

Compendio de Reglas Opcionales



Productions, Inc.
www.troyainc.com

ELMORE

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
Versión 3.0

-Clan Lobogris-

<http://clanlobogris.blogspot.com/>

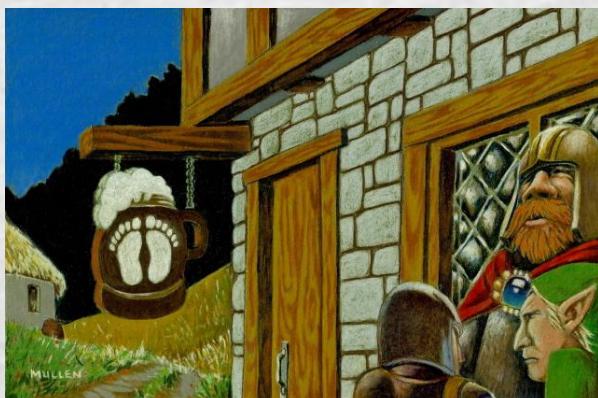
El Clan Lobogris somos:
 Miriam Rodelgo.
 J. L. Rastrollo “Pufo”.
 J. M. García “Manolín”.
 Pablo Sendra.
 Fabián García.
 Natalia Aparicio.
 José Sócrates Rincón “Pepe”.
 Enrique García “Quikote”.
 Hugo González García.
 Mail de contacto: cp_han_solo@hotmail.com

Escrito y maquetado: Hugo González.
 Corregido: Miriam Rodelgo.

Para más material, no dejes de visitar:

<http://www.lamarcadeleste.com>
<http://www.holocubierta.com/>
<http://torrecuervo.blogspot.com/>
<http://el-contemplador.blogspot.com/>
<http://outcastedproject.blogspot.com/>
<http://generacionfriki.blogspot.com/>
<http://calaveri.hijodeblog.com/>
<http://antonioazpitarte.blogspot.com/>
<http://acrobata2000.blogspot.com/>
<http://cosasdecrom.blogspot.es/>

...etc., etc.



Introducción:

El Compendio de Reglas Opcionales es un suplemento no oficial para “Aventuras en la Marca del Este” pensada para aumentar las posibilidades del juego. Desde reglas caseras a nuevas clases de aventurero. Nuestra intención es ir actualizándolo, así que ésta es la versión 3.0 de fecha 09 de Marzo de 2.011. Iremos actualizando este documento y subiéndolo al blog del Clan.



Índice:

Introducción e Índice	2
1. Nuevas Clases de Aventurero	3
Asesino	3
Bárbaro	4
Bardo	5
Druida	7
Gnomo	8
2. Críticos y Pifias	9
3. Curación Natural	9
4. Puntos de Golpe en Primer Nivel	9
5. Dar algo más de importancia a INT	9
6. Ataques por asalto del Guerrero	10
7. Cargas de Varitas y Bastones	10
8. Experiencia no Humanos	10
9. Los Tiros de Salvación	11
10. Objetos mágicos	11
11. Rasgos para ANJs	13
12. Listado rápido de Comidas	14
13. Habilidades Generales	15
14. Batalla	17
15. Nuevos Conjuros	22
Listado de Conjuros	49

1. Nuevas Clases de Aventurero:

Asesino:

Requisitos: FUE 10, DES 14.

Característica Principal: Fuerza y Destreza (FUE y DES).

Dado de golpe: 1d6.

Nivel Máximo: Ninguno.

Restricción de alineamiento: No Legal.

Ataque: Como Clérigo y Ladrón.

Salvación: Como Ladrón.

El asesino es un maestro de los golpes rápidos y letales. Tipos con pocos escrúpulos que sobresalen en el arte del disfraz y la infiltración. Habitán en las ciudades, donde son los depredadores definitivos.

Generalmente el Asesino pertenece al gremio de asesinos local (al que ha de ceder el 10% de todo contrato que realice). No obstante, pueden mantenerse al margen del gremio y sus habilidades son muy necesarias en un grupo de aventureros y, así pues, muy bien vistas.

Los asesinos, siempre rápidos y sigilosos, no pueden utilizar armaduras más pesadas que la de cuero y tampoco usarán nunca escudos. Pueden utilizar cualquier arma y de forma magistral, pero suelen preferir espadas cortas, dagas y ballestas. Normalmente, además, los asesinos suelen emponzoñar sus armas con venenos diversos para asegurarse la muerte de la víctima. Un asesino es un maestro en el apuñalamiento por la espalda, más aún que el ladrón. Para ello han de sorprender a su víctima usando su habilidad de moverse en silencio y esconderse en las sombras. Tras eso, el asesino recibirá un bonificador de +4 al ataque y multiplicará el daño por 3.

Habilidades del asesino:



Abrir cerraduras:

El asesino es diestro en el arte de forzar cerraduras, aunque precisará de un juego de ganzúas para realizar esta acción (las ganzúas están incluidas en las herramientas de ladrón). Si falla una primera vez, sólo podrá volver a intentarlo una vez más. Si fallara en esta segunda, no podrá intentarlo de nuevo hasta volver a subir de nivel.

Moverse en silencio:

El asesino podrá moverse de manera sigilosa, sin producir apenas ruido alguno, siempre que tenga éxito en la correspondiente tirada.

Tabla de habilidades del Asesino (%)

Nivel	Abrir Cerraduras (%)	Moverse en silencio (%)	Escalar muros (%)	Esconderse en las sombras (%)	Escuchar ruidos (1d6)
1	12	23	80	23	1-2
2	18	27	81	27	1-2
3	25	30	82	30	1-2
4	26	37	83	37	1-3
5	30	40	84	40	1-3
6	40	50	85	50	1-3
7	50	60	90	60	1-3
8	55	70	91	70	1-4
9	60	80	92	80	1-4
10	70	90	93	90	1-4
11	75	95	94	95	1-4
12	80	96	95	96	1-5
13	85	97	96	97	1-5
14	90	99	97	99	1-5



Escalar muros:

Los asesinos son hábiles trepadores y pueden escalar casi cualquier tipo de superficie con el material adecuado y las condiciones necesarias. Cada 30 metros de altura escalada, será necesaria una nueva tirada de habilidad. Recordemos que si se caen, recibirán 1d6 de daño por cada 3 metros de caída.

Esconderse en las sombras:

Para esconderse en las sombras con efectividad, el asesino debe permanecer quieto y en silencio.

Escuchar ruidos:

Si las condiciones lo permiten, el asesino puede intentar escuchar ruidos. Al contrario que el resto de las habilidades, escuchar ruidos precisa una tirada de 1d6.

Otras Habilidades:

Maestría con los Venenos:

Los asesinos son muy hábiles usando venenos, dada su familiaridad con ellos, reciben un bonificador de +2 a todas las tiradas de salvación de venenos. Además, pueden manipular (inyectar, verter, untar, etc.) los venenos sin peligro de envenenarse ellos mismos (aunque el veneno actúe de forma cutánea), cinco de cada seis veces (1-5 en 1d6).

Maestros del disfraz:

Si disponen de 1d6 turnos y materiales adecuados, los asesinos son capaces de disfrazarse con maestría 1 de cada 3 veces (1-2 en 1d6), más el bonus de Carisma. Si sacan esta tirada, su disfraz será adecuado y les logrará camuflar.

Tabla de Progresión de Nivel del Asesino

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.000	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG *
480.000	11	+4 PG *
600.000	12	+6 PG *
720.000	13	+8 PG *
840.000	14	+10 PG *
950.000	15	+12 PG *
1.100.000	16	+14 PG *
1.200.000	17	+16 PG *
1.300.000	18	+18 PG *
1.400.000	19	+20 PG *
1.500.000	20	+22 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Bárbaro:

Requisitos: FUE 14, CON 14.

Característica Principal: Fuerza y Constitución (FUE y CON).

Dado de golpe: 1d10.

Nivel Máximo: Ninguno.

Ataque: Como Guerrero.

Salvación: Como Guerrero.

Procedentes de las heladas tundras del norte llegan estos temerarios guerreros. Los habitantes de zonas más civilizadas les llaman bárbaros, salvajes, incluso bersérkers. Son hábiles luchadores de zonas salvajes e inhóspitas, tan acostumbrados a la batalla como a sobrevivir en los yermos.

Los bárbaros saben combatir con cualquier arma, también pueden usar escudos, pero carecen del entrenamiento necesario para llevar las armaduras más pesadas (placas, bandas y varillas). En combate se dejan llevar por su sed de sangre y salvajismo, luchando más por intuición que por entrenamiento.

Habilidades del bárbaro:

Furia Bárbara:

Una vez al día, el bárbaro es capaz de entrar en un estado de conciencia totalmente salvaje en el que su capacidad de ataque se ve reforzada así como su voluntad. Pero inmerso en este salvaje fanatismo, el bárbaro descuida sus defensas. Durante un máximo de 20 asaltos el bárbaro

tendrá +2 a ataque y daño (cuerpo a cuerpo), +5 Puntos de Golpe momentáneos, +2 a tiradas de salvación que tengan que ver con la voluntad y la determinación (miedo, conjuros como Dormir, Confusión, etc.), de hecho, el Narrador podrá estimar que el bárbaro es inmune a ellos. Por otro lado, en este estado de furia el bárbaro sufrirá un malus de +2 a la CA. Tras este periodo de furia, el bárbaro perderá lo primero los 5 PG momentáneos y luego estará cansado durante los mismo asaltos que ha estado en furia, esto supondrá un malus de -2 a toda actividad. A nivel 10 pueden entrar en Furia Bárbara dos veces al día.

Rastreador:

Si bien, no tan buenos como los Exploradores, los bárbaros son capaces de seguir rastros con facilidad, pudiendo identificar y seguir el rastro de una criatura tanto al aire libre (1-4 en 1d6) como en grutas y cavernas (1-2 en 1d6).



Escalar muros:

Los bárbaros son hábiles trepadores y pueden escalar casi cualquier tipo de superficie con el

material adecuado y las condiciones necesarias. Comienzan con 81% a nivel 1, y cada nivel suben 1% esta habilidad. Cada 30 metros de altura escalada, será necesaria una nueva tirada de habilidad. Recordemos que si se caen, recibirán 1d6 de daño por cada 3 metros de caída.

Tabla de Progresión de Furia del Bárbaro

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d10)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.000	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG *
480.000	11	+4 PG *
600.000	12	+6 PG *
720.000	13	+8 PG *
840.000	14	+10 PG *
950.000	15	+12 PG *
1.100.000	16	+14 PG *
1.200.000	17	+16 PG *
1.300.000	18	+18 PG *
1.400.000	19	+20 PG *
1.500.000	20	+22 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Bardo:

Requisitos: DES 12, INT 13, CAR 14.

Característica Principal: Destreza y Carisma (DES y CAR).

Dado de golpe: 1d4.

Nivel Máximo: Ninguno.

Ataque: Como Clérigo y Ladrón.

Salvación: Como Ladrón.

Los bardos se abren camino en la vida con su encanto, talento e ingenio. Suelen ser de lengua ágil, corazón ligero y pies veloces (cuando todo lo demás falla).

Los bardos son poetas y juglares que cantan la historia, transmiten noticias, mensajeros e incluso embajadores. Los bardos suelen aprender muchas habilidades, ser buenos en todo, pero maestros en nada. Pueden usar cualquier arma, pueden usar todas las armaduras hasta cota de malla (pero no más pesadas), pero no pueden usar escudo. Todos los bardos son excelentes cantantes, recitadores o vocalistas, y pueden tocar perfectamente un instrumento musical a elección del jugador (preferiblemente uno portátil). Asumiremos que los bardos tocan su

instrumento y cantan bien cinco de cada seis veces (1-5 en 1d6), agradando así a su audiencia.



Habilidades del bardo:

Tabla de habilidades del Bardo (%)				
Nivel	Abrir Cerraduras (%)	Encontrar y desactivar trampas (%)	Hurtar (%)	Escuchar ruidos (1d6)
1	12	14	23	1-2
2	18	17	27	1-2
3	25	20	30	1-2
4	26	23	37	1-3
5	30	33	40	1-3
6	40	43	50	1-3
7	50	53	60	1-4
8	55	63	70	1-4
9	60	68	80	1-4
10	70	73	90	1-5
11	75	78	95	1-5
12	80	83	96	1-5
13	85	88	97	1-5
14	90	93	99	1-5

Abrir cerraduras:

El bardo es diestro en el arte de forzar cerraduras, aunque precisará de un juego de ganzúas para realizar esta acción (las ganzúas están incluidas en las herramientas de ladrón). Si falla una primera vez, sólo podrá volver a intentarlo una vez más. Si fallara en esta segunda, no podrá intentarlo de nuevo hasta volver a subir de nivel.

Encontrar y desactivar trampas:

El bardo sólo tiene una oportunidad de encontrar y desactivar una trampa en un área determinada. Es decir, primero deberá hallar la trampa realizando su correspondiente tirada, y luego intentando desactivarla con otra nueva tirada.

Hurtar:

El bardo, usando esta habilidad, puede intentar robar algo a una víctima determinada, ya sea su bolsa de monedas, objetos de una mochila, etc. Una tirada en la tabla de habilidades que sobrepase el doble o más del doble de la cifra necesaria, significará que la víctima del hurto se ha percatado del mismo, con las consecuencias que establezca el Narrador.

Escuchar ruidos:

Si las condiciones lo permiten, el bardo puede intentar escuchar ruidos. Al contrario que el resto de las habilidades, escuchar ruidos precisa una tirada de 1d6.

Otras Habilidades:

Conocimiento de Bardo:

Los bardos se enteran de muchas cosas sueltas mientras van de un lugar a otro y escuchan los relatos de otras gentes. Pueden realizar una prueba especial de conocimiento de bardo para determinar si conocen alguna información relevante acerca de personas importantes, objetos legendarios o lugares dignos de mención. Esta prueba consistirá en una tirada por debajo del CAR del bardo más el nivel del bardo con los siguientes malus:

+0 Información pública.

-2 Poco sabido.

-5 Muy poco conocido.

-10 Prácticamente ignorado.

El Narrador decidirá cuál es la información exacta que conoce el bardo.

Progresión de conjuros para Bardo:

En sus viajes, los bardos aprenden conjuros de Mago/Elfo pero a un nivel menor, no comienzan a ganarlos hasta nivel 3, y en nivel 10 alcanzan su máximo potencial. Cuando haga falta saber el nivel de lanzador para los conjuros, se calculará restando dos al nivel del bardo.

Tabla de Progresión de Conjuros de Bardo

Nivel	Nivel del Conjuro			
	1	2	3	4
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	1	-	-	-
4	2	-	-	-
5	2	1	-	-
6	2	2	-	-
7	2	2	1	-
8	2	2	2	-
9	3	2	2	1
10	3	3	2	2

Tabla de Progresión de Druídes del Bardo		
Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d4)
0	1	1
1.500	2	2
3.500	3	3
6.500	4	4
12.500	5	5
25.000	6	6
50.000	7	7
100.000	8	8
200.000	9	9
300.000	10	+1 PG *
400.000	11	+2 PG *
500.000	12	+3 PG *
600.000	13	+4 PG *
700.000	14	+5 PG *
800.000	15	+6 PG *
900.000	16	+7 PG *
1.000.000	17	+8 PG *
1.100.000	18	+9 PG *
1.200.000	19	+10 PG *
1.300.000	20	+11 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.



Druida:

Requisitos: CON 9, SAB 9.

Característica Principal: Sabiduría (SAB).

Dado de golpe: 1d6.

Nivel Máximo: Ninguno.

Ataque: Como Clérigo.

Salvación: Como Clérigo.

Los druidas son solitarios personajes, pertenecientes a una organización de veneradores de la naturaleza. Constituyen una sociedad que se extiende por todas las regiones, ignorando las fronteras políticas. Los aspirantes a druida entran a formar parte de tal sociedad por medio de rituales secretos. Normalmente, todos los druidas forman parte de la sociedad druídica, aunque algunos de ellos están tan aislados que jamás han llegado a ver a los compañeros de más categoría ni a participar en las reuniones del grupo.

Los druidas son una especie de clérigos de la naturaleza, se enorgullecen de no controlarla sino de ser parte de ella, fundirse con ella. Todos los druidas suelen tender a una neutralidad estable alineándose con la naturaleza, pero también pueden ser legales o caóticos, representando otros aspectos de la naturaleza. Los druidas pueden manejar cualquier arma, aunque suelen decantarse por bastones, cimitarras, hoces, hondas y dagas. Pueden llevar armaduras de cuero y de cuero tachonado, lo que les permite moverse con libertad en la naturaleza. También pueden llevar escudos pero han de ser fabricados en madera. A partir de nivel 7 son inmunes a los conjuros de encantamiento lanzados por las criaturas de los bosques (dríadas, ninfas, etc.)

Habilidades del Druida:

Progresión de conjuros para druidas:

Los druidas emplean la misma tabla de progresión de conjuros que los clérigos, así como los mismos conjuros.

Nivel	Nivel del Conjuro						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	2	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	5	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	5	5	4	3	3	2	-
13	6	5	4	4	3	2	-
14	6	5	5	4	3	3	-
15	7	6	5	4	4	3	1
16	7	6	6	5	4	3	2
17	8	7	6	5	4	4	2
18	8	7	7	5	5	4	3
19	9	8	7	6	5	4	3
20	9	8	8	6	5	5	3

Tabla de Progresión de Niveles del Druida

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6)
0	1	1
1.500	2	2
3.500	3	3
6.500	4	4
12.500	5	5
25.000	6	6
50.000	7	7
100.000	8	8
200.000	9	9
300.000	10	+1 PG *
400.000	11	+2 PG *
500.000	12	+3 PG *
600.000	13	+4 PG *
700.000	14	+5 PG *
800.000	15	+6 PG *
900.000	16	+7 PG *
1.000.000	17	+8 PG *
1.100.000	18	+9 PG *
1.200.000	19	+10 PG *
1.300.000	20	+11 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Conocimiento de Druida:

Los druidas son eminentes en conocimientos de la naturaleza. Pueden realizar una prueba especial de conocimiento de druida para determinar si conocen alguna información relevante acerca de plantas, pocións naturales, animales, eventos meteorológicos, etc. Esta prueba consistirá en una tirada por debajo de la SAB del druida más el nivel del druida con un malus que el Narrador puede establecer entre 0 y -10. El Narrador decidirá cuál es la información exacta que conoce el druida.



Animal de compañía:

Al alcanzar el segundo nivel, el druida puede atraer un animal de compañía (ave rapaz, perro, lobo, felino, incluso un pequeño oso, etc. a discreción del Narrador). El druida tendrá una especial conexión con este animal y viceversa, pudiendo entrenarlo para que ataque, defienda o realice tareas sencillas. Si el animal de compañía muere, el druida no podrá volver a atraer otro hasta que no haya transcurrido al menos un mes.

Gnomo:

Requisitos: CON 8, INT 8.

Característica Principal: Constitución (CON).

Dado de golpe: 1d6.

Nivel Máximo: 10.

Ataque: Como Clérigo y Ladrón.

Salvación: Como Enano.

Carga y Movimiento: Como Hamfling.

Los gnomos son parientes lejanos de los enanos, son apreciablemente más bajos que sus primos, llegando como máximo a 1,20 metros. Tienen las narices grandes y anchas, y suelen lucir barbas espesas. La mayoría de los gnomos tienen pieles muy tostadas o marrones oscuras y cabello blanco. El gnomo típico vive hasta los 300 años. Los gnomos son vivaces y con un taimado sentido del humor, en especial para las bromas pesadas. Sienten un gran amor hacia las cosas vivas y hacia los artilugios y cachivaches, así como también hacia las gemas y joyas. Los gnomos prefieren vivir en zonas de colinas rocosas y onduladas, y a poder ser muy boscosas. En estas colinas suelen construir sus madrigueras. Se llevan muy bien con los enanos, y odian a los tragos y kobolds.

Los gnomos no pueden usar armas grandes de a dos manos o arcos largos, sin embargo, son capaces de manejar con destreza cualquier arma que sea adecuada a su tamaño. Pueden, además, llevar cualquier armadura que quieran si ésta está confeccionada para su tamaño.

Debido a que habitan en grutas y madrigueras tienen la habilidad de ver en la oscuridad (infravisión 30 metros).

Debido a su tamaño, los gnomos obtienen un bonificador de +2 a su armadura, cuando son atacados por criaturas más grandes que un humano (como por ejemplo gigantes, ogros, etc.).





Habilidades del gnomo:

Ilusionista:

En quinto nivel el gnomo ganará la habilidad de lanzar una vez al día el conjuro de Mago/Elfo de nivel 1 "Ventriloquia". A nivel 10 ganará la habilidad de lanzar el de nivel 2 "Fuerza fantasmal" (también una vez al día).

Familiar:

Al alcanzar el octavo nivel, el gnomo puede atraer un animal de compañía (ave rapaz, perro, lobo, felino, tejón, etc. a discreción del Narrador). El gnomo tendrá una especial conexión con este animal y viceversa, pudiendo entrenarlo para que ataque, defienda o realice tareas sencillas. Si el animal de compañía muere, el gnomo no podrá volver a atraer otro hasta que no haya transcurrido al menos un mes.

Tabla de PROGRESIÓN de Niveles del Gnomo

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
17.500	5	5
35.000	6	6
70.000	7	7
140.000	8	8
280.000	9	9
400.000	10	+2 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

2. Críticos y Pifias:

Simplemente constatar que usaremos críticos y pifias (en el reglamento lo dan como opcional). Críticos: Un 20 natural es éxito automático y además daño x2, o un éxito a elección del Narrador, como por ejemplo desarmar al oponente, derribarle o algo similar.

Pifias: Un 1 natural es un fallo automático además de una penalización a decisión del Narrador, como por ejemplo golpear a un aliado, romper un arma (si ésta no es mágica), etc.

3. Curación Natural:

Por cada día de descanso completo se sanará $1d4 + \text{Modificador de CON}$. En el reglamento pone que $1d4$ sólo. Si el Narrador lo estima oportuno, puede dejar sanar la mitad de la cantidad obtenida si el descanso no es completo (como por ejemplo, viajando a caballo).

4. Puntos de Golpe en 1º nivel:

En el primer nivel, todas las clases de Aventurero ganan el máximo posible de Puntos de Golpe dependiendo del dado, sin hacer falta tirarlo.

5. Dar algo más de importancia a INT:

La Inteligencia, en cierta manera, determina también la aptitud para el aprendizaje, para sacar mayor provecho a las experiencias vividas. El Bono de INT multiplicado por 5 (Bono $INT \times 5$) se sumará como un porcentaje a la Experiencia conseguida por el aventurero al final de cada aventura.

6. Ataques por asalto del Guerrero:

A nuestro entender, la Clase de Guerrero esta descompensada a niveles bajos, ¿para qué llevar un guerrero, pudiendo llevar un Enano, Paladín o Explorador?, el mayor beneficio lo tienen a partir de nivel 15. Así que yo voy a cambiar los ataques por asalto de la siguiente manera:

- +1 Ataque a Nivel 5.
- +2 Ataques a Nivel 10.
- +3 Ataques a Nivel 15.

A nivel 15, el guerrero atacará tres veces por asalto, llegando a su máximo posible sin magia.

7. Cargas de Varitas y Bastones:

Tendrán, al encontrarlos, 1d20+20 cargas si el Narrador no estima lo contrario.

8. Experiencia no Humanos:

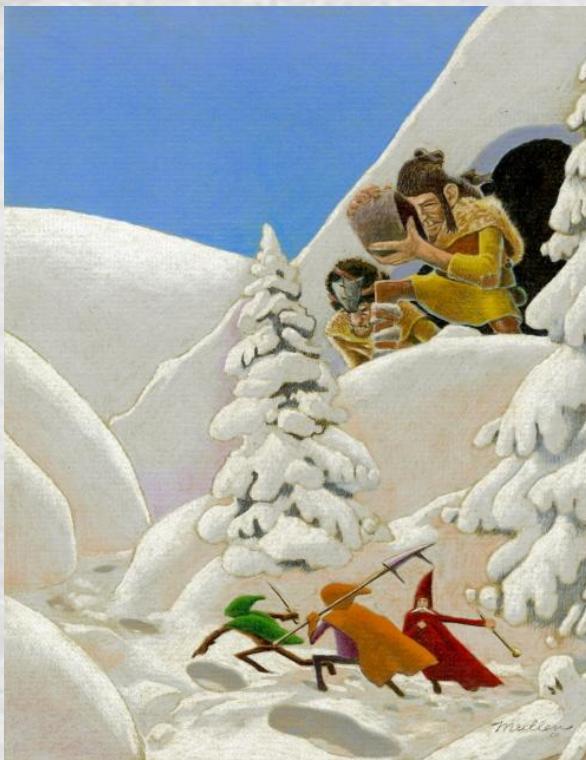
Enano, Elfo, Gnomo y Hamfling tienen un nivel máximo alcanzable (en algunos casos bajo), pero eso no quiere decir que dejen de mejorar, seguirán obteniendo experiencia como sus compañeros humanos, y anotándola en la hoja de aventurero.

Cuando, los no-humanos, llegan a su máximo nivel, cada 100.000 puntos de experiencia pueden gastarlos en:

- **Elfos:** Subir 1 INT o DES (máximo de 25 en ambas características).
- **Enanos:** subir 1 CON (máximo de 25), o bien, ganan la facultad de grabar su runa familiar en un objeto no mágico, dando +1 mágico mientras lo lleven ellos o un familiar.
- **Medianos:** Subir 1 DES o CAR (máximo de 22 en ambas características), o bien ganar 1 vez al día Suertudo, +1 ó -1 a una tirada de d20 (pueden llegar a tenerlo más de una vez al día).
- **Gnomos:** subir 1 CON o INT (máximo de 22 en ambas características), o bien ganar 1 vez más al día el lanzamiento de uno de sus dos conjuros (ver Ilusionista).

Así reflejamos que pueden tener características por encima de lo humano (pero sin volvemos locos).





9. Los Tíos de Salvación:

Las tiradas de salvación serán modificadas por el modificador de alguna de las características en concreto:

Tiro de Salvación	Modificador Aplicable
Veneno o Muerte:	Constitución
Varitas mágicas:	Destreza
Petrificación o parálisis:	Constitución
Aliento de Dragón:	Destreza
Sortilegios, varas y báculos:	Sabiduría

10. Objetos Mágicos:

Doradas Aptitudes para Armas:

Afortunada (10.000mo):

Estas doradas armas ofrecen una segunda oportunidad de éxito. Una vez al día, puedes volver a tirar un ataque fallado.

Arrojadiza (10.000mo):

Este encantamiento sólo puede ser situado sobre un arma cuerpo a cuerpo. Un arma encantada con esta aptitud gana la habilidad de poderse arrojar con los siguientes alcances:
5m/10m/15m.

Azote (de criatura concreta) (20.000mo):

Este arma es mucho más efectiva cuando se ataca a la criatura en concreto. Contra el enemigo designado, su bonificador de mejora es dos puntos más alto y hace +1d6 más de daño. Por ejemplo, una espada bastarda +1 azote de demonios, contra un Balor, será una bastarda +3 y además hará 1d6 más de daño.

Bebedora de Vidas (80.000mo):

Cuando se golpea con este arma, la víctima ha de hacer una tirada de salvación de sortilegios o perder un nivel de experiencia.

Congeladora (20.000mo):

A una orden, un arma congeladora se reviste de frío helado. El frío no daña las manos de aquel que porta el arma. Las armas congeladoras infringen +1d6 puntos de daño por frío. Si la criatura es especialmente vulnerable al frío, infringirá +2d6 puntos de daño. Los arcos, ballestas y hondas encantados de esta manera transmiten la energía gélida a su munición.

Crítica (20.000mo):

Cuando se consigue un crítico con este arma, el daño se multiplica por 3 en vez de por 2.

Distante (10.000mo):

Este encantamiento sólo puede ser lanzado sobre un arma a distancia. Este arma dobla sus alcances.

Electrizante (20.000mo):

A una orden, un arma electrizante se carga de energía eléctrica. La electricidad no daña las manos de aquel que porta el arma. Las armas electrizantes infringen +1d6 puntos de daño por electricidad. Si la criatura es especialmente vulnerable a ésta, infringirá +2d6 puntos de daño. Los arcos, ballestas y hondas encantados de esta manera transmiten la energía eléctrica a su munición.

Flamígera (20.000mo):

A una orden, un arma flamígera se cubre de llamas. El fuego no daña las manos de aquel que porta el arma. Las armas flamígeras infringen +1d6 puntos de daño por calor. Si la criatura es especialmente vulnerable al fuego, infringirá +2d6 puntos de daño. Los arcos, ballestas y hondas encantados de esta manera transmiten el fuego a su munición.

Hendiente (10.000mo):

Un arma hendiente permite al portador hacer un ataque adicional si mata o incapacita a un enemigo. Este ataque ha de realizarse contra una criatura que esté al alcance del arma (sin que el atacante deba moverse).

Hiriente (40.000mo):

Un arma hiriente infringe daño a una criatura de tal manera que las heridas que hace, sangran y causan 1 punto de daño por asalto a partir de ese momento (aparte del daño normal que infrinja el arma). Varias heridas provocadas por tales armas producen una pérdida acumulativa por desangramiento. El desangramiento será interrumpido en el momento que se venden las heridas o se cure a la víctima con cualquier conjuro curativo.



Ponzoñosa (20.000mo):

Cuando se golpea con este arma, supura veneno, por lo que ha de hacerse una tirada de salvación de veneno o perder 2d6 puntos de golpe.

Rápida (80.000mo):

Un arma rápida permite al portador un solo ataque adicional por asalto.

Retornante (10.000mo):

Este encantamiento sólo puede ser colocado sobre un arma que pueda ser lanzada. Un arma retornante vuelve, atravesando el aire, hasta la criatura que lo lanzó en el siguiente asalto a ser lanzada (justo antes de su turno). Así puede volver a ser lanzada.

Sacrílega (40.000mo):

Este arma está alineada con el mal y bendecida de poder sacrílego. Infringe daño adicional de +2d6 contra todo lo que sea de alineamiento Legal. El arma proporciona un malus de -2 a toda actividad, a toda criatura Legal que la empuñe.

Sagrada (40.000mo):

Un arma sagrada está alineada con el bien. Infringe daño adicional de +2d6 contra todo lo que sea de alineamiento Caótica. El arma proporciona un malus de -2 a toda actividad, a toda criatura Caótica que la empuñe.

Sutil (10.000mo):

Estas armas son ligeras y rápidas, pese a que puedan ser voluminosas. Este encantamiento sólo puede ser colocado sobre un arma cuerpo a cuerpo. Cuando se ataca con ella, debido a su ligereza, se usa el modificador de DES en vez del de FUE.

Tronante (20.000mo):

Un arma tronante crea un aullido terrorífico parecido a un trueno cuando consigue un éxito crítico. Las armas tronantes infringen +1d8 puntos de daño sónico cuando causan un crítico.

Propiedades para Armaduras y Escudos:

Cegador (2.000mo):

Un escudo (aunque una armadura también puede tener este sortilegio) con este encantamiento centella con luz brillante a una orden mental del portador una vez al día. Todos los que estén a menos de 6 metros han de hacer una tirada de salvación de sortilegios o quedar cegados 1d4 asaltos.

Élfica (6.000mo):

Las armaduras élficas siempre son más ligeras que sus contrapartidas humanas. Con ellas puestas no hay ningún impedimento para lanzar conjuros. Además, pesarán la mitad de lo indicado en la tabla de armaduras. Otorgará al portador la habilidad de Moverse en Silencio y Esconderse en las Sombras al 50%. Si ya se tuvieran estas habilidades se obtendrá un bono de +10% a cada una.



Fortificante (48.000mo):

Estas armaduras protegen 1d6 puntos de daño por cada golpe que reciban. Puede hacer que el golpe no cause daño en absoluto.

Resistente a Energía (concreta) (12.000mo):

Estas armaduras o escudos absorben los 10 primeros puntos de daño ocasionados por una energía en concreto (fuego, frío, electricidad, sonido, etc.).

Silenciosa (6.000mo):

Esta armadura bien engrasada y ligera, está construida de tal forma que no sólo no hace ruido, sino que amortigua el sonido alrededor de ella. El portador obtiene 75% en Moverse en

Silencio. Si ya tuviera esta habilidad obtendría un bono de +20%.

Sombra (de las) (6.000mo):

Este tipo de armaduras siempre está tintado o teñida en negro azabache y hace que el portador sea difícil de ver si se intenta ocultar. El portador obtiene 75% en Esconderse en las Sombras. Si ya tuviera esta habilidad, obtendría un bono de +20%.

11. Rasgos para ANJ's:

Siempre que sea posible, el Narrador debe decidir la personalidad del ANJ, pero si no tiene nada pensado y quiere improvisar, puede recurrir a esta tabla de manera rápida:

1d20	Rasgo General	1d100	Rasgo Específico				
1	Polémico	01	Bocazas	10	Generoso	43	Codicioso
		02	Arrebatado			44	Ambicioso
		03	Dominante			45	Frugal
		04	Murmurante	11	Malhumorado	46	Botarates
		05	Antagónico			47	Gastador
2	Arrogante	06	Altivo	12	Ingenuo	48	Extravagante
		07	Elitista			49	Desprendido
		08	Orgulloso	13	Obstinado	50	Caritativo
		09	Rudo			51	Sombrío
		10	Apartado	14	Optimista	52	Hosco
3	Caprichoso	11	Travieso			53	Compulsivo
		12	Impulsivo	15	Pesimista	54	Irritable
		13	Lozano			55	Vengativo
		14	Irreverente	16	Callado	56	Honrado
		15	Atrevido			57	Veraz
4	Descuidado	16	Irreflexivo	17	Sobrio	58	Inocente
		17	Distraído			59	Incauto
		18	Soñador	18	Suspicaz	60	Sencillo
		19	Sin sentido común			61	Intolerante
		20	Inensible	19	Salvaje	62	Prejuicioso
5	Coraje	21	Valiente			63	Estrecho de miras
		22	Cobarde	20	Violento	64	Fanfarrón
		23	Vacilante			65	Terco
		24	Intrépido	21		66	Alegre
		25	Obsequioso	22		67	Feliz
6	Curioso	26	Inquisitivo	23		68	Diplomático
		27	Entrometido	24		69	Agradable
		28	Intelectual	25		70	Temerario
		29	Perceptivo	26		71	Fatalista
		30	Sagaz	27		72	Depresivo
7	Exigente	31	Perfeccionista	28		73	Cínico
		32	Severo	29		74	Sarcástico
		33	Tosco	30		75	Realista
		34	Puntual	31		76	Lacónico
		35	Inflexible	32		77	Hablar tranquilo
8	Amistoso	36	Confiado	33		78	Reservado
		37	De buen corazón	34		79	Retraído
		38	Perdonador	35		80	Tímido
		39	Sereno	36		81	Práctico
		40	Compasivo	37		82	Juicioso
9	Avaro	41	Mezquino	38		83	Embotado
		42	De corazón duro	39		84	Reverente

12. Listado rápido de comidas:

Para cuando no sabes qué comida servir en una taberna, o incluso en el banquete del Conde, tira en esta tabla con el modificador que estimes. Esta tabla no pretende ser un exhaustivo estudio de la gastronomía medieval, de hecho, hay incongruencias como que en la Europa medieval (y por ende en un mundo basado en ésta) no existía el tomate.

1d100 Comida	
01-02	Mondas de patatas fritas con torreznos.
03-04	Sopa de cebollas, sosa con pan duro.
05-06	Huevos cocidos con salsa blanca y pan con sésamo.
07-08	Cecina salada, con salsa de aceite y pan de centeno.
09-10	Carne seca con salsa de zanahorias.
11-12	Patatas con panceta.
13-14	Queso fresco y pan negro.
15-16	Cazuela de legumbres (lentejas, garbanzos, etc.).
17-18	Gachas con champiñones.
19-20	Puré de verduras y lonchas de jamón salado.
21-22	Salchichas de cerdo con pimientos.
23-24	Pies de cerdo rebozados.
25-26	Hojaldre de carne.
27-28	Lengua de ternera con jamón.
29-30	Sopa de cominos con trozos de carne de vaca asada.
31-32	Rabo de toro con salsa de cerveza y castañas.
33-34	Berenjena al ajo y queso.
35-36	Filetes de vaca a la brasa con pimienta verde.
37-38	Revuelto de huevos, ajos tiernos y gambas
39-40	Carne guisada con patatas, cebollas y tomates.
41-42	Sopa verde - habas (o guisantes) frescas con caldo de carne.
43-44	Ración de patatas con salsa de tomate/pimiento.
45-46	Cerdo con patatas y chorizo.
47-48	Albóndigas de Bacalao.
49-50	Anguila rebozada.
51-52	Jabalí cocinado con orégano y castañas.
53-54	Sardinas fritas con limón y pimienta.
55-56	Albóndigas con Setas.
57-58	Pollo con salsa de cerveza.
59-60	Espinacas con bechamel y queso.
61-70	Pan de cereales (piñones, pipas, nueces y almendras).
71-72	Pimientos rellenos de arroz y asados.
73-74	Palomas al vino tinto.
75-76	Pierna de lechal a la sierra.
77-78	Carrilleras de ternera con zanahoria.
79-80	Pastel de carne con mermelada de flores.
81-82	Costillar de ternera a la miel.
83-84	Criadillas de toro con salsa de pimienta.

85-86	Pollo relleno de pasas, castañas y queso.
87-88	Filetes de merluza a la mostaza con naranja.
89-90	Asado de ternera con atún, tomate e higos.
91-92	Besugo al Gruyere.
93-94	Cazuela de pescado con vino blanco.
95-96	Albóndigas de ternera con salsa de hinojos y perejil.
97-98	Lomo de Jabalí, en adobo, a la parilla.
99-100	Codorniz a las finas hierbas con ración de cebolla confitada.
101	Caldo de Garbanzos Rociados con canela.
102	Estofado de conejo y mostaza.
103	Hígado de Ternera con Uvas Pasas.
104	Sesos de cordero al Jerez.
105	Cangrejos en salsa fresca.
106	Perdices con Chocolate.
107	Cochinillo asado, bañado en puré de frutos secos.
108	Dorada a la sal / ensalada de verduras.
109	Filetes de pescado con salsa de hongos.
110	Patés para untar en hogaza de pan blanco.
111	Lomo de cerdo en salsa de melocotones.
112	Merluza en salsa de pimientos del piquillo.
113	Cabrito al horno regado con brandy.
114	Pato confitado con frutas y salsa de avellanas.
115	Manjar Blanco de manzana sobre Capones.
116	Chuletas de ternera con leche de almendra.
117	Cazuela de cordero con crema de calabaza.
118	Alubias negras con apio y roquefort.
119	Alitas de pollo en adobo al vino.
120	Alcachofas con queso y aros de cebolla.
121	Almejas en salsa de almendras y bacalao al horno.
122	Tomates rellenos de foie y queso de cabra.
123	Manzanas rellenas de cerdo con Laurel y Ajo.
124	Emperador gratinado al ajo.
125	Costillas con salsa de piñones, bañado por zumo de frutas.

- 25 Antro de mala muerte.

+0 Comida normal.

+10 Comida buena.

+25 Banquete.

La calidad del plato no viene determinada por la tirada, sólo el plato en sí. El Narrador puede determinar que se come unas patatas con panceta exquisitas y sin embargo puede comer un emperador gratinado al ajo quemado o mal hecho.

13. Habilidades Generales:

En algunas ocasiones, a criterio del Narrador, puede ser necesaria una tirada de habilidad que nos permita resolver ciertas situaciones. Por ejemplo, puede ser precisa una tirada de fuerza (FUE) para cruzar a nado un trecho de río a contracorriente o saltar sobre una profunda sima, una tirada de destreza (DES) para comprobar si tenemos éxito al intentar mantener el equilibrio cruzando un estrecho puente, etc. Para estos casos debemos lanzar un dado de veinte caras (1d20), si el resultado es mayor que nuestro grado de habilidad, se considerará un fallo. Por el contrario, si la tirada es igual o menor que nuestro grado de habilidad, la acción se coronará con el éxito. El Narrador podrá aplicar bonificadores o penalizadores a la tirada según el grado de dificultad o las circunstancias especiales que se den, aunque siempre oscilará entre +5 y -5.

Un 20 siempre es un fallo en una tirada de habilidad, no importa cuán alta sea la posibilidad de éxito. A decisión del Narrador, un 1 puede ser un éxito especial crítico, con beneficios adicionales.

El Narrador puede modificar la tirada, además, en base a la Clase del personaje. Si ésta es especialmente apropiada para la tarea, o incluso, diametralmente opuesta a la tarea. Por ejemplo, puede conceder un bonus a Batalla cuando tire un Guerrero o un Paladín, o un malus si es un Mago el que dirige el ejército. Puede conceder bonus a Alquimia o a Ingeniería Mágica, si el que tira es un Mago o Elfo, bonificar Supervivencia si es un Bárbaro, Explorador o Druida, incluso Enano si es en montañas, etcétera.

El bonus queda a decisión del Narrador, incluso puede estar basado en el nivel del Aventurero, puede ser equivalente al Nivel, o al Nivel/2, o al Nivel/4.



Alguna Habilidad General puede quedar solapada con las Habilidades Especiales de cada Clase. En esos casos, el Narrador deberá dejar a la Clase en concreto hacer ambas tiradas, dando así mayores posibilidades a la Clase, para dejar claro su ventaja, y ha de dejar claro que la Habilidad de clase es mucho más concreta, poderosa y de éxito más preciso. Por ejemplo, el ladrón puede tratar de Moverse en Silencio con la habilidad de clase, si lo consigue, nadie podrá detectarle, la Habilidad General de Sigilo no es tan drástica y, aún pasando la tirada, el aventurero podrá ser detectado.

No pretendemos hacer un sistema cerrado y fijo



de habilidades, eso quitaría rapidez y sencillez, que es lo que pretende este sistema. Así pues, estos son algunos ejemplos de algunas tiradas que pueden surgir en el transcurso de las aventuras y han de ser tomados como una orientación, pero es el Narrador el que tiene la última palabra siempre.

Ejemplo de Habilidades Generales:

(Basados libremente en la Rules Cyclopedia)

Habilidades de Fuerza:

- Intimidar
- Levantar
- Nadar
- Saltar
- Trepar

Habilidades de Destreza:

- Acrobacias
- Cerrajería
- Colocar Trampas
- Conducir Carros
- Equilibrio
- Equitación
- Escapismo
- Malabarismos
- Mapear Rápido
- Saltar
- Sigilo
- Trepar

Habilidades de Constitución:

- Correr
- Degustar
- Nadar
- Resistencia

Habilidades de Inteligencia:

- Alquimia
- Artesanía (concreta)
- Artillería
- Batalla
- Buscar
- Conocimiento de Conjuros
- Construcción de barcos
- Descifrar Escritos
- Falsificar
- Imitación
- Ingeniería
- Ingeniería Mágica
- Leer los labios
- Navegación
- Saberes Arcanos
- Saberes Mundanos
- Tasación
- Trampas
- Trazar Mapa / Cartografía

Habilidades de Sabiduría:

- Alerta / Percepción
- Artesanía (concreta)
- Averiguar Intenciones
- Caza
- Coraje
- Entrenamiento Animal
- Espeleología
- Intuir Dirección
- Juego
- Justicia y Derecho
- Oficio (concreto)
- Rastreo
- Religión y Ceremonias
- Sanar
- Sexto Sentido
- Supervivencia y Forrajeo

Habilidades de Carisma:

- Canto
- Diplomacia
- Disfraz
- Empatía Animal
- Engañar
- Interpretar
- Intimidar
- Liderazgo
- Música
- Narración
- Persuasión
- Reunir Información
- Seducción





14. Batalla:

La Marca del Este está encuadrada en un mundo violento, muchos reinos se enfrentan entre sí. Las escaramuzas y batallas son constantes en muchos puntos del mapa.

En este apartado explicaremos las reglas para solucionar estos conflictos y combates a gran escala de una forma rápida y sencilla, y sobre todo muy abstracta. Esto supone más trabajo para el Narrador, pero puede ser gratificante.

Así pues, el sistema de batallas es sobre todo poco preciso, rápido, épico y centrado en los personajes. Al ser un sistema muy abstracto, el DJ deberá ser lo más ecuánime posible y aplicar la lógica con la mayor equidad posible.

En lo básico, cuando se plantee una batalla o un enfrentamiento entre unidades (distintas entre sí o no), el Narrador deberá decidir cuál de los dos ejércitos tiene ventaja sobre el otro. Para ello habrá de tener en cuenta varios factores:

- **El Número de Combatientes** de cada ejército.
- **El Poder bruto de los Combatientes**, es decir, lo poderosos y entrenados que son de uno en uno los miembros de un ejército.

- **Ventajas derivadas del Equipo**, no es lo mismo que se enfrenten campesinos con azadas a guerreros con coraza, escudo y lanza y además montados a caballo.

- **Ventajas derivadas del Terreno**, por ejemplo, siendo más fácil de defender una fortaleza, o teniendo una clara desventaja al ser atacados en un valle desde las colinas circundantes.

- **La Intervención de Héroes o Magos** en alguno de los dos bandos (dando una clara ventaja).

- **Cualquier buen plan de algún AJ**, si éste fuera el caso, el Narrador deberá premiar la inventiva del AJ dando un bono a su bando.

- **Cualquier otro factor que pudiera surgir** (magia, monstruos enormes, etc.).

Una vez tenidos en cuenta todos estos factores y alguno más que pueda surgir en una batalla concreta, se establece cuál de los dos ejércitos tiene ventaja y cuánta (el otro estará, lógicamente, en desventaja).

Una vez establecidas las diferencias entre los totales de los ejércitos, uno (el que es superior) obtendrá un bono a la tirada de Batalla de su general, y el otro (el inferior), obtendrá un malus a la tirada de Batalla de su general.

VENTAJA EN BATALLA

Ejércitos	Ventaja	Desventaja
Igualados	+0	+0
Uno algo superior	+2	-1
Uno superior	+4	-2
Uno muy superior	+6	-3
Uno infinitamente superior	+10	-4

El siguiente paso es ver si, a parte de los planes que aporten a su ejército los AJs (contemplados como ventaja o no), la actuación de los personajes en la batalla ayuda o no a su ejército.

Aventurero en Batalla:

Los AJs nunca son parte de una unidad o de un ejército como tal, siempre van por separado. Ésta es una parte importante de las reglas de batalla, ya que, seamos realistas, a los jugadores (al menos a los míos, y ya son años jugando) les suele importar más que nada en la batalla su AJ. Así que deberemos narrarlo y ser épicos en este punto.

Los aventureros pueden tratar combate con soldados del otro ejército, con tantos como quiera, y si elimina a una cantidad sustancial, el Narrador puede querer premiar al bando del AJ con un bono de **+2 a la tirada de Batalla** de su general.



Oportunidades Heroicas:

Los personajes durante la Batalla pueden actuar de forma especialmente heroica y verse metido de lleno en extraños giros del destino dentro de la batalla.

Durante cada asalto de batalla, se tira 1d20 con los siguientes bonos dependiendo de la posición en batalla del AJ:

- 2 en Reserva.
- 1 en Retaguardia.
- +0 en Combate.
- +2 en Vanguardia.

Si el AJ es Guerrero, puede sumar o restar uno a la tirada (si quiere).

Consultar la siguiente tabla con el resultado sacado y solventa el encuentro del aventurero:

AJs EN BATALLA

1d20	Oportunidad Heroica
1-3	¡Sanador te necesito! : tienes la suerte de que un sanador de tu bando está cerca y no hay enemigos próximos. Con hierbas y medicina o magia te cura 1d8+2 PG.
4-5	¡Alerta emboscada! : un grupo de enemigos te ha estado observando unos minutos y se ha acercado por tu espalda. Haz una tirada sorpresa para que no te cojan desprevenido. Él o los enemigos representan al menos 1/2 de los Niveles del Aventurero.
6	Recoger el Estandarte : el abanderado de tu ejército ha muerto. Tienes la oportunidad de portar el Estandarte durante el resto de la batalla. Eso te proporcionará 500 px al final de la batalla, pero el llevar el estandarte da un malus de -1 al ataque durante el resto de la batalla.
7	¡Resistid! : un superior te pide que resistas a toda costa. Debes permanecer en nivel de participación Vanguardia durante al menos los dos próximos turnos de batalla. Si así es, el general ganará una bonificación de +2 a Batalla hasta que acabe el combate de esta unidad.
8	Yo quería que hicieran lo mismo por mí : un grupo de enemigos ha logrado capturar a un mando de tu ejército y se lo están llevando. Puedes realizar dos ataques a distancia contra una CA de 5. Si ambos impactan, habrás matado al mando. Si fallas alguno de los dos, se lo llevarán y le sacarán toda la información. El siguiente día de la batalla (si lo hay), el enemigo tendrá un +4 a todas las tiradas de Batalla.
9	Atravesar la línea enemiga : entre tus filas suena la orden de ¡Cargad! La masa en movimiento de tus propios compañeros te arrastra contra las líneas enemigas. Quítate 1d6 PG y ponte 100 px por estar en tan heroica carga.
10	¡A la Carga! : enfrente de ti el enemigo se organiza y carga arrasando. Haz una tirada de salvación de Aliento para medio daño (2d6 daño total).
11	¡No pueden pasar más! : tienes la oportunidad de, ayudado por otros dos guerreros, impedir el paso del enemigo por tu zona (derribando escalas en murallas, o troncos, o volteando un carromato, o poniendo montones de cadáveres, etc.). Tirada de FUE -2, si lo logras, tú y todos tus aliados cercanos, en el siguiente asalto obtendréis un ± 1 adicional a la tirada de AJs en Batalla.

12	Una oportunidad clara: los frentes chocan y tú al girarte ves a uno de los altos cargos del ejército contrario. Entre él y tú hay decenas de soldados, pero quizás con un tiro claro... Haz dos ataques a distancia contra CA 3, si aciertas uno, ponte 100 px, si das los dos, además, la unidad contraria tendrá un malus a Batalla de -2 durante el próximo asalto.
13	Atraer la atención del enemigo: se te ordena que trates de alejar la línea del frente del ejército enemigo de la reserva. Sufres 1d6 heridas por flechas y tajos perdidos, pero en la próxima tirada el General de tu unidad añade un +2 a su tirada de Batalla.
14	El hombre contra la máquina: tras acabar con tu último enemigo, te giras y te enfrentas cara a cara con una máquina de guerra (el Narrador decide cual). El beneficio si acabas con esta máquina, para tu ejército es evidente. Tu ejército ganará uno en la tabla de diferencia de ejércitos en la siguiente tirada.
15	Salvar a un camarada herido: ves que un paisano tuyo ha caído. Tienes la oportunidad de salvarlo, el siguiente asalto pasarás a estar en Vanguardia (si no lo estabas ya) y además deberás cargar con el camarada. Si le salvas ganas 200 px.
16	Hasta las lágrimas de alegría saben amargas: ves claramente una brecha en las filas enemigas y varias unidades aliadas que están cerca pueden oírtelo. Si se dan las órdenes adecuadas, podrían llegar hasta allí y causar una destrucción enorme, pero es casi imposible que luego vuelvan con vida. Haz una tirada de Batalla (INT o CAR) -2. De tener éxito el enemigo perderá el siguiente turno mientras se reorganiza y llaman a refuerzos. De fallar, la muerte es inevitable, -3 a la siguiente tirada de Batalla, y tú como AJ recibes 2d6 de daño.
17	Capturar el Estandarte enemigo: tras un devastador ataque, tienes la oportunidad de hacerte con el estandarte del otro ejército. Debes matar al portador (usar la ficha normal de miembro del ejército enemigo). Ahora debes llevar el estandarte hasta la reserva de tu unidad. Mientras portas el estandarte eres un blanco fácil (malus de -2 a CA) y no puedes combatir plenamente (-1 al ataque), pero si consigues salvar el estandarte ganaras 500 px.
18	Y aquel día un dios luchó con nosotros: todo parece perdido en tu puesto. Sólo quedáis con vida un arquero herido, un viejo soldado y tú. No parece que los refuerzos vayan a llegar, alguien debe ir a informar de lo que está pasando. Ambos cubren tu retirada, el viejo soldado carga y el arquero gasta sus últimas flechas. Un acto tan noble y la sutil magia inspiran tu alma: obtienes 10 PG extra (que pierdes en 10 minutos), un bono +2 al ataque y al daño y un bono de +2 a todas las tiradas de salvación. Pero ahora tienes que enfrentarte a casi toda la unidad enemiga. Sufres 2d6 de daño. Si logras sobrevivir, tu ejército ganará un +4 a Batalla lo que queda de día y el siguiente.
19-20	Duelo: los vaivenes del conflicto hacen que te topes con un enemigo singular o con varios peligrosos. Tú solo, sin apoyos. El desafío de lo que sea a lo que te enfrentes debe ser igual a tu Nivel. Por ejemplo, un Guerrero de 6 niveles deberá enfrentarse a un Mago de 6 niveles, o a dos Elfos de 3 niveles cada uno, o a seis mercenarios de nivel 1, etc., etc.
21-22	Gran Duelo: el combate gira de tal manera que te enfrentas en combate singular a un individuo o a varios muy importantes del otro ejército. El desafío de lo que te enfrentes debe ser igual a tu nivel multiplicado por 1,5. Por ejemplo, un Guerrero de 10 niveles deberá enfrentarse, por ejemplo, con un Bárbaro de 15 niveles, o dos capitanes de Marvalar (guerreros de nivel 7), etc., etc. Si ganas, tu ejército obtendrá en la siguiente tirada de Batalla un bono de +4.

Asalto de Batalla:

Los asaltos de Batalla, a diferencia del combate individual, duran de 5 minutos a 1 día (a decisión del Narrador, dependiendo del tamaño de la contienda, tamaño de los ejércitos y del campo de batalla). Así, a ejércitos más numerosos y terreno más amplio, más tiempo de duración.

Tirada de Batalla:

Con esta habilidad general se tiene conocimiento de táctica, logística, etc. Se pueden prever ataques, encontrar puntos flacos en las líneas enemigas, etc. Además, y lo más importante, cuando dos unidades se enfrentan, los dirigentes de ambos bandos hacen una prueba enfrentada de Batalla modificada por la ventaja o

desventaja de su ejército, porque un AJ masacra muchos soldados del bando contrario, o modificado, también, por el comportamiento de los AJ de su bando en Batalla (con, o bien bono para su tirada, o malus para la tirada del general contrario).

Una vez contabilizados todos los malus y bonos, se realiza la tirada por ambos generales, normalmente será de INT, pero en determinadas ocasiones puede tirarse SAB o CAR (a decisión del Narrador) y se comparan los resultados.

-Si ambos sacan la tirada o ambos la fallan, la batalla continuará por los mismos derroteros sin un claro vencedor.

-Si uno saca la tirada pero el otro no, éste marcará una victoria. Cuando llegue a cinco, ese ejército habrá ganado la batalla.

-Si uno de los dos pifia (saca un 20), se quitará una de las marcas anteriores y si no tiene, le pondrá una al ejército contrario.

-Si alguno saca un crítico (un 1 en el d20) en la tirada de Batalla, marcará dos victorias independientemente de lo que saque el otro general.

Cabe destacar y señalar, que para ejércitos especialmente pequeños o grandes en comparación con el ejército contrario, pueden necesitar marcarse cuatro o seis victorias respectivamente.

Al ser un sistema tan abstracto, el Narrador tendrá la responsabilidad de ser muy justo y describir los movimientos y vaivenes de cada asalto de Batalla, tratando de ser lo más épico y legendario posible.

Misiones dentro de la Batalla:

Aún con toda la abstracción de estas reglas, pueden representarse pequeñas aventuras y misiones dentro de un turno de Batalla cuando éste es muy largo (varias horas, o incluso un día). Estas mini aventuras deben ser jugadas y preparadas (o improvisadas) por el Narrador y le darán sabor a la Batalla. Pueden ser por ejemplo: colarse en el campamento contrario y raptar a un sabio estratega, envenenar la reserva de agua de los enemigos, entrar en el templo de Velex y rescatar al clérigo (ya que el templo de Velex está en territorio enemigo), etc.

Todas estas pequeñas mini aventuras se desarrollarán en un asalto de Batalla largo y, o bien darán un bono a la próxima tirada de Batalla de su ejército, o bien hará que la ventaja en batalla varíe en algo (siempre todo a elección del Narrador).

Por ejemplo, en medio del asedio a una ciudad, los AJs deciden salir de las murallas por la noche y asesinar en su tienda a un carismático y



estratega general del ejército enemigo.

Desarrollando esto como una mini aventura, si los PJ los consiguen, el Narrador da en el siguiente turno al ejército defensor de la ciudad un bono de +3 a Batalla. Esos mismos AJs, la noche siguiente deciden salir a hurtadillas y quemar con aceite y fuego las tres torres de asedio del otro ejército. Tras desarrollar esto como otra mini aventura y conseguirlo, el Narrador estima que el ejército atacante pasa de ser “superior” a ser “algo superior” en la tabla Ventaja en Batalla

Ejemplo de Batalla:

Kraiden “El Fantasma Gris”, un irascible héroe elfo, ha llegado al pequeño pueblo de Daliondo al noreste de Robleda, en Eltauro, éste está siendo atacado por salvajes y bárbaros ungolitas, comandados por el caudillo Asticus.

El pueblo le suplica que los ayude a defenderse. Tras pensarlo mucho, Kraiden acepta. Saben que Asticus con sus hombres atacarán en diez días, así que Kraiden manda construir una empalizada de madera y cavar un foso alrededor del pueblo. También hace entrenar a los pueblerinos con los mejores guerreros de entre ellos (él, incluso, también enseña algo), pero parte pronto a la caza de “algo” a los próximos montes Liafdag. Dos días antes del ataque de los ungolitas, Kraiden aparece con un catoblepas (una horrible bestia petrificadora) que encierra en el foso justo delante de la puerta, en su parte más profunda. Dos días después llegan los ungolitas. Ellos son 1.800 salvajes y 200 guerreros a caballo. Asticus tiene INT 9, los daliondanos son 1.500 entre cazadores y milicia, y Kraiden tiene INT 12.

El Narrador decide a tenor de los ejércitos y la localización que los turnos de batalla durarán 15 minutos. En principio, el ejército ungolita era “muy superior” (por equipo y número), pero la empalizada, el foso, el entrenamiento, y sobre todo el catoblepas, hace que pase a ser sólo “superior”.

Comienza el primer turno de Batalla. Kraiden defiende la empalizada en el punto más atacado, pero es una verdadera bestia y machaca uno tras otro a los ungolitas. Su jugador (José) hace una tirada de 1d20+0 por estar en “combate”, sin posibilidad de aplicar ±1 por no ser Guerrero. Saca un 12, tiene una clara oportunidad de herir a un importante capitán del los ungolitas. Kraiden hace las dos tiradas de ataque a distancia con su arco contra CA 3 y acierta ambas. El capitán ungolita cae muerto, y en la próxima tirada de los ungolitas tendrán un -2 a

Batalla. Kraiden elimina a algunos soldados ungolitas más.

Es hora de ver cómo va la cosa.

Kraiden tirará Batalla con 12 (su INT), -2 (por ser inferiores), y +2 por haber matado a muchos soldados en su turno.

Asticus tirará Batalla con 9 (su INT), +4 (por ser superiores), y -2 por haber matado Kraiden al capitán bárbaro.

Así, Kraiden tira bajo 12 y saca un 1.

Asticus tira bajo 11, saca 16.

Así los daliondanos se marcan dos victorias (debido al crítico).

El Narrador describe con todo lujo de detalles, los ungolitas han caído en el foso. El catoblepas está causando estragos al igual que Kraiden. Además, los daliondanos parecen defenderse mejor de lo esperado... Asticus empieza a pensar en retirarse y replantearse el ataque a Daliondo.



15. Nuevos Conjuros:



Conjuros de Mago/Elfo/Bardo:

NIVEL 1:

Afectar Fuegos Normales:

Alcance: 5 metros/nivel

Duración: 5 asaltos/nivel

Este conjuro permite al lanzador hacer que fuegos no mágicos (desde una antorcha hasta uno tan grande como un área de 3 metros máximo) reduzcan su tamaño y brillo hasta convertirse en meras brasas, o incrementar su luz hasta ser tan brillantes como la plena luz del día y aumentar la iluminación hasta doblar el radio normal. Esto no afecta ni al consumo de combustible ni al daño causado por el fuego. El lanzador puede afectar cualquiera o todos los fuegos en el área del conjuro. Puede alterar sus intensidades con un simple gesto mientras el conjuro siga efectivo. El conjuro dura hasta que el lanzador lo cancela, se agota el combustible o expira la duración. El lanzador puede extinguir también todas las llamas existentes en el área, lo cual agota de inmediato el conjuro. El conjuro no afecta a los elementales del fuego o a otras criaturas similares.

Agrandar:

Alcance: 5 metros/nivel

Duración: 5 asaltos/nivel

Este conjuro causa el crecimiento instantáneo de una criatura u objeto, incrementando tanto su

tamaño como su peso. Sólo puede ser lanzado sobre una única criatura o sobre un único objeto que no excede de un metro cúbico de volumen por nivel del lanzador. El objeto o criatura tiene que ser visto para resultar afectado. Crecer un 10% por nivel de experiencia del hechicero, incrementando simultáneamente su altura, anchura y peso.

Todo el equipo llevado encima por una criatura crece también con el conjuro. Las víctimas no voluntarias tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros. Una tirada de salvación superada significa que el conjuro fracasa. Si no hay espacio suficiente para el crecimiento deseado, la criatura u objeto alcanza el tamaño máximo posible, haciendo estallar los confinamientos débiles en el proceso, pero se ve contenida sin sufrir ningún daño por materiales más fuertes: el conjuro no puede ser utilizado para aplastar a una criatura aumentando su tamaño.

Las tiradas de daño se incrementan proporcionalmente con el tamaño. Por ejemplo, un guerrero a un 160% de su tamaño normal golpea con su espada larga y tira un 6 para daño. La tirada de daño ajustada es 10 (es decir, $6 \times 1,6 = 9,6$, 10 redondeado hacia arriba). Las bonificaciones debidas a Fuerza, categoría y magia no resultan alteradas.

El conjuro inverso, reducir, niega el conjuro agrandar o hace a las criaturas u objetos más pequeños. La criatura u objeto pierde un 10% de su tamaño y masa original por cada nivel del lanzador, hasta un mínimo de un 10% del tamaño original. A partir de ahí, el tamaño se reduce por incrementos de 30 cm hasta menos de 30 cm, por incrementos de 2 cm hasta 2 cm, y por incrementos de 0,2 cm hasta un mínimo de 0,2 cm.

Alarma:

Alcance: 10 metros

Duración: 4 horas + 1/2 hora/nivel

Cuando es lanzado un conjuro de alarma, el hechicero hace que un área de 6 metros de radio, seleccionada reaccione a la presencia de cualquier criatura más grande que una rata normal, cualquier cosa más grande que aproximadamente un volumen de 60 decímetros cúbicos o más de 1,5 kilos de peso. El área de efecto puede ser un portal, una sección de suelo, unas escaleras, etc. Tan pronto como cualquier criatura entra en el área protegida, la toca, o establece contacto de alguna otra forma con ella sin pronunciar el santo y seña establecido por el lanzador, el conjuro de alarma deja oír un fuerte sonido (repiqueo de campanas, un grito, cascabeles... lo que el lanzador quiera) que puede ser oído claramente en un radio de 20 metros. El sonido dura todo un turno y luego

cesa. Las criaturas proyectadas etérea o astralmente no desencadenan la alarma, pero las criaturas voladoras o levitadoras, las invisibles o las incorpóreas o gaseosas sí. El lanzador puede anular la alarma con una sola palabra. Los componentes materiales de este conjuro son una campanilla y un trozo de alambre de plata muy fino.



Cantrip:

Alcance: 3 metros

Duración: 3 turnos/nivel

Los cantrips son conjuros menores estudiados por los magos y bardos durante su aprendizaje. Elconjuro cantrip es un método práctico para el aprendiz, que le enseña cómo acumular diminutas cantidades de energía mágica menor. Una vez lanzado, el conjuro cantrip permite al lanzador crear efectos mágicos menores por toda la duración del conjuro. Tan menores son esos efectos que tienen severas limitaciones. Son completamente incapaces de causar una pérdida de puntos de golpe, no pueden afectar la concentración de los lanzadores de conjuros, y tan sólo pueden crear pequeños y obvios materiales mágicos. Además, los materiales

creados por un cantrip son extremadamente frágiles y no pueden ser usados como instrumentos de ninguna clase. Finalmente, un cantrip carece del poder de duplicar los efectos de ningún otro conjuro. Sea cual sea la manifestación que adopte el cantrip, su efecto permanece sólo durante tanto tiempo como se concentre el hechicero. Típicamente, los hechiceros utilizan los cantrips para impresionar a la gente común, divertir a los niños e iluminar un poco las vidas melancólicas. Los trucos más comunes con los cantrips incluyen repiqueteos de música etérea, revivificación de flores marchitas, bolas resplandecientes que flotan por encima de las manos del lanzador, soplos de viento que agitan las llamas de las velas, despertar aromas de la comida insípida, pequeños remolinos para barrer el polvo debajo de las alfombras, juegos de sombras, brillos en ojos y dientes, etcétera.

Encontrar Familiar:

Alcance: 1,5 km/nivel

Duración: Especial

Este conjuro permite al lanzador intentar llamar a un familiar, tras un ritual de 2d12 horas, para que actúe como su ayudante y compañero. Los familiares son típicamente animales pequeños tales como gatos, ranas, hurones, cornejas, halcones, serpientes, búhos, cuervos, sapos, comadrejas o incluso ratones. Un animal que actúe como familiar puede beneficiar a un hechicero, juntando sus poderes sensoriales con los de su amo, conversando con él y sirviendo también como guardia/ explorador/ espía. Un hechicero, sin embargo, puede tener sólo un familiar a la vez, y no posee control sobre qué tipo de animal responderá a su llamada, si es que llega alguno.

El animal es siempre más inteligente que otros de su tipo (normalmente 2 o 3 puntos de INT) y su relación con el hechicero le confiere una vida excepcionalmente larga. El hechicero recibe los sentidos realzados de su familiar, lo cual le garantiza una bonificación de +1 a todas las tiradas de dados de sorpresa. Los familiares normales tienen 1d3+1 puntos de golpe, más 1 punto de golpe por nivel del lanzador, y una Categoría de Armadura de 7 (debido al tamaño, velocidad, etc.).

El hechicero mantiene un lazo empático con el familiar y puede emitir órdenes mentales a una distancia hasta kilómetro y medio. Ten en cuenta que las respuestas empáticas del familiar son generalmente muy básicas: aunque es capaz de comunicar pensamientos simples, éstos se ven a menudo abrumados por sus respuestas instintivas. Así, un hurón familiar que espíe a una banda de orcos en los bosques puede perder su hilo de pensamientos ante la vista de un ratón.

El lanzador no puede ver a través de los ojos del familiar. Si se halla separado del lanzador, el familiar pierde 1 punto de golpe al día, y muere si se ve reducido a 0 puntos de golpe. Cuando el familiar se halla en contacto físico con su hechicero, obtiene las mismas tiradas de salvación del hechicero contra ataques especiales. Si un ataque especial causa normalmente algún daño, el familiar no sufre ningún daño si la tirada de salvación tiene éxito y sólo la mitad del daño si la tirada de salvación fracasa. Si el familiar muere, el hechicero debe tirar con éxito una tirada de salvación contra Muerte o morirá también por el Shock mágico.

El poder de la invocación es tal que sólo puede ser intentada una vez al año. Cuando el hechicero decide encontrar un familiar, debe cargar un brasero de cobre con carbón. Cuando arda bien, añade incienso y hierbas por valor de 1.000 mo. El encantamiento del conjuro empieza entonces, y debe ser proseguido hasta que llega el familiar o expira el tiempo de lanzamiento. El Narrador determina en secreto todos los resultados. Ten en cuenta que la mayoría de familiares no son inherentemente mágicos, y que unconjuro de dispar magia no los envía lejos. Un mal trato deliberado, no alimentar y cuidar al familiar, o constantes exigencias irrazonables, tienen efectos adversos sobre la relación del familiar con su amo.

Tirada d20	Familiar *	Poderes sensoriales
1-5	Gato, negro	Excelente visión nocturna, oído superior
6-7	Cuervo	Excelente visión
8-9	Halcón	Visión a distancia muy superior
10-11	Búho	Visión nocturna igual a la visión diurna humana, oído superior
12-13	Sapo	Amplio ángulo de visión
14-15	Comadreja	Oído superior y poder olfativo muy superior
16-20	Ningún familiar disponible dentro del alcance del conjuro	

* El árbitro puede sustituir éstos por otros pequeños animales más acordes con la zona.

Grasa:

Alcance: 10 metros

Duración: 3 asaltos + 1 asalto/nivel

Un conjuro de grasa cubre una superficie material con una capa resbaladiza de naturaleza grasienda. Cualquier criatura que entre en el área (3x3 metros) o sea atrapada en ella cuando es lanzado el conjuro debe efectuar una tirada de salvación contra conjuros o resbalar, patinar y caer al suelo.

Aquellos que superen la tirada pueden alcanzar la más próxima superficie no engrasada al final

del asalto. A aquellos que permanecen en el área se les permite una tirada de salvación cada asalto hasta que escapen del área. El Narrador debería ajustar las tiradas de salvación según las circunstancias; por ejemplo, una criatura que cargue por un plano inclinado que se ve de pronto engrasado tiene pocas posibilidades de evitar los efectos. El Narrador podrá añadir el bonificador de DES a la tirada de salvación si lo estima oportuno. El conjuro también puede ser usado para crear una capa grasienda sobre un objeto: una cuerda, los peldaños de una escala, la empuñadura de un arma, etc. Los objetos materiales que no se hallan en uso resultan siempre afectados por este conjuro, mientras que las criaturas que sujetan o emplean esos objetos reciben una tirada de salvación contra conjuros para evitar los efectos. Si la tirada de salvación inicial fracasa, la criatura deja caer de inmediato el objeto resbaladizo. Es preciso efectuar una tirada de salvación cada asalto que la criatura intenta usar el artículo engrasado.

Luces Danzantes:

Alcance: 40 metros + 10 metros/nivel

Duración: 10 asaltos/nivel

Cuando es lanzado un conjuro de luces danzantes, el hechicero crea de una a cuatro luces que parecen o bien antorchas o linternas (ylanzan esa cantidad de luz), o esferas resplandecientes de luz (como las de los fuegos fatuos), o un débil resplandor, de forma vagamente humana, en cierto modo similar a una criatura del plano elemental del Fuego. Las luces danzantes se mueven según los deseos del lanzador, hacia delante o hacia atrás, en línea recta o doblando esquinas, sin tener que concentrarse el hechicero en tales movimientos. El conjuro no puede ser usado para causar ceguera (ver el conjuro de Luz), y se apaga si se excede el límite de duración.

Toque Helado:

Alcance: 0

Duración: 3 asaltos + 1 asalto/nivel

Cuando el lanzador completa este conjuro, un resplandor azul envuelve su mano. Esta energía ataca las fuerzas vitales de toda criatura viva sobre la que el hechicero efectúe con éxito un ataque cuerpo a cuerpo. La criatura tocada debe efectuar con éxito una tirada de salvación contra conjuros o sufrir 1d4 puntos de daño y perder 1 punto de Fuerza. Si la tirada tiene éxito, la criatura no sufre daño. Las criaturas sin puntuaciones de Fuerza sufren una penalización de -1 en sus tiradas de ataque y daño por cada otro contacto con éxito. La Fuerza perdida regresa a un ritmo de 1 punto por hora. El daño

puede curarse mágicamente o sanar de forma natural.

Este conjuro tiene un efecto especial sobre las criaturas muertas vivientes. Los muertos vivientes tocados por el lanzador no sufren daño ni pérdida de Fuerza, pero deben superar una tirada de salvación contra conjuros o huir durante 1d4 asaltos + 1 asalto por nivel del lanzador.

NIVEL 2:

Atar:

Alcance: 30 metros

Duración: 3 asaltos/nivel

Cuando es empleado este conjuro, el hechicero puede dar órdenes a cualquier objeto no vivo con forma de cuerda, incluido cordel, hilo, bramante o incluso un cable. El conjuro afecta 15 metros de cuerda normal (de un par de centímetros de diámetro), más 1,5 metros por nivel de lanzador. Las ordenes posibles son Enrollar (formar un limpio y bien dispuesto rollo), Enrollar y Anudar, Formar un lazo, Formar un lazo y Anudar, Atar y Anudar, y la inversa de todo eso (Desenrollar, etc.). Puede darse una orden cada asalto.

La cuerda sólo puede enrollar a una criatura o un objeto que esté dentro del radio de 30 metros. Ten en cuenta que la cuerda en sí, del mismo modo que todos los nudos hechos en ella, no son mágicos. Una cuerda típica puede tener una CA de 6 y recibir 4 puntos de daño de corte antes de romperse. La cuerda no infinge daño de ningún tipo, pero puede ser usada para enredar los pies o tratar a un oponente individual que falle una tirada de salvación contra conjuros.

Esquema Hipnótico:

Alcance: 30 metros

Duración: Especial

Cuando es lanzado este conjuro, el hechicero crea un esquema, trenzado y retorcido, de sutiles colores en el aire. Este esquema causa que cualquier criatura que lo mire se quede fascinada y lo contemple inmóvil durante tanto tiempo como el lanzador mantenga el despliegue, más dos asaltos. El conjuro puede cautivar a un máximo de 24 niveles, o Dados de Golpe, de criaturas (por ejemplo, 24 criaturas con 1 Dado de Golpe cada una, 12 con 2 Dados de Golpe, etc.). Todas las criaturas afectadas deben hallarse dentro del área de efecto de un cubo de 10 metros, y a cada una se le concede una tirada de salvación contra conjuros. Un ataque que inflige daño sobre una criatura afectada la libera del conjuro de inmediato.

El mago no necesita emitir ningún sonido, pero debe hacer los gestos apropiados mientras sujetá una varilla de incienso encendida o una varilla de cristal llena con material fosforecente.

Flecha Ácida de Rairates:

Alcance: 180 metros

Duración: Especial

Mediante este conjuro, el mago crea una flecha mágica que acelera hacia su blanco como si hubiera sido disparada por el arco de un guerrero del mismo nivel que el hechicero, necesitando una tirada de ataque para impactar. No se utilizan modificadores por alcance. La flecha no tiene bonificaciones de ataque ni daño, pero infinge 3d4 puntos de daño por ácido (con tiradas de salvación para los objetos en el blanco, no hay daño por salpicaduras.) Por cada tres niveles conseguidos por el lanzador, el ácido permanece otro asalto, a menos que sea neutralizado de algún modo, e infinge otros 3d4 puntos de daño cada asalto. Así, al nivel 3-5, el ácido permanece dos asaltos, al nivel 6-8 tres, etc.

Fuerza:

Alcance: Contacto

Duración: 1 turno/nivel

La aplicación de este conjuro incrementa la Fuerza del personaje objetivo en 1d4 puntos. Los beneficios del conjuro de Fuerza se mantienen a lo largo de toda la duración del conjuro. El componente material de este conjuro son unos cuantos pelos, o un pellizco de estiércol, de un animal particularmente fuerte: antropoide, oso, buey, etc.

Incontrolable Risa Horrible de Alexandra:

Alcance: 60 metros

Duración: 2 asaltos/nivel

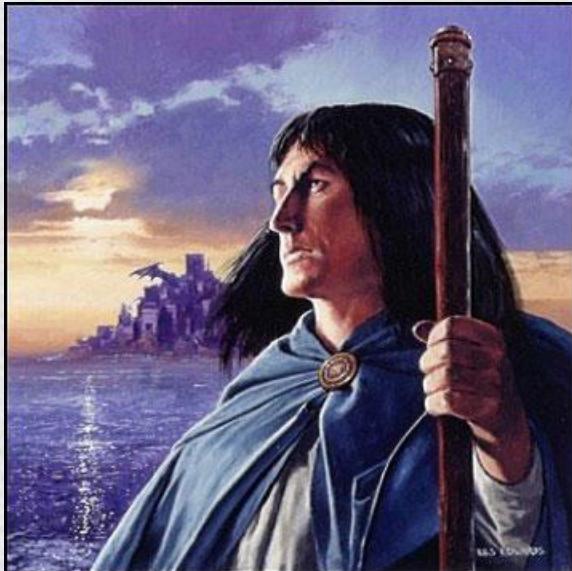
La víctima de este conjuro lo percibe todo como hilarantemente divertido. El efecto no es inmediato, y la criatura sólo siente un ligero cosquilleo durante el asalto en que es lanzado el conjuro. En el asalto inmediatamente siguiente, la víctima empieza a sonreír, luego a reír quedamente, a reír de una forma más abierta, a reírse francamente, a lanzar carcajadas, y finalmente se derrumba entre espasmos de una incontrolable y horrible risa. Aunque su regocijo mágico dura sólo un asalto, la criatura afectada debe pasar el siguiente asalto recobrando su aplomo, y pierde 2 puntos de su Fuerza (o -2 en sus tiradas de ataque y daño) por todos los asaltos del conjuro que quedan. El lanzador puede afectar a una criatura por cada tres niveles alcanzados: por ejemplo, una al nivel 3, dos al nivel 6, tres al nivel 9, etc. Todos los seres afectados tienen que hallarse dentro de un radio de 10 metros unos de otros.

Nube de Niebla:

Alcance: 10 metros

Duración: 10 asaltos + 1 asalto/nivel

El conjuro de nube de niebla crea un banco grande y estacionario de niebla normal. Este conjuro crea una niebla de cualquier tamaño y forma hasta un máximo de un cubo de 6 metros por nivel del lanzador. La niebla oscurece toda visión, normal e infravisión, más allá de medio metro. Una fuerte brisa dispersará la niebla, mientras que una brisa moderada reducirá la duración del conjuro en un 50%. El conjuro no puede ser lanzado bajo el agua.



NIVEL 3:

Diminuta Cabaña de Raicrates:

Alcance: 0

Duración: 4 horas + 1 hora/nivel

Cuando es lanzado este conjuro, el hechicero crea una esfera de fuerza inmóvil, opaca, de cualquier color deseado en torno a su persona. La mitad de la esfera se proyecta por encima del suelo, y el hemisferio inferior pasa a través del suelo. Hasta siete de otras criaturas de tamaño humano pueden encajar dentro del campo con su creador, y éas pueden entrar y salir libremente de la cabaña sin dañarla, pero, si el lanzador sale de ella, el conjuro se disipa. La temperatura dentro de la cabaña es muy agradable, si la temperatura exterior es entre -18 y 38 grados. Una temperatura exterior por debajo de los -18 grados o por encima de los 38 disminuye o incrementa algo la temperatura interior. La diminuta cabaña proporciona también protección contra los elementos tales como lluvia, polvo, tormentas de arena y demás. La cabaña puede resistir cualquier viento de una fuerza menor que un huracán sin sufrir ningún daño, pero una fuerza del viento mayor que esta la destruye. El interior de la cabaña es un hemisferio; el lanzador puede iluminarla débilmente a una orden, o extinguir la luz según desee. El campo de fuerza es opaco desde fuera, es transparente desde dentro.

Forma Espectral:

Alcance: 0

Duración: 2 asaltos/nivel

Cuando es lanzado este conjuro, el hechicero y todo su equipo se vuelven insustanciales. El lanzador se ve sometido sólo a ataques mágicos o especiales, incluidos aquellos por armas +1 o mejores, o por criaturas de otro modo capaces de afectar a aquellos a los que sólo pueden golpear las armas mágicas. Los muertos vivientes de la mayoría de tipos ignorarán un individuo de forma espectral, creídos de que se trata de un espectro o aparecido, aunque un difunto o un muerto viviente especial pueden efectuar una tirada de salvación contra conjuros con una penalización de -4 para reconocer el conjuro.

Lentitud:

Alcance: 90 metros + 10 metros/nivel

Duración: 3 asaltos + 1 asalto/nivel

Un conjuro de lentitud hace que las criaturas afectadas se muevan y ataquen a 1/2 de sus índices normales. Anula un conjuro de Acelerar. Las criaturas frenadas tienen una penalización en la Categoría de Armadura de +4, una penalización en ataque de -4, y le son negadas todas las bonificaciones por Destreza. La magia afecta a un número de criaturas igual al nivel del lanzador, si se hallan dentro del área de efecto (un cubo de 12 metros centrado en el lugar señalado por el conjurador). Las criaturas son afectadas desde el centro del conjuro hacia fuera. Las tiradas de salvación contra el conjuro sufren una penalización de -4. El componente material es una gota de melaza.

Página Secreta:

Alcance: Contacto

Duración: Hasta disipación

Cuando es lanzado, el conjuro de página secreta altera el contenido real de la página de modo que parezca ser algo completamente distinto. Así, un mapa puede ser cambiado para convertirse en un tratado sobre la forja de espadas. El texto de un conjuro puede ser alterado para mostrar una página de un libro de cuentas o incluso otra forma de conjuro. El lanzador puede revelar el contenido original pronunciando una palabra de mando, leyendo la página real, y volviéndola luego a su forma de página secreta. Quien note la magia que envuelve el contenido real de una página con ese conjuro pueden intentar disipar la magia pero, si fracasan, la página es destruida. Un conjuro de ver realmente no revela el contenido a menos que sea lanzado en combinación con un conjuro de comprender lenguajes.

Soplo de Viento:

Alcance: 0

Duración: 1 asalto

Cuando es lanzado este conjuro, un fuerte soplo de aire se origina del hechicero y avanza en la dirección hacia la que éste se halle mirando. La fuerza de este soplo de viento (unos 50 km/h) es suficiente para apagar velas, antorchas y llamas semejantes no protegidas. Hace que las llamas protegidas (como las de las linternas) se agiten locamente, y hay una posibilidad de un 5% por nivel de experiencia del lanzador de que extinga incluso tales fuegos. También agita fuegos muy grandes en la dirección del movimiento del viento. Hace retroceder por la fuerza a pequeñas criaturas voladoras 1d6 x 10 metros y hace que los seres de tamaño humano sean retenidos inmóviles si intentan avanzar contra su fuerza. Frena a las criaturas voladoras más grandes que el hombre en un 50% durante un asalto. Sopla sobre objetos ligeros, dispersa la mayoría de los vapores, y aleja por la fuerza criaturas levitadoras, gaseosas o no aseguradas. Su sendero es de 3 metros de ancho por 10 de largo por nivel de experiencia del lanzador (por ejemplo, un Elfo de nivel 8 crea un soplo de viento que viaja 80 metros).

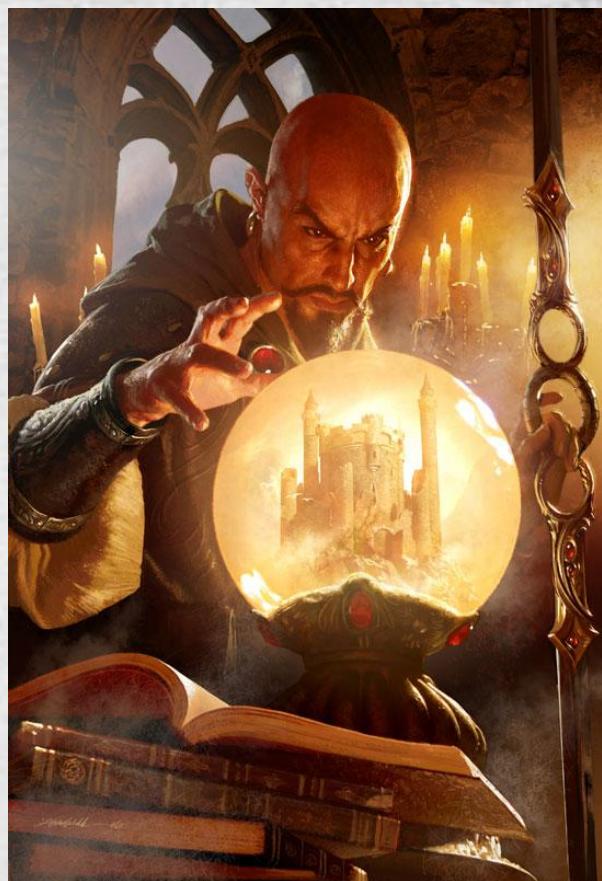


Toque Vampírico:

Alcance: 0

Duración: Un toque o un turno

Cuando el lanzador toca a un oponente en combate cuerpo a cuerpo con una tirada de ataque con éxito, el oponente pierde 1d6 puntos de golpe por cada dos niveles del lanzador, hasta un drenaje máximo de 6d6 para un lanzador de nivel 12. El conjuro se agota cuando se efectúa con éxito un contacto o pasa un turno. Los puntos de golpe se añaden al total del lanzador, con todos los puntos de golpe por encima de su total normal tratados como puntos de golpe adicionales temporales. Cualquier daño al lanzador es restado primero de los puntos de golpe temporales. Tras una hora, cualquier punto de golpe extra por encima del total normal del lanzador se pierde. Las criaturas muertas vivientes no se ven afectadas por este conjuro.



NIVEL 4:

Espejo Mágico:

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto/nivel

Mediante este conjuro, el hechicero convierte un espejo normal, o una bola de cristal, o una superficie acuosa en calma, en un dispositivo de observación mágica.

Un hechicero puede usar el dispositivo para ver hasta virtualmente cualquier distancia o en otros planos de existencia. El usuario debe conocer el sujeto a ser visto. El conocimiento puede ser de relación personal, posesión de pertenencias personales, una imagen del objeto, o la información acumulada. El Conocimiento, y no la distancia, es la clave del éxito de la localización:

Muy conocido personalmente:	100%
Ligeramente conocido personalmente:	85%
Se tiene una descripción:	50%
Se posee una parte:	50%
Se posee una prenda:	25%
Se tiene buena información al respecto:	25%
Se tiene poca información al respecto:	20%
En otro plano:	-25%
Enmascarado por magia:	-50%

Además los siguientes conjuros pueden ser lanzados a través de un espejo mágico: Leer Lenguas, Leer Magia e Infravisión. Los siguientes conjuros tienen unas posibilidades de un 5% por

nivel del lanzador de operar correctamente: Detectar Magia, Detectar el Mal y Percepción Extra Sensorial.

Extensión I:

Alcance: 0

Duración: Especial

Mediante el uso de un conjuro de extensión I, el hechicero prolonga la duración de un conjuro previamente lanzado de nivel 1, 2 ó 3 en un 50%. Naturalmente, el conjuro afecta solamente a los conjuros que tienen duración. Este conjuro debe ser lanzado inmediatamente después del conjuro que ha de ser extendido, ya sea por el lanzador original o por otro hechicero. Si transcurre un asalto completo o más, la extensión falla y el conjuro se desperdicia.

Piel de Piedra:

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Cuando es lanzado este conjuro, la criatura afectada gana una inmunidad virtual contra cualquier ataque por corte, golpe, proyectil o semejante. Ni siquiera una espada afilada puede afectar a una criatura protegida por piel de piedra, como tampoco lo puede una roca tirada por un gigante, el ataque de una serpiente, etc. De todos modos, los ataques mágicos de conjuros tales como bola de fuego, proyectil mágico, golpe de rayo y demás tienen sus efectos normales. El conjuro bloquea 1d4 ataques, más un ataque por cada dos niveles de experiencia del lanzador.

Refugio Seguro de Rairates:

Alcance: 20 metros

Duración: 1d4+ 1 hora/nivel

Este conjuro permite al mago llamar mágicamente a la existencia una recia cabaña o choza, hecha de un material que sea común en la zona donde es lanzado el conjuro: piedra, madera o (en el peor de los casos) barro. El suelo es plano, limpio y seco. En todos sus aspectos el refugio se parece a una cabaña normal, con una recia puerta, dos o más ventanas con contraventanas y una chimenea. Además de cuatro literas.

El refugio es seguro contra vientos de hasta 100 km/h. Tiene que ser calentada como una morada normal, y un calor extremo la afecta adversamente a ella y a sus ocupantes. La morada, sin embargo, proporciona por otro lado considerable seguridad, puesto que es tan fuerte como un edificio normal de piedra, independientemente de su composición material, resiste las llamas y el fuego como si fuera de piedra, y es impenetrable a los proyectiles

normales (pero no al tipo lanzado por la maquinaria de asedio o los gigantes).

La puerta, contraventanas e incluso chimenea son seguras contra intrusión, puesto que las primeras dos están cerradas por el hechicero y la última está asegurada por una reja superior de hierro y un angosto humero. Además, esas tres áreas están protegidas por un conjuro de alarma. Finalmente, es llamado un sirviente invisible para proporcionar servicio al lanzador.



Tentáculos Negros de Alexandra:

Alcance: 30 metros

Duración: 1 turno/nivel

Este conjuro crea varios tentáculos negros, como de caucho, en un área de efecto de medio metro por nivel del lanzador. Esos agitantes miembros parecen brotar de la tierra o de cualquier superficie que se halle bajo nuestros pies, incluida el agua. Cada tentáculo tiene 3 metros de largo, una CA de 4, y requiere para ser destruido tantos puntos de daño como el nivel del hechicero que lanza el conjuro. Hay 1d4 de tales tentáculos, más 1 por nivel de experiencia del lanzador.

Cualquier criatura dentro del alcance de los agitantes tentáculos está sometida al ataque tal como sea determinado por el Narrador. El blanco del ataque de un tentáculo debe efectuar una tirada de salvación contra conjuros. Si tiene éxito, el sujeto sufre 1d4 puntos de daño del contacto con el tentáculo, y luego el tentáculo es destruido. El fracaso en la tirada indica que el daño infligido es de 2d4 puntos, el miembro de ébano se enrolla en torno al sujeto, y el daño será de 3d4 puntos en el segundo asalto y sucesivos. Puesto que esos tentáculos no tienen ninguna inteligencia que los guíe, hay la posibilidad de que se enrolle en torno de cualquier objeto (un árbol, un poste, una columna, incluso el propio hechicero) o continúen estrujando al oponente muerto. Una presa establecida por un tentáculo se mantiene hasta que el tentáculo es destruido por alguna

forma de ataque o hasta que desaparece al final de la duración del conjuro.

Tormenta de Hielo:

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: Especial

Este conjuro puede tener uno de dos efectos, a elección del lanzador: O bien grandes piedras de granizo caen durante todo un asalto en un área de 12 metros de diámetro e infligen 3d10 puntos de daño a todas las criaturas que se hallen dentro del área de efecto, o cellisca cae en un área de 24 metros de diámetro por nivel del lanzador durante un asalto. La cellisca ciega a las criaturas dentro de esta área durante la duración del conjuro y hace que el terreno del área se hiele, frenando así el movimiento en un 50% y haciendo que sea un 50% más probable que una criatura que intente moverse en el área resbale y caiga. La cellisca extingue también las antorchas y los pequeños fuegos.

NIVEL 5

Apariencia:

Alcance: Radio de 3 metros

Duración: 12 horas

Este conjuro permite al lanzador alterar la apariencia de una persona por cada dos niveles de experiencia que haya alcanzado. El cambio incluye ropas y equipo. El lanzador puede hacer que el receptor se parezca a cualquier criatura bípeda de forma más o menos humana, hasta 30 cm más baja o más alta que su altura normal, y delgada o gorda o cualquier punto intermedio. Todos aquellos afectados deben parecerse al mismo tipo general de criatura: humana, orco, ogro, etc. Cada una forma un individuo reconocible. El efecto falla para un individuo si la ilusión elegida por el lanzador no puede realizarse dentro de los parámetros del conjuro (por ejemplo, no puede conseguirse que un halfling se parezca a un fantasma, pero puede conseguirse que se parezca a un ogro bajo y joven). Las personas no voluntarias reciben tiradas de salvación contra conjuros para evitar el efecto. Las personas afectadas recuperan su apariencia normal si mueren. El conjuro no es lo bastante exacto como para duplicar la apariencia de un individuo específico.

Cofre Secreto de Raicrates:

Alcance: Especial

Duración: 60 días

Este conjuro permite que un cofre especialmente construido sea ocultado en el plano Etéreo, para ser llamado usando un pequeño modelo del mismo. El cofre grande debe ser de calidad excepcional, hecho para el lanzador del conjuro

por un maestro artesano. Si está hecho principalmente de madera, tiene que ser de ébano, palisandro, sándalo, teca o parecida, y todos los refuerzos de sus esquinas, clavos y demás adornos deben ser de platino.

Si es construido de marfil, los adornos de metal del cofre deben ser de oro. Si el cofre está hecho de bronce, cobre o plata, sus adornos deben ser de electro o plata. El coste de un cofre así nunca puede ser menor de 5.000 m.o. Una vez construido, el hechicero debe hacer una réplica diminuta (con los mismos materiales y perfecta en todos sus detalles), de modo que la miniatura del cofre parezca ser una copia perfecta. Mientras toca el cofre y sujetla la diminuta réplica, el lanzador canta el conjuro. Éste hace que el cofre grande se desvanezca en el plano Etéreo. El cofre puede contener 30 decímetros cúbicos de material por nivel del hechicero, no importa cuál sea su tamaño aparente. La materia viva hace que existan un 75% de probabilidades de que el conjuro falle, así que el cofre es usado típicamente para mantener seguros valiosos libros de conjuros, objetos mágicos, gemas, etc. Mientras el lanzador tenga en su poder el duplicado pequeño del cofre mágico, puede volver a llamar el grande del plano Etéreo cada vez que lo desee o lo necesite. Si el cofre en miniatura es perdido o destruido, no hay forma, ni siquiera mediante un conjuro de deseo, de que el cofre grande pueda regresar, aunque puede montarse una expedición para encontrarlo.



Cono de Frío:

Alcance: 0

Duración: Instantáneo

Cuando es lanzado este conjuro, hace que se forme un área en forma de cono de extremado frío, que se origina en la mano del hechicero y se extiende hacia fuera formando un cono de 1,5 metros de largo y 30 cm de diámetro por nivel del lanzador. Drena calor, y causa 1d4+1 puntos de daño por nivel de experiencia del hechicero. Por ejemplo, un hechicero de nivel 10 lanzará un

cono de frío de 3 metros de diámetro y 15 metros de largo, causando 10d4+10 puntos de daño.

Dominación:

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: Especial

El conjuro de dominación permite al lanzador controlar las acciones de cualquier persona hasta que el conjuro termina de acuerdo con la Inteligencia del sujeto:

INT	Control
3 o menos	2 meses
4 a 6	1 mes
7 a 9	2 semanas
10 a 12	1 semana
13 a 14	3 días
15 a 16	2 días
17	1 día
18	12 horas
19 o más	6 horas

Cuando es lanzado el conjuro, el sujeto debe efectuar una tirada de salvación contra conjuros con una penalización de -2, pero se aplican los ajustes por Sabiduría. El fracaso significa que el hechicero ha establecido un lazo telepático con la mente del sujeto. Si se comparte un lenguaje común, el hechicero puede generalmente forzar al sujeto a actuar según los deseos del hechicero, dentro de los límites de la estructura corporal del sujeto y su Fuerza. Observa que el lanzador no recibe ningún dato sensorial directo del sujeto. Aquellos forzados a tomar acciones contra su naturaleza reciben una nueva tirada de salvación con una bonificación de +4. Obviamente, las órdenes autodestructivas no son llevadas adelante. Un conjuro de protección contra el mal puede impedir al lanzador ejercer control o usar el lazo telepático mientras el sujeto está así dominado, pero no puede impedir el establecimiento de la dominación.

Extensión II:

Alcance: 0

Duración: Especial

Este conjuro es el mismo que el Extensión I de nivel 4, excepto que extiende la duración de los conjuros de nivel 1 a 4 en un 50%.

Perro Fiel de Raicates:

Alcance: 10 metros

Duración: Especial

Por medio de este conjuro, el hechicero llama a un perro guardián fantasma que sólo él puede ver. Puede ordenarle que actúe como guardián de un pasadizo, estancia, puerta o espacio o portal similar. El perro guardián fantasma

empieza inmediatamente a ladrar con fuerza si cualquier criatura más grande que un gato se acerca al lugar que guarda. Puesto que el perro fiel es capaz de detectar criaturas invisibles y ponerse en guardia ante la aproximación de criaturas etéreas, es un guardián excelente. No reacciona a ilusiones que no son como mínimo cuasi reales.

Si la criatura intrusa expone su espalda al perro guardián, el perro lanza un feroz ataque como si fuera un monstruo de 10 Dados de Golpe, produciendo 3d6 puntos de daño. Es capaz de golpear a oponentes de todo tipo, incluso aquellos normalmente sometidos sólo a las armas mágicas de +3 o superiores. Las criaturas sin espalda no son atacadas (las gelatinas ocres, por ejemplo). El perro fiel no puede ser atacado, pero sí puede ser disipado. El conjuro dura como máximo una hora más 1/2 hora por nivel del lanzador pero, una vez es activado por un intruso, permanece sólo un asalto por nivel del lanzador. Si el lanzador del conjuro se halla alguna vez a más de 100 metros de distancia del área que el perro guarda, el conjuro termina.

NIVEL 6:

Atrapamiento:

Alcance: 10 metros

Duración: Especial

Lanzar este conjuro es un acto peligroso: atraer a una poderosa criatura de otro plano a una trampa especialmente preparada, donde será retenida hasta que acepte realizar un servicio a cambio de ser liberada del conjuro de Atrapamiento. El tipo de criatura a atrapar debe ser conocido y declarado y, si posee un nombre específico, propio o adjudicado, éste debe ser usado al lanzar el conjuro. El conjuro causa la aparición de una abertura tipo puerta en el plano de la criatura a ser atrapada. Se efectúa entonces una tirada de salvación especial para determinar si la criatura detecta la naturaleza de la abertura planar como una trampa o cree que se trata de una puerta. Ha de superar una tirada de salvación contra conjuros, en la que el mod. de INT del Mago hace más difícil la tirada.

Si la tirada de salvación tiene éxito, la criatura ignora la abertura creada por el conjuro y éste fracasa. Si la tirada de salvación falla, la criatura penetra en la abertura y es atrapada. Cuando queda así atrapada, la criatura de otro plano puede atacar libremente al hechicero, a menos que éste haya creado un círculo de protección. Tales círculos pueden ser temporales (trazados a mano) o permanentes (grabados o tallados). Incluso con esa protección, la criatura atrapada puede liberarse y dejar caer su venganza sobre el lanzador. Un círculo trazado a mano tiene unas posibilidades base de fracaso de un 20%, mientras que uno tallado o grabado tiene una

base de un 10% (esto la primera vez en que es usado, para determinar si el trabajo fue hecho o no como corresponde). Las posibilidades pueden ser más reducidas mediante una cuidadosa preparación del círculo. Si el círculo hecho a mano es dibujado durante un largo período de tiempo, utilizando pigmentos especialmente preparados (1.000 m.o. de valor por turno pasado dibujándolo), las posibilidades de que la criatura se libere se ven reducida en un 1% por cada turno pasado en su preparación. Esto puede reducir las posibilidades de base a un 0%.

Una vez atrapada y a buen recaudo, la criatura puede ser mantenida allí durante tanto tiempo como se atreva el lanzador (recuerda el peligro de que algo rompa la protección). La criatura no puede abandonar el círculo, como tampoco puede penetrar la barrera ninguno de sus ataques o poderes. El lanzador puede ofrecer sobornos, usar promesas o hacer amenazas a fin de conseguir la promesa de un servicio de la criatura cautiva.

Una vez completado el servicio, la criatura sólo necesita informar al lanzador para ser devuelta instantáneamente allá de donde vino. Más tarde, la criatura puede buscar venganza.

Contingencia:

Alcance: 0

Duración: 1 día/nivel

Mediante este conjuro, el hechicero puede situar otro conjuro sobre su persona a fin de que el segundo conjuro entre en acción automáticamente bajo las condiciones dictadas durante el lanzador delconjuro de contingencia. El conjuro de contingencia y el conjuro que ha de entrar en acción son lanzados al mismo tiempo.

El conjuro a entrar en acción por la contingencia prescrita debe ser uno que afecte a la persona del hechicero (Levitación, Volar, Teleportar, etc.) y de un nivel máximo de conjuro indicado en la siguiente tabla:

Nivel lanzador	Nivel conjuro
12-14	4
15-17	5
18 +	6

Sólo puede situarse un conjuro de contingencia sobre el lanzador en cualquier momento determinado; si es lanzado un segundo, el primero (si aún está activo) es cancelado. Las condiciones necesarias para que actúe el conjuro deben ser claras, aunque pueden ser más bien generales.

Erudición en Leyendas:

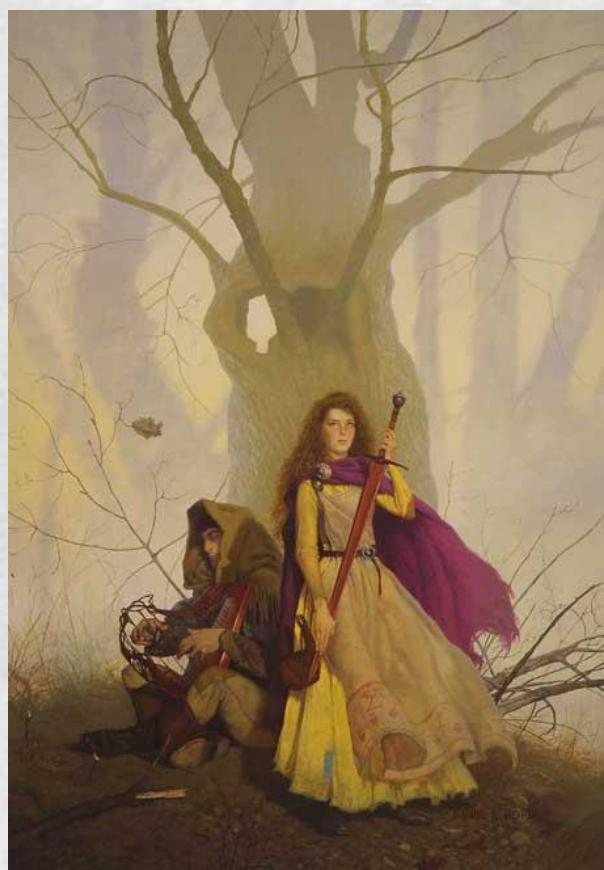
Alcance: 0

Duración: Especial

El conjuro de erudición en leyendas es usado para determinar la información legendaria relativa a una persona, lugar o cosa conocida. Si la persona o cosa se halla a mano, o si el hechicero se encuentra en el lugar en cuestión, las probabilidades de que el conjuro produzca resultados, es mucho mayor, y el tiempo de lanzamiento es sólo de 1d4 turnos. Si sólo se dispone de información detallada sobre la persona, lugar o cosa, el tiempo de lanzamiento es de 1d10 días. Si sólo se conocen rumores, el tiempo de lanzamiento es 2d6 semanas.

Durante el lanzamiento, el hechicero no puede dedicarse a más actividades que las de rutina: comer, dormir, etc. El conjuro es lanzado con incienso y tiras de marfil formando un rectángulo, pero algún objeto de valor para el lanzador debe ser además sacrificado: una poción, un pergamo mágico, un objeto mágico, etc.

Naturalmente, la erudición en leyendas revela información sólo si la persona, lugar o cosa son notables o legendarios.



Extensión III:

Alcance: 0

Duración: Especial

Este conjuro es el mismo que el de nivel 4 Extensión I, excepto que extenderá los conjuros de nivel 1 a 3 al doble de duración, y extenderá la duración de los de nivel 4 o 5 en un 50%.

Ilusión Permanente:

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: Permanente

Cuando es lanzado este conjuro, el hechicero crea una ilusión con elementos visuales, auditivos, olfatorios y térmicos. El conjuro puede crear la ilusión de cualquier objeto, criatura o fuerza, mientras esté dentro de los límites del área de efecto del conjuro (3 metros cúbicos por nivel del hechicero). Afecta a todas las criaturas que ven la ilusión, incluso hasta el punto de que sufren daño por caer a un pozo ilusorio lleno de afiladas púas. Las criaturas que intentan no creer en la ilusión ganan una tirada de salvación contra conjuros y, si tienen éxito, la ven por lo que es realmente y añaden bonificaciones de +4 a las tiradas de salvación de sus compañeros, si su conocimiento puede ser comunicado con efectividad.

Ver Realmente:

Alcance: Contacto

Duración: 1 asalto/nivel

Cuando el hechicero emplea este conjuro, confiere al receptor la habilidad de ver todas las cosas tal como son realmente. El conjuro penetra la oscuridad normal y mágica. Las puertas secretas se hacen evidentes. La localización exacta de las cosas desplazadas es obvia. Las cosas invisibles se vuelven visibles. Las ilusiones y apariciones son vistas como tales. Los objetos polimorfizados, cambiados o hechizados son evidentes (la forma real aparece translúcida sobreimpuesta sobre la forma aparente: un dragón dorado polimorfizado a forma humana aparecerá humano, con un dragón fantasmal gravitando sobre la forma humana).

NIVEL 7:

Caminar por las Sombras:

Alcance: Contacto

Duración: 6 turnos/nivel

Para poder lanzar el conjuro de caminar por las sombras, el hechicero debe hallarse en un área de grandes sombras. El lanzador y cualquier criatura que toque se ven entonces transportados hasta el borde del plano material Primario allá donde bordea el plano de las Sombras. En esta región el hechicero puede moverse a un índice de hasta 11 kilómetros por turno, y lo hace normalmente por los bordes del plano de las Sombras pero mucho más rápidamente con relación al plano material Primario. Así puede efectuarse un viaje rápido moviéndose por el plano de las Sombras y luego saliendo de él al plano material Primario. El hechicero sabe dónde tendrá que salir al plano material Primario.

El conjuro de caminar por las sombras puede ser usado también para viajar a otros planos que bordean el plano de las Sombras, pero esto requiere el potencialmente peligroso tránsito del plano de las Sombras para llegar al borde con otro plano de realidad. Todas las criaturas tocadas por el hechicero cuando es lanzado el Caminar por las Sombras efectúan también la transición a los bordes del plano de las Sombras. Las criaturas que no acompañan voluntariamente al hechicero al plano de las Sombras tienen una tirada de salvación, que anulará el efecto en caso de superarla.



Dedo de Muerte:

Alcance: 60 metros

Duración: Permanente

El conjuro de dedo de muerte absorbe la fuerza vital de la víctima. Si tiene éxito, la víctima no puede ni ser alzada ni revivida. El lanzador pronuncia el encantamiento del conjuro de Dedo de Muerte, apunta con su dedo índice a la criatura que debe morir, y, a menos que la víctima tenga éxito en su tirada de salvación contra Conjuros, se produce la muerte. Una criatura que tenga éxito en su tirada de salvación recibe 2d8+1 puntos de daño. Si el sujeto muere a causa del daño, no se producen cambios internos y la víctima puede ser revivida normalmente.

Desaparecer:

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Cuando el hechicero emplea este conjuro, hace que un objeto desaparezca (es decir, sea

teleportado como mediante el conjuro teleportación) si no pesa más de 25 kilos por nivel del lanzador. Así, un lanzador de nivel 14 puede hacer desaparecer, y reaparecer en la localización deseada, un objeto de hasta 350 kilos de peso. El volumen máximo del material que puede ser afectado es de 1/10 de metro cúbico por nivel de experiencia. Así, tanto peso como volumen limitan el conjuro. Un objeto que excede cualquiera de las dos limitaciones no resulta afectado y el conjuro falla. Hay una posibilidad de un 1% de que un objeto desaparecido resulte desintegrado. Hay también una posibilidad de un 1% de que una criatura del plano Etéreo sea capaz de conseguir acceso al plano material Primario a través de la conexión con el objeto desaparecido.

Destierro:

Alcance: 20 metros
Duración: Instantáneo

Un conjuro de destierro permite al lanzador forzar a alguna criatura extraplanar a marcharse del plano natal del lanzador. El efecto es instantáneo, y el sujeto no puede volver sin alguna llamada especial o por medio de una salida de su propio plano al otro del que fue desterrado. Pueden ser desterrados hasta 2 Dados de Golpe o niveles de criatura por nivel del lanzador.

El lanzador debe nombrar el tipo de criatura o criaturas a desterrar, y pronunciar también su nombre y título, si lo tienen. La criatura puede hacer una tirada de Salvación contra Conjuros con un malus igual a la mitad del nivel del lanzador para ignorar el Destierro.

Invertir Gravedad:

Alcance: 5 metros/nivel
Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro invierte la gravedad en el área de efecto, 10x10 metros, haciendo que todos los objetos y criaturas no sujetos dentro de ella “caigan” hacia arriba. La inversión de la gravedad permanece durante tanto tiempo como lo deseé el lanzador o hasta que expire el conjuro. Si es hallado algún objeto sólido en esta “caída”, el objeto es golpeado de la misma forma en que lo sería durante una caída normal. Al final de la duración del conjuro, los objetos y criaturas afectadas caen hacia abajo.

Visión:

Alcance: 0
Duración: Especial

En el momento en que el hechicero deseé conseguir una guía sobrenatural, lanza un conjuro de Visión, mediante el cual llama la

ayuda de la potencia extraplanar que deseé y le formula la pregunta, para la cual ha de recibir una visión como respuesta. Se tiran dos dados de seis caras. Si totalizan de 2 a 6, la potencia está irritada y hará que el hechicero, por medio de una Geas, haga algún servicio y no es respondida ninguna pregunta. Si el total de los dados es de 7 a 9, la potencia es indiferente, y se le dará alguna visión menor, posiblemente sin relación alguna con la pregunta. Una puntuación de 10 ó más indica que la visión es garantizada.

NIVEL 8:

Conjuro de Inmunidad de Alexandra:

Alcance: Contacto

Duración: 1 turno/nivel

Mediante el uso de este conjuro, el hechicero puede conferir una virtual inmunidad contra ciertos conjuros y formas mágicas de ataque a aquellos a quienes toca. Por cada cuatro niveles de experiencia del hechicero puede ser protegida una criatura mediante el conjuro de Inmunidad de Alexandra, pero, si es protegida más de una, la duración de la protección se divide entre todas las criaturas protegidas. (Ejemplo: un hechicero de nivel 16 puede lanzar el conjuro sobre una criatura y durará 16 turnos, o situarlo sobre dos criaturas durante 8 turnos, o sobre cuatro durante 4 turnos.) La protección proporciona una bonificación a las tiradas de salvación, según el tipo y nivel de conjuro, como se muestra en la siguiente tabla:

Nivel conjuro	Conjuro Mago	Conjuro Clérigo
1-3	+9	+7
4-6	+7	+5
7-8	+5	+3

Hundir:

Alcance: 10 metros/nivel
Duración: Especial

Mediante este conjuro, un hechicero puede forzar a una criatura u objeto a hundirse en la misma tierra o suelo sobre el que se apoya. Cuando lanza el conjuro, el hechicero debe cantarlo durante todo el resto del asalto sin interrupción. En esa coyuntura, la criatura sujeto o el objeto quedan arraigados al lugar a menos que superen una tirada de salvación contra conjuros (para una criatura) o una tirada de salvación contra desintegración (para un objeto con propiedades mágicas).

El lanzador tiene ahora la opción de cesar su conjuro y dejar al sujeto tal como está, en cuyo caso el conjuro expira al cabo de cuatro turnos, y el sujeto regresa a la normalidad. Si el lanzador sigue “cantando” el conjuro (en el siguiente asalto), el sujeto empieza a hundirse lentamente en el suelo. Se sumerge un 50%, si se

sigue cantando el conjuro en el siguiente asalto estará totalmente hundido.

Este sepultamiento sitúa a una criatura u objeto en un estado de animación suspendida. El sujeto no envejece. Las funciones corporales cesan virtualmente, pero por otro lado el sujeto no sufre ningún daño. El sujeto existe en una forma no dañada en la superficie en la que fue hundido, con su punto más superior tan por debajo de la superficie como la altura del sujeto: una víctima de metro ochenta estará a metro ochenta por debajo de la superficie, mientras que un sujeto de dieciocho metros de altura tendrá el punto más alto de su cuerpo a dieciocho metros por debajo del nivel del suelo. Si el terreno alrededor del sujeto es removido de alguna forma, se rompe el conjuro y el sujeto vuelve a la normalidad, pero no resulta alzado.

Palabra Poderosa Cegar:

Alcance: 5 metros/nivel

Duración: Especial

Cuando es lanzado un conjuro de palabra poderosa, cegar, una o más criaturas dentro del área de efecto pierden la vista. El lanzador del conjuro selecciona una criatura como el centro del blanco, y el efecto se extiende hacia fuera desde ese centro, 1 metro por nivel del hechicero, afectando primero a las criaturas con los totales de puntos de golpe más bajos; alternativamente, el conjuro puede ser enfocado para que afecte tan sólo a una criatura individual. Las criaturas con un total de puntos de golpe actual por encima de 100 no resultan afectadas y no cuentan contra el número máximo de criaturas afectadas. El conjuro afecta hasta 100 puntos de golpe de criaturas, pero la duración depende de cuántos puntos de golpe son afectados.

Si son afectados 25 puntos de golpe o menos, la ceguera es permanente hasta ser curada. Si los afectados son de 26 a 50 puntos de golpe, la ceguera dura $1d4 + 1$ turnos, si son afectadas criaturas por 51 a 100 puntos de golpe la duración del conjuro es tan sólo de $1d4 + 1$ asaltos. Una criatura individual no puede ser afectada parcialmente; si todos sus actuales puntos de golpe son afectados, queda cegada; de otro modo, no. La ceguera puede ser extirpada con un conjuro de curar ceguera o disipar magia.

Pantalla:

Alcance: 0

Duración: 1 hora/nivel

Este conjuro combina varios elementos para crear una poderosa protección contra observaciones directas y espionaje. Cuando es lanzado el conjuro, el hechicero dicta qué será observado y qué no en el área de efecto (cubo de

10 metros por nivel del hechicero). La ilusión creada debe ser expresada en términos generales. Así, el lanzador puede especificar la ilusión de él y de otra persona jugando al ajedrez durante toda la duración del conjuro, pero no puede hacer que los jugadores de ajedrez ilusorio hagan una pausa, cenar y luego reanuden su juego. Puede hacer que un cruce de caminos parezca tranquilo y vacío aunque en realidad esté cruzando por la zona todo un ejército. Puede especificar que no se vea a nadie (e incluir algún desconocido casual), que sus tropas no sean detectadas, o incluso que sea visible cada quinto hombre o unidad. Una vez establecidas las condiciones, no pueden cambiarse.

Los intentos de observar el área detectan automáticamente la imagen expresada por el lanzador, sin permitir ninguna tirada de salvación. Visión y sonido son los adecuados a la ilusión creada. Una banda de hombres de pie en un prado puede ser ocultada con la imagen de un prado vacío con pájaros trinando, etc. La observación directa puede permitir una tirada de salvación (como para una ilusión normal), si hay causa para desconfiar de lo que se ve.

¡Ciertamente, los transeúntes en el área pueden mostrarse suspicaces si la columna de hombres que avanza desaparece de pronto en un punto para reaparecer luego en otro! Entrar en el área no cancela la ilusión ni permite necesariamente una tirada de salvación, suponiendo que se hayan tomado las medidas necesarias por parte de los seres ocultos de permanecer fuera del camino de aquellos afectados por la ilusión.

Pedir:

Alcance: Especial

Duración: Especial

Este conjuro es muy parecido al conjuro de hechicero de nivel 5 "Contactar con otro Plano", que permite un breve contacto con una criatura muy distante, excepto que este mensaje puede contener también una sugerencia, que el sujeto hará todo lo posible por cumplir si falla su tirada de salvación contra conjuros, con una penalización de -2. Por supuesto, si el mensaje es imposible o carente de significado de acuerdo con las circunstancias que existen para el sujeto en el momento en que llega la petición, el mensaje es comprendido pero no es necesaria ninguna tirada de salvación, y la sugerencia es inefectiva.

El lanzador debe estar familiarizado con la criatura contactada y debe conocer bien su nombre y apariencia. Si la criatura en cuestión no está en el mismo plano de existencia que el lanzador del conjuro, entonces hay unas posibilidades de base de un 5% de que la petición no llegue. Las condiciones locales en otros planos

pueden empeorar considerablemente estas posibilidades, a juicio del Narrador. La petición, si es recibida, será comprendida incluso aunque la criatura tenga una puntuación de habilidad de Inteligencia tan baja como 1 (Inteligencia animal). Las criaturas de status de semidiós o superior pueden elegir cumplirla o no, como les plazca.

El mensaje de petición a la criatura debe tener 25 palabras o menos, incluida la sugerión. La criatura puede proporcionar también una corta réplica de inmediato.

Los componentes materiales del conjuro son un par de cilindros, cada uno de ellos abierto en un extremo, conectados por un trozo delgado de hilo de cobre, y alguna pequeña parte de la criatura sujeto: un cabello, un trocito de uña, etc.

Sujetar:

Alcance: 10 metros

Duración: Especial

Un conjuro de sujetar crea una sujeción mágica que retiene a una criatura, normalmente de otro plano de existencia. Las criaturas extraplanares deben ser confinadas por un diagrama circular; otras criaturas pueden ser confinadas físicamente. La duración del conjuro depende de la forma de la sujeción y el nivel del lanzador o lanzadores, así como de la cantidad de tiempo que es lanzado realmente el conjuro. Los componentes varían según la forma del conjuro, pero incluyen un canturreo continuo leído del pergamo o la página del libro que contiene el conjuro; los gestos apropiados a la forma de sujeción; y materiales tales como cadenas en miniatura de metal especial (plata para licántropos, etc.), hierbas soporíferas del tipo más extraño, un corindón o diamante de gran tamaño (1.000 mo de valor por Dado de Golpe de la criatura sujeta), y un dibujo sobre pergamo fino o una estatuilla tallada del sujeto a capturar.

No es aplicable una tirada de salvación siempre que el nivel de experiencia del lanzador sea al menos dos veces los Dados de Golpe del sujeto. El nivel del lanzador puede ser aumentado por un tercio de los niveles de cada hechicero que le esté ayudando y que sea de nivel 9 o superior, y por un nivel por cada ayudante de nivel 4 a 8. No más de otros seis hechiceros pueden ayudar con este conjuro. Si el nivel del lanzador es menos de dos veces los Dados de Golpe del sujeto, entonces el sujeto gana una tirada de salvación contra conjuros, modificada por la forma de sujeción que se intente. Las diversas formas de sujeción son las siguientes:

Encadenamiento: El sujeto es confinado por restricciones que generan una antipatía que afecta a todas las criaturas que se acercan a él,

excepto el lanzador. La duración es tan larga como un año por nivel del lanzador o lanzadores. El sujeto de esta forma de sujeción (al igual que en las versiones de adormecimiento y adormecimiento encadenado) permanece dentro de la barrera de sujeción.

Adormecimiento: Provoca un sueño comatoso al sujeto por una duración de hasta un año por nivel del lanzador o lanzadores.

Adormecimiento encadenado: Una combinación de encadenamiento y adormecimiento que dura hasta un mes por nivel del lanzador o lanzadores.

Confinamiento: El sujeto es transportado o traído de algún otro modo al interior de un área confinada de la que no puede escapar por ningún medio hasta ser liberado. El conjuro permanece hasta que la prisión mágica es rota de algún modo.

Confinamiento reducido: El sujeto es reducido a una altura de un par de centímetros o incluso menos y mantenido dentro del confinamiento de alguna gema u objeto similar. El sujeto de un confinamiento reducido, metamorfosis o confinamiento irradia un aura muy débil de magia.

Metamorfosis: Hace que el sujeto cambie a alguna forma no corpórea, excepto su cabeza o rostro. La sujeción es permanente hasta que algún acto prescrito libera al sujeto.

El adormecimiento permite al sujeto una bonificación de +1, el adormecimiento encadenado una bonificación de +2, el confinamiento una bonificación de +3, la metamorfosis una bonificación de +4, y el confinamiento reducido una bonificación de +5 a la tirada de salvación. Superarla permite al sujeto liberarse de su sujeción y hacer lo que le plazca.

Un conjuro de sujetar puede ser renovado en el caso de las tres primeras formas del conjuro, porque el sujeto no tiene la oportunidad de romper la sujeción. De otro modo, al cabo de un año, y cada año después, el sujeto gana una tirada de salvación normal contra el conjuro. Si tiene éxito, el conjuro de Sujetar se rompe y la criatura queda libre.



NIVEL 9:**Auxilio:**

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Lanzando este conjuro, ritual que lleva 1d4 días, el hechicero crea una poderosa magia en algún objeto especialmente preparado: una estatuilla, un cetro enjoyado, una gema, etc. Este objeto irradia magia, ya que contiene el poder de transportar al instante a su poseedor a la morada o refugio del hechicero que lo creó. Una vez encantado el objeto, el hechicero debe entregarlo voluntariamente a un individuo, al mismo tiempo que le informa de una palabra de mando que debe pronunciar cuando el objeto haya de ser usado. Para usar el objeto, el receptor tiene que pronunciar la palabra de mando al mismo tiempo que rompe el objeto. Una vez hecho esto, el individuo y todo lo que lleve encima es transportado instantáneamente a la morada del hechicero. Ninguna otra criatura puede resultar afectada.

La aplicación inversa del conjuro transporta al hechicero a las inmediaciones del poseedor del objeto conjurado cuando éste es roto y se pronuncia la palabra de mando. El hechicero tendrá una idea general de la localización y situación del poseedor del objeto, pero no tendrá elección de si ir o no, por lo que puede sentirse realmente molesto.

**Cambiar de Forma:**

Alcance: 0

Duración: 1 turno/nivel

Con este conjuro, un hechicero es capaz de asumir la forma de cualquier cosa viva o criatura por debajo del status de semidiós (deidad superior o inferior, tipo singular de dragón, etc.). El lanzador del conjuro se convierte en la criatura que desea, y tiene todas sus habilidades excepto aquellas dependientes de la Inteligencia, las habilidades mágicas innatas y la resistencia mágica, porque la mente de la criatura es la del conjurador. Así, puede cambiar a un Grifo y alejarse volando, luego a un Genio de Fuego y volar a través de unas llamas rugientes, y luego a un Titán para alzar un carro, etc. Esas criaturas tienen los puntos de golpe que tenía el hechicero en el momento del cambio de forma. Cada alteración de forma requiere tan sólo un segundo.

**Cristal Frágil:**

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

La magia de este conjuro hace que el metal, ya sea tan blando como el oro o tan duro como la adamantina, se convierta en una sustancia cristalina tan quebradiza y frágil como el cristal.

Así, una espada, un escudo metálico, una armadura de metal, o incluso un golem de hierro, pueden ser cambiados a un delicado material parecido al cristal que se rompe fácilmente ante cualquier golpe un poco fuerte. Además, este cambio es inalterable, a menos que se emplee un conjuro de deseo; un disipar magia no invierte el conjuro.

El lanzador debe tocar físicamente el objeto; efectuar con éxito una tirada de ataque. Todos los objetos ganan una tirada de salvación igual al valor de su bonificación mágica o protección. Una espada +3 consigue unas posibilidades de un 15% de salvarse; una armadura mágica +5 tiene unas posibilidades de un 25% de no ser afectada; un golem de hierro tiene unas posibilidades de un 15% de salvarse (porque sólo es alcanzado por armas mágicas de calidad +3 o mejor). Los artefactos y reliquias construidos de metal pueden ser afectados a discreción del Narrador (esto es altamente improbable). Los objetos afectados no inmediatamente protegidos resultan rotos y permanentemente destruidos si reciben un golpe normal de un instrumento de metal o cualquier arma pesada, incluido un palo.

Drenaje de Energía:

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Al lanzar este conjuro, el hechicero abre un canal entre el plano donde se halla y el plano material Negativo y se convierte en el conductor entre los dos planos. Tan pronto como toque (con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo) a cualquier criatura viva, la víctima pierde dos niveles. Un monstruo pierde permanentemente 2 Dados de Golpe, tanto para puntos de golpe como para habilidad en el ataque. Un personaje pierde permanentemente niveles, Dados de Golpe, puntos de golpe y habilidades (hasta recuperarlos a través de la aventura, si es aplicable). Si el Narrador se siente magnánimo puede permitir una tirada de salvación de Conjuros para evitar perder los niveles.

El componente material de este conjuro es esencia de espectro o polvo de vampiro. La preparación requiere unos simples momentos, luego el componente material es arrojado y, al tocar a la víctima, el hechicero pronuncia la palabra desencadenante, que hace que el conjuro tenga efecto de inmediato.

El conjuro permanece efectivo durante sólo un asalto. Humanos o humanoides llevados hasta por debajo de niveles de energía cero por este conjuro pueden ser animados como muertos vivientes bajo el control del lanzador.

Intuición Mágica:

Alcance: 0

Duración: 2d4 asaltos + 1 asalto/nivel

Este conjuro garantiza al lanzador un poderoso sexto sentido en relación a sí mismo o a otro. Aunque lanzado sobre sí mismo, el hechicero puede especificar que él u otro sea el beneficiario del conjuro. Una vez lanzado éste, el hechicero recibe instantáneas advertencias de cualquier peligro inminente o daño al objeto del conjuro. Así, si él mismo es el objeto del conjuro, el hechicero será advertido por anticipado si un ladrón intenta apuñalarle por la espalda, o si una criatura está a punto de saltar desde una dirección inesperada, o si un atacante le está apuntando específicamente con un conjuro o un arma de proyectiles. Cuando las advertencias se refieren a él personalmente, el hechicero no puede ser sorprendido y siempre conoce la dirección desde la cual puede llegarle cualquier ataque. Además, el conjuro le proporciona una idea general de qué acción puede tomar para protegerse mejor a sí mismo (agacharse, saltar a la derecha, cerrar los ojos, taparse los oídos, etc.) y una bonificación defensiva de 2 a su Categoría de Armadura.

Cuando el objeto del conjuro es otro, el hechicero recibe advertencias acerca de esa persona. De todos modos debe comunicar esto a fin de negar cualquier sorpresa. Gritar una advertencia, empujar a la persona hacia atrás, incluso comunicarse telepáticamente a través de una bola de cristal, todo esto puede realizarse antes de que actúe la trampa... El objeto del conjuro, sin embargo, no gana la bonificación defensiva a su Categoría de Armadura.

Puerta:

Alcance: 30 metros

Duración: Especial

El lanzamiento de un conjuro de puerta tiene dos efectos. Primero, causa una conexión interdimensional entre el plano de existencia donde se halla el hechicero y el plano en el que mora un ser específico de gran poder, permitiendo al ser cruzar simplemente la puerta, o portal, desde su plano al del lanzador. Segundo, el lanzamiento del conjuro atrae la atención del morador buscado en el otro plano. Cuando lanza el conjuro, el hechicero debe nombrar la entidad que desea que use la puerta y acuda en ayuda del hechicero. Hay una certeza de un 100% de que algo cruzará la puerta. A menos que el Narrador tenga algunos hechos preparados relativos a los esbirros que sirven al ser llamado por el conjuro de la puerta, acude el ser en persona.

Si el asunto es trivial, el ser puede marcharse, infiligr una penalización adecuada al hechicero, o atacarle; si el asunto es de mediana importancia, el ser puede emprender alguna acción positiva para arreglar las cosas, luego pedir un pago apropiado; y si el asunto es

urgente, puede actuar de acuerdo con ello y pedir luego lo que desea a cambio, si es apropiado. Las acciones del ser que acude a través de la puerta dependen de muchos factores, incluidos los alineamientos del hechicero y de la deidad, la naturaleza de sus compañeros, y quién o qué se opone o amenaza al hechicero. Tales seres evitan generalmente un conflicto directo con sus iguales o mejores. El ser que haya cruzado la puerta o bien regresará de inmediato (muy improbable) o permanecerá para tomar alguna acción. Lanzar este conjuro envejece al hechicero cinco años.



Conjuro de Clerigo/Paladín/Druida:

NIVEL 1:

Amistad Animal:

Alcance: 10 metros

Duración: Permanente

Mediante este conjuro (que hay que lanzar con un ritual de una hora de duración), el lanzador es capaz de mostrar a cualquier animal dotado de inteligencia animal a semiinteligencia (es decir, Inteligencia 1-4) que desea su amistad. Si el animal no supera de inmediato una tirada de salvación contra conjuros cuando es iniciado el conjuro, permanece inmóvil hasta que el lanzador lo finaliza. Luego, sigue al conjurador. El conjuro funciona solamente si el lanzador desea realmente la amistad del animal. Si el

lanzador tiene otros motivos el animal los capta siempre (por ejemplo, si el lanzador tiene intención de comerse al animal, enviarlo por delante para descubrir trampas, etc.).

El conjurador puede enseñar al animal que ha hecho amigo suyo, tres trucos o tareas específicos por cada punto de inteligencia que posea el animal. Las tareas típicas son las enseñadas a un perro o animal similar de compañía (es decir, no pueden ser complejas). El entrenamiento para cada uno de esos trucos debe efectuarse durante un período de una semana, y todos dentro del plazo de tres meses de adquirir el animal. Durante el período de tres meses, el animal no hará ningún daño al conjurador pero, si es dejado solo durante más de una semana, revertirá a su estado natural y actuará en consecuencia.

El lanzador puede usar este conjuro para atraer hasta 2 Dados de Golpe de animales por nivel de experiencia que posea. Éste es también el total máximo de Dados de Golpe de los animales que pueden ser atraídos y entrenados al mismo tiempo: no más de dos veces el nivel de experiencia del conjurador. Sólo los animales no alineados pueden ser atraídos, convertidos en amigos y entrenados.

Detectar Veneno:

Alcance: 0

Duración: 1 turno + 1 asalto/nivel

Este conjuro permite al sacerdote determinar si un objeto ha sido envenenado o es venenoso. Cada asalto puede ser comprobado un objeto o una masa aproximada de medio litro. El sacerdote tiene un 5% de posibilidades por nivel de determinar el tipo exacto de veneno. El componente material es una tira de pergamo fino especialmente bendecido, que se vuelve negro si hay veneno presente.

Enredar:

Alcance: 80 metros

Duración: 1 turno

Mediante este conjuro, el lanzador es capaz de hacer que las plantas en el área de efecto se enreden en las criaturas que circulen dentro del área. Las hierbas, lianas, arbustos e incluso árboles se enroscan, retuerzan y entrelazan en torno a las víctimas, manteniéndolas fuertemente sujetas durante toda la duración del conjuro. Cualquier criatura que entre en el área se ve sometida a este efecto. Una criatura que supere una tirada de salvación contra conjuros puede escapar del área, moviéndose a tan sólo 3 metros por asalto hasta salir de ella. Las criaturas excepcionalmente grandes (enormes) o fuertes pueden sufrir poca o ninguna incomodidad a causa de este conjuro, a opción

del Narrador, basada en la fuerza de las plantas enredadoras.

Invisibilidad ante los Animales:

Alcance: Contacto

Duración: 1 turno + 1 asalto/nivel

Cuando es lanzado un conjuro de invisibilidad ante los animales, la criatura tocada se vuelve completamente indetectable por parte de los animales normales con Inteligencias por debajo de 6. Los animales normales incluyen las variedades de tamaño gigante, pero excluyen a cualquiera con habilidades o poderes mágicos. El individuo encantado puede caminar entre tales animales o pasar junto a ellos como si no existiera. Cualquier receptor del conjuro que ataque mientras el conjuro se halla en efecto termina de inmediato el conjuro.

Invisibilidad ante los Muertos Vivientes:

Alcance: Contacto

Duración: 6 asaltos

Este conjuro hace que los muertos vivientes afectados pierdan el rastro e ignoren a la criatura protegida durante toda la duración del conjuro. Los muertos vivientes de 4 Dados de Golpe o menos resultan automáticamente afectados, pero aquellos con más Dados de Golpe reciben una tirada de salvación contra conjuros para evitar el efecto. Un Clérigo protegido por este conjuro no puede ahuyentar a los muertos vivientes afectados. El conjuro termina de inmediato si el receptor emprende algún ataque, aunque lanzar conjuros tales como curar heridas ligeras, augurio o canto no terminan la protección.

Localizar Animales o Plantas:

Alcance: 100 metros + 20 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

El lanzador puede hallar la dirección y distancia de cualquier tipo de animal o planta que desee. El lanzador, tras mirar en una dirección determinada, piensa en el animal o planta, y sabe si tal animal o planta se halla dentro del alcance. Si es así, sabe también la distancia exacta y el número aproximado presente. Durante cada asalto de la duración del conjuro, el lanzador puede mirar sólo en una dirección, es decir, sólo puede conocerse un sendero de 6 metros de ancho.

Pasar sin Dejar Huella:

Alcance: Contacto

Duración: 1 turno/nivel

Cuando es lanzado este conjuro, el receptor puede moverse por cualquier tipo de terreno

(barro, nieve, polvo, etc.) sin dejar ninguna huella ni olor. El área por la que pasa irradia magia durante 1d6 turnos después de haber pasado la criatura afectada. Así, rastrear a una persona u otra criatura cubierta por este conjuro es imposible por medios normales. Técnicas inteligentes de rastreo, como usar un sistema de búsqueda en espiral, pueden dar como resultado que los rastreadores hallen el rastro en un punto donde el conjuro ya se ha disipado.

Refugio:

Alcance: Contacto

Duración: 2 asaltos + 1 asalto/nivel

Cuando el clérigo lanza un conjuro de Refugio, cualquier oponente que intente golpear o atacar directamente de alguna otra forma a la criatura protegida debe efectuar una tirada de salvación contra conjuros. Si la tirada de salvación tiene éxito, el oponente puede atacar con normalidad y no resulta afectado por el conjuro. Si la tirada de salvación falla, el oponente pierde el rastro e ignora totalmente a la criatura protegida durante la duración del conjuro. Aquellos que no intentan atacar al sujeto no son afectados. Este conjuro no impide la operatividad de ataques de área (bola de fuego, etc.). Mientras permanece protegido por este conjuro, el sujeto no puede tomar ninguna acción ofensiva directa sin romper el conjuro, pero puede usar conjuros de no ataque o actuar de cualquier otra forma siempre que no viole la prohibición contra acción ofensiva.

NIVEL 2:

Augurio:

Alcance: 0

Duración: Especial

El clérigo que lanza un conjuro de augurio busca adivinar si una acción en el futuro inmediato (dentro de la media hora siguiente) será beneficiosa o perjudicial para el grupo. Por ejemplo, si un grupo está considerando la destrucción de un extraño sello que cierra un portal, puede usar un conjuro de augurio para descubrir si el resultado inmediato será bienestar o desdicha. Si el conjuro tiene éxito, el Narrador ofrece alguna indicación del probable resultado: "bienestar", "desdicha", o posiblemente un rompecabezas críptico o una rima. Las posibilidades de base para recibir una respuesta significativa son de un 70%, más un 1% por cada nivel del clérigo que lanza el conjuro, además el Narrador determinará cualquier ajuste para las condiciones particulares de cada augurio.

Bayas Deliciosas:

Alcance: Contacto

Duración: 1 día+1 día/nivel

Lanzar un conjuro de Bayas Deliciosas sobre un puñado de bayas (arándanos, moras, frambuesas, etc.) recién cogidas hace que 2d4 de ellas se conviertan en mágicas. El lanzador (así como cualquier otro lanzador de la misma fe y de nivel 3 ó superior) puede distinguir inmediatamente cuáles bayas han resultado afectadas. Unconjuro de detectar magia las descubre también. Las bayas mágicas o bien permiten a una criatura hambrienta de tamaño aproximadamente humano comer una y sentirse tan bien alimentado como si hubiera comido una comida normal completa, o bien curar 1 punto de daño físico de heridas u otras causas similares, sometido a un máximo de 8 puntos al día. El inverso del conjuro, Bayas Pútridas, hace que 2d4 bayas podridas parezcan en perfecto estado, pero cada una de ellas proporciona 1 punto de daño por veneno (sin tirada de salvación) si es ingerida.

Combar Madera:

Alcance: 10 metros/nivel
Duración: Permanente

Cuando es lanzado este conjuro, el sacerdote hace que un volumen de madera se tuerza y combe, destruyendo permanentemente su forma recta y su fuerza. Afecta aproximadamente un palo de madera de 40 centímetros de largo por hasta 2 de diámetro por nivel del lanzador. Así, al nivel 1, un lanzador puede combar el mango de un hacha de mano o cuatro dardos de ballesta; al nivel 5, puede combar el mango de una lanza típica. Observa que los tableros o planchas también pueden ser afectados, lo cual hace que una puerta salte sobre sus goznes o un bote o barco haga aguas. Las armas de proyectiles combadas son inútiles; las armas cuerpo a cuerpo combadas sufren una penalización de -4 en sus tiradas de ataque.

La madera encantada se ve afectada tan sólo si el conjurador es de nivel superior que el lanzador del encantamiento anterior.

Demonio del Polvo:

Alcance: 30 metros
Duración: 2 asaltos/nivel

Este conjuro permite a un sacerdote invocar (tras dos asaltos de canturrear) a un elemental débil del aire: un demonio del polvo de CA 4, 2 DG, Movimiento 50 metros por asalto, un ataque por 1d4 puntos de daño, que puede ser golpeado con armas normales. El demonio del polvo aparece como un pequeño torbellino de 30 centímetros de diámetro en su base, 1,5 metros de alto, y de 1 a 1,20 metros de diámetro en la parte superior. Se mueve como dirigido por el sacerdote, pero se disipa si en algún momento se halla separado del

lanzador por más de 30 metros. Sus vientos son suficientes para apagar antorchas, linternas expuestas y otras llamas pequeñas y abiertas de origen no mágico. El demonio del polvo puede mantener, a raya una nube de gas o una criatura de forma gaseosa o empujarla lejos del lanzador (aunque no puede causarle daño ni dispersarla).

Hoja de Llamas:

Alcance: 0
Duración: 4 asaltos + 1 asalto/2 niveles

Con este conjuro, el lanzador hace que un llameante rayo de fuego al rojo brote de su mano. Este rayo parecido a una hoja es manejado como si fuera una cimitarra. Si el lanzador golpea con éxito con la hoja de llamas en combate cuerpo a cuerpo, la criatura golpeada sufre 1d4+4 puntos de daño, con una bonificación de daño de +2 (es decir 1d4+6 puntos) si la criatura es un muerto viviente o es especialmente vulnerable al fuego. Los moradores del fuego y aquellos que utilizan el fuego como una forma innata de ataque no sufren ningún daño a causa del conjuro. La hoja de llama puede prender materiales combustibles tales como pergamo, paja, ramas secas, ropa, etc.



Mensajero:

Alcance: 20 metros/nivel
Duración: 1 dia/nivel

Este conjuro permite al sacerdote apelar a una criatura diminuta de al menos inteligencia animal para que actúe como su mensajero. El conjuro no afecta a los animales gigantes y no funciona con criaturas de Inteligencia 5 ó superior. Si la criatura se halla dentro del alcance, el sacerdote, utilizando algún tipo de comida deseable por el animal como cebo y puede atraerlo. Al animal se le permite una tirada de salvación contra conjuros. Si la tirada de salvación falla, el animal avanza hacia el sacerdote y aguarda su llamada. El sacerdote puede comunicarse con el animal de una forma

tosca, diciéndole que vaya a un determinado lugar, pero las direcciones tienen que ser simples. El conjurador puede atar algún objeto pequeño o nota al animal. Si es instruido de este modo, el animal aguardará luego en esa localización hasta que la duración del conjuro expire. (Ten en cuenta que, a menos que el receptor previsto de un mensaje esté esperando a un mensajero en la forma de un animal pequeño o un pájaro, éste puede ser ignorado). Cuando la duración del conjuro expira, el animal o pájaro regresa a sus actividades normales.

NIVEL 3:

Árbol:

Alcance: 0

Duración: 6 turnos + 1 turno/nivel

Mediante este conjuro, el lanzador es capaz de asumir la forma de un pequeño árbol o arbusto vivo o el de un gran tronco muerto con sólo unas pocas ramas. El lanzador es capaz de observar todo lo que ocurre a su alrededor simplemente como si ocupara su forma normal. La Categoría de Armadura y los puntos de golpe de la planta son los del lanzador. El lanzador puede retirar el conjuro en cualquier momento, cambiando al instante de planta a su forma normal y con todas sus capacidades para emprender cualquier acción posible. Toda la ropa e implementos cambian con el lanzador.



Caminar Sobre el Agua:

Alcance: Contacto

Duración: 1 turno+1 turno/nivel

Mediante este conjuro, el lanzador puede dotar a una o más criaturas de la capacidad de caminar sobre cualquier líquido como si fuera terreno firme; esto incluye lodo, arenas movedizas, aceite, una corriente de agua y nieve. Los pies del receptor no tocan la superficie del líquido, pero detrás de él se forman depresiones ovaladas del tamaño correspondiente a sus pies y de cinco centímetros de profundidad. El índice de movimiento del receptor es el normal. Si es lanzado bajo el agua, el receptor es empujado hacia la superficie. Por cada nivel por encima 5, el lanzador puede afectar a otra criatura.

Fundir en Piedra:

Alcance: 0

Duración: 8 asaltos+1d8 asaltos

Este conjuro permite al sacerdote fundir su cuerpo y posesiones en un bloque único de piedra. La piedra debe ser lo bastante grande como para acomodar su cuerpo en todas sus tres dimensiones. Cuando se ha completado el conjuro, el sacerdote y no más de 50 kilos de materia no viva se mezclan con la piedra.

Mientras se halla en la piedra, el sacerdote permanece en contacto, aunque tenue, con la cara de piedra en la que se halla fundido. El sacerdote permanece consciente del paso del tiempo. Nada de lo que ocurre fuera de la piedra, sin embargo, puede ser visto u oído. Los daños físicos menores sufridos por la piedra no dañan al sacerdote, pero su destrucción parcial, si es lo suficientemente grande como para que el lanzador ya no encaje en ella, expulsa al sacerdote con 4d8 puntos de daño. La destrucción de la piedra expulsa al sacerdote y lo mata al instante, a menos que se supere una tirada de salvación contra conjuros.

Llamar Rayos:

Alcance: 0

Duración: 1 asalto/nivel

Cuando es lanzado un conjuro de llamar rayos, se produce una tormenta de algún tipo en el área: una lluvia intensa, nubes y viento, condiciones bochornosas y nubladas, o incluso un tornado. El lanzador es capaz entonces de llamar rayos. El lanzador puede llamar un rayo por asalto. No necesita llamar un rayo inmediatamente: puede realizar otras acciones antes, incluso lanzar otros conjuros; sin embargo, el lanzador debe permanecer estacionario y concentrarse durante todo un asalto cada vez que es llamado un rayo. Cada rayo causa 2d8 puntos de daño eléctrico, más 1d8 puntos adicionales por cada dos niveles

de experiencia del lanzador. Así, un lanzador de nivel 4 llama un rayo de 4d8 (2d8 + 2d8). El rayo destella en un golpe vertical hasta cualquier distancia que el lanzador decida, hasta 120 metros. Cualquier criatura dentro de un radio de 3 metros de donde golpea el rayo sufre todo el daño a menos que supere una tirada de salvación contra conjuros, en cuyo caso sólo recibe la mitad del daño. Puesto que requiere una tormenta, este conjuro sólo puede ser usado al aire libre. No funciona bajo tierra o bajo el agua.

Modelar Piedra:

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Mediante este conjuro, el lanzador puede modelar una pieza de piedra (de hasta un cubo de 1m+30cm/nivel) existente en cualquier forma que convenga a sus propósitos. Por ejemplo, puede fabricarse un arma de piedra, una trampilla modelada especialmente, o esculpir un tosco ídolo. Por el mismo procedimiento, permite al conjurador remodelar una puerta de piedra, quizás para poder escapar de una prisión, siempre que el volumen de piedra implicado esté dentro de los límites del área de efecto. Aunque pueden formarse de este modo cofres de piedra, puertas de piedra, etc., la finura de detalle no es muy grande. Si lo modelado tiene partes móviles, hay unas posibilidades de un 30% de que no funcionen.

Vestimenta mágica:

Alcance: Contacto

Duración: 5 asaltos/nivel

Este conjuro encanta la vestimenta del lanzador, proporcionando una protección equivalente como mínimo a una cota de mallas (CA 5). La vestimenta gana un encantamiento de +1 por cada tres niveles del clérigo más allá del 5, hasta un máximo de CA 1 al nivel 17. La magia dura cinco asaltos por nivel del lanzador, o hasta que el lanzador pierde el conocimiento. Si la vestimenta es llevada con otras armaduras, sólo la mejor CA (ya sea de la armadura o de la vestimenta) es usada.

NIVEL 4:

Adivinación:

Alcance: 0

Duración: Especial

Un conjuro de adivinación sirve para fijar un consejo útil relativo a una meta, acontecimiento o actividad específica que ocurrirá dentro de un período de una semana. Tarda en lanzarse un turno entero. La respuesta puede ser tan simple como una corta frase, o puede tomar la forma de

una rima o profecía críptica. Al contrario que el conjuro Augurio, proporciona un consejo específico. Por ejemplo, si la pregunta es “¿Tendremos suerte si nos aventuramos en la Mazmorra del Gnoll Gris?”, y un terrible troll que guarda 10.000 m.o. y un escudo +1 acecha cerca de la entrada (el Narrador estima que el grupo puede vencer al troll después de una dura lucha), la respuesta de la adivinación puede ser: “Aceite dispuesto y llama abierta iluminarán vuestro camino a la riqueza”. En todos los casos, el Narrador controla qué información es recibida y si adivinaciones adicionales proporcionarán información adicional. La posibilidad base de una correcta adivinación es de un 50% más un 1% por cada nivel de experiencia del clérigo que lance el conjuro. El Narrador efectúa ajustes a esta posibilidad base considerando las acciones que han sido adivinadas (si, por ejemplo, se han tomado precauciones inusuales contra el conjuro). Si la tirada de dados falla, el lanzador sabe que el conjuro ha fallado, a menos que exista una magia específica que esté proporcionando información falsa.

Bosque Alucinatorio:

Alcance: 80 metros

Duración: Permanente

Cuando es lanzado este conjuro, un bosque alucinatorio cobra existencia. El bosque ilusorio parece perfectamente natural y es indistinguible de un bosque real. Los druidas y clérigos sintonizados a los lugares boscosos (así como a criaturas tales como centauros, dríadas, dragones verdes, ninfas, sátiro y treants) reconocen el bosque por lo que es. Todas las demás criaturas creen que está allí, y los movimientos y orden de marcha se ven afectados en consecuencia. El bosque alucinatorio permanece hasta que es disipado mágicamente por el inverso del conjuro o un conjuro de disipar magia. La forma del área es aproximadamente rectangular o cuadrada, en general, y al menos de 12 metros de profundidad en cualquier localización que el lanzador desee. El bosque puede ser de menos que el área máxima (24m cuadrados) si el lanzador así lo desea.

Inmunidad Contra Conjuro:

Alcance: Contacto

Duración: 1 turno/nivel

Mediante este conjuro, el clérigo hace que la criatura tocada sea inmune a los efectos de un conjuro específico de nivel 4 o inferior. Protege contra conjuros, efectos tipo conjuro u objetos mágicos, y las habilidades innatas tipo conjuro de las criaturas. No protege contra armas de aliento o ataques con la mirada de cualquier tipo. El conjuro tiene limitaciones adicionales.

Primero, el lanzador debe haber experimentado directamente los efectos del conjuro especificado. Segundo, el conjuro no puede afectar a una criatura ya mágicamente protegida por una poción, conjuro protector, anillo u otro dispositivo semejante. Tercero, sólo puede protegerse contra un conjuro en particular, no una cierta esfera de conjuros o un grupo de conjuros que sean similares en efecto.

Libre Acción:

Alcance: Contacto

Duración: 1 turno/nivel

Este conjuro permite a la criatura tocada moverse y atacar normalmente durante toda la duración del conjuro, incluso bajo la influencia de una magia que impida el movimiento (como un conjuro de Telaraña o de lentitud) o debajo del agua. Incluso anula o impide los efectos de los conjuros o efectos de parálisis y retener o parecidos. Bajo el agua, el individuo se mueve a una velocidad normal e infinge todo el daño, incluso con armas cortantes tales como hachas y espadas y con armas golpeadoras como mayales, martillos y mazas, siempre que las armas sean manejadas con la mano en vez de lanzadas. No permite sin embargo el respirar agua sin la adecuada magia adicional.

Llamar Animales I:

Alcance: radio de 1,5 km.



Duración: Especial

Mediante este conjuro, el lanzador llama hasta ocho animales de 4 Dados de Golpe o menos, de cualquier tipo que el lanzador mencione en el momento de efectuar la llamada. Únicamente los animales dentro del alcance del lanzador en el momento de lanzar el conjuro acudirán. El lanzador puede intentar tres veces llamar a tres tipos distintos de animales; por ejemplo, supongamos que en primer lugar llama a perros salvajes sin resultado, luego a tigres con el mismo poco éxito, y finalmente el lanzador llama a caballos salvajes que pueden estar o no dentro del alcance de la llamada. El Narrador debe determinar las posibilidades de que un tipo de animal llamado esté dentro del alcance del conjuro. Los animales llamados ayudan al lanzador por todos los medios a su alcance, y permanecen con él hasta que termina una lucha, una misión específica es cumplida, el lanzador está a salvo, los despidas, etc. Sólo los animales normales o gigantes pueden ser llamados; los animales fantásticos o monstruos no pueden ser llamados.

Manto de Valor:

Alcance: Contacto

Duración: Especial

El conjuro de manto de valor puede ser lanzado sobre cualquier criatura voluntaria. El individuo

protegido gana una bonificación en sus tiradas de salvación contra cualquier forma de miedo (mágico o no). Cuando es lanzado, el conjuro puede afectar de una a cuatro criaturas (a elección del lanzador). Si sólo es afectada una, la bonificación de la tirada de salvación es +4. Si son afectadas dos, la bonificación es +3, y así sucesivamente, hasta que cuatro criaturas son protegidas por una bonificación de +1. La magia del manto de valor funciona sólo una vez y luego el conjuro termina, haya tenido o no éxito la tirada de salvación de la criatura. El conjuro termina después de ocho horas si no se ha requerido ninguna tirada de salvación antes.

El inverso de este conjuro, manto de miedo, permite a una única criatura tocada por él irradiar un aura personal de miedo, a voluntad, hasta un radio de un metro. Las criaturas dentro de esa área deben superar tiradas de salvación contra conjuros o echar a correr presas del pánico durante 2d8 asaltos. Los individuos afectados pueden o no dejar caer objetos, a opción del Narrador.

NIVEL 5

Cambiar de Plano:

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Cuando es lanzado el conjuro Cambiar de Plano, el clérigo se mueve, él o alguna otra criatura, a otro plano de existencia. El receptor del conjuro permanece en el nuevo plano hasta ser enviado de nuevo por algún otro medio parecido. Si varias personas unen sus manos en un círculo, hasta ocho de ellas pueden verse afectadas por el cambio de plano al mismo tiempo.

El componente material de este conjuro es una pequeña varilla de metal bifurcada; el tamaño exacto y el tipo de metal dictan a qué plano de existencia envía el conjuro a las criaturas afectadas (el Narrador determinará las especificaciones relativas a cómo y qué planos son alcanzados). Una víctima no voluntaria debe ser tocada (una tirada de ataque cuerpo a cuerpo con éxito) a fin de ser enviada; además, a la criatura se le concede una tirada de salvación. Si la supera, el efecto del conjuro queda anulado. La varilla de metal no se gasta cuando es lanzado el conjuro. Las varillas bifurcadas sintonizadas a ciertos planos pueden ser difíciles de conseguir, según decida el Narrador.

Comunicarse con la Naturaleza:

Alcance: 0

Duración: Especial

Tras un turno conjurando, este conjuro permite al lanzador convertirse en uno con la naturaleza del área, lo cual le dota con el conocimiento del territorio circundante. Por cada nivel de

experiencia del lanzador puede "conocer" un hecho: el terreno al frente, a la derecha o a la izquierda; las plantas al frente, a la derecha o a la izquierda; los minerales al frente, a la derecha o a la izquierda; las masas o corrientes de agua al frente, a la derecha o a la izquierda; la gente que vive al frente, a la derecha o a la izquierda; la población general de animales, a la derecha o a la izquierda; la presencia de criaturas de los bosques, a la derecha o a la izquierda; etc. La presencia de poderosas criaturas no naturales puede ser detectada también, al igual que el estado general de los emplazamientos naturales. El conjuro es más efectivo al aire libre, y opera en un radio de 800 metros por cada nivel del lanzador. En lugares subterráneos naturales - cuevas, cavernas, grutas, etc. el alcance es limitado a 10 metros por nivel del lanzador. En lugares construidos (dungeons, ciudades), el conjuro no funciona.

De Planta a Planta:

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Usando este conjuro, el lanzador es capaz de entrar en un árbol y moverse desde dentro de él hasta dentro de otro árbol del mismo tipo que esté aproximadamente en la dirección deseada por el usuario del conjuro y dentro del alcance mostrado en la siguiente tabla:

Tipo de árbol	Alcance área de efecto
Roble	600 metros
Fresno	540 metros
Tejo	480 metros
Olmo	420 metros
Tilo	360 metros
Hoja caduca	300 metros
Conífera	240 metros
Otros	180 metros

Si el lanzador entra en un árbol, un fresno por ejemplo, y desea pasar hacia el norte tanto como le sea posible (540 metros), pero el único fresno apropiado dentro del alcance se halla al sur, el lanzador pasará al fresno en el sur. El conjuro, funciona de tal modo que el movimiento toma sólo un asalto. Si quiere, el lanzador, puede opcionalmente, permanecer dentro del árbol receptor durante un máximo de un asalto por nivel de experiencia.

Llamar Animales II:

Alcance: 60 metros/nivel

Duración: Especial

Mediante este conjuro, el lanzador llama hasta a seis animales que tienen de 8 Dados de Golpe o menos, o a 12 animales de 4 Dados de Golpe o menos, de cualquier tipo especificado por él.

Sólo los animales dentro del alcance del lanzador en el momento de ser lanzado el conjuro acudirán. El lanzador puede intentar tres veces llamar a tres tipos diferentes de animales, como en el conjuro Llamar Animales I. Los animales llamados ayudan al lanzador por cualquier medio que posean, y permanecen hasta que la lucha ha terminado, se ha cumplido una misión específica, el lanzador está a salvo, los despidе, etc. Sólo pueden ser llamados animales normales o gigantes.



Piedras en Pico:

Alcance: 30 metros

Duración: 3d4 turnos + 1/nivel

Este conjuro funciona en un área de 3 metros cuadrados por nivel del lanzador. El conjuro hace que las rocas adopten por sí mismas una forma puntiaguda y afilada que tiende a fundirse con el entorno. Es efectivo tanto en la roca natural como en la trabajada. Las piedras en pico sirven para impedir el avance a través de un área y para infligir daño. Si un área es observada cuidadosamente, cada observador tiene un 25% de probabilidades de descubrir las púas afiladas de roca. De otro modo, aquellos que traspasen el área sufren 1d4 puntos de daño por asalto. El éxito de cada “ataque” queda determinado como si el lanzador del conjuro se enzarzara realmente en un combate cuerpo a cuerpo. Aquellos que entran en el área se ven sometidos a ataque

inmediatamente después de haber puesto pie en ella. Las víctimas que cargan o corran sufren dos ataques por asalto.

Redención:

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Tras un turno entero lanzándolo, este conjuro es usado por el clérigo para retirar el peso de actos involuntarios o desconocidos de la persona sujeto de la Redención. El conjuro extirpa también los efectos del cambio mágico de alineamiento. La persona que a la que afecta el conjuro de Redención debe o estar auténticamente arrepentida o no haber tenido el control de su voluntad cuando los actos que hay que redimir fueron cometidos.

NIVEL 6:

Festín de los Héroes:

Alcance: 10 metros

Duración: 1 hora

Este conjuro permite al clérigo preparar un gran festín para tantas criaturas como niveles de experiencia tenga. Tras un turno lanzándolo el conjuro crea una magnífica mesa, sillas, servicio, y toda la comida y bebida necesarias. El festín toma toda una hora para ser consumido, y los efectos benéficos no se gana hasta después de transcurrida esta hora. Aquellos que participan en la fiesta son curados de todas las enfermedades, son inmunes al veneno durante 12 horas, y son curados de 1d4+4 puntos de golpe después de beber el brebaje como néctar que forma parte del festín. Además estarán benditos durante 12 horas. Si el festín es interrumpido por alguna razón, el conjuro resulta arruinado y todos sus efectos son anulados.

Hablar con Monstruos:

Alcance: 30 metros

Duración: 2 asaltos/nivel

Cuando es lanzado, el conjuro de Hablar con Monstruos se permite al clérigo conversar con cualquier tipo de criatura que posea cualquier forma de habilidad comunicadora (incluida la empática, táctil, feromónica, etc.). Es decir, el monstruo comprende, en su propio lenguaje o equivalente, el intento de lo que le dice el clérigo, y viceversa. La criatura así hablada es controlada bajo el criterio del Narrador a fin de determinar su reacción. Todas las criaturas del mismo tipo de la elegida por el clérigo comprenderán del mismo modo si se hallan dentro del alcance. El clérigo puede hablar a diferentes tipos de criaturas durante la duración del conjuro, pero debe hacerlo por separado a cada tipo.

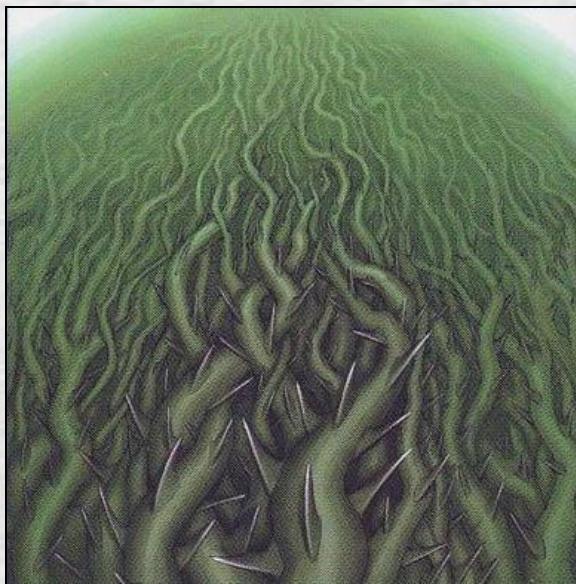
Muro de Espinas:

Alcance: 80 metros

Duración: 1 turno/nivel

El conjuro de Muro de Espinas crea una barrera de maleza muy densa y enmarañada provista de espinas afiladas como agujas tan largas como el dedo de una persona. Cualquier criatura que intente cruzar esta barrera (o choque contra ella) sufre 8 puntos de daño, más una cantidad adicional de daño igual a la CA de la criatura. Las CA negativas se restan de los 8 puntos de daño de base, pero no se efectúa ningún ajuste por Destreza. Cualquier criatura dentro del área de efecto del conjuro cuando éste es lanzado se estrella contra el muro de espinas y debe librarse de él para poder seguir moviéndose. El muro tiene tres metros cuadrados por nivel del lanzador. El daño se basa en cada 3 metros de espesor de la barrera.

Si el muro de espinas es atacado, se requieren al menos 4 asaltos para abrir un camino a través de 3 metros de espesor. El fuego normal no puede causar daño a la barrera, pero los fuegos mágicos la hacen arder y la eliminan en dos asaltos, creando el efecto de un muro de fuego mientras arde (ver el conjuro Muro de Fuego).



Orden de Retirada:

Alcance: 0

Duración: Especial

El conjuro de Orden de Retirada lleva instantáneamente al clérigo de vuelta a su refugio cuando es pronunciada la orden. El refugio debe ser específicamente designado de forma anticipada por el clérigo y tiene que ser un lugar muy bien conocido (como por ejemplo su templo de origen). El punto real de llegada es un área designada no mayor que 3 x 3 metros. El clérigo puede ser transportado cualquier distancia. El transporte mediante el conjuro de

orden de retirada es seguro dentro de un mismo plano, pero por cada plano que cambie el clérigo hay un 10% acumulativo de posibilidades de que se pierda irrevocablemente. El clérigo puede transportar, además de a sí mismo, 12 kilos de peso por nivel de experiencia. Esta materia extra puede ser equipo, tesoro o incluso materia viva, como otra persona. El exceder este límite hace que el conjuro falle.

Prohibición:

Alcance: 30 metros

Duración: Permanente

Tiempo de lanzamiento: 6 asaltos

Área de efecto: Un cubo de 20 m/nivel

Este conjuro puede ser usado para proteger un área consagrada a su dios (un área total no mayor de 20 metros cúbicos por nivel del lanzador). El conjuro sella el área a teleportación, cambio de plano y penetración etérea, etcétera. A opción del lanzador, la protección puede ser sellada por medio de un santo y seña, en cuyo caso tan sólo pueden entrar en el área aquellos que pronuncien las palabras correctas. Por lo demás, el efecto en aquellos que entran en el área encantada se basa en su alineamiento con relación al del lanzador.

Idéntico alineamiento: Ningún efecto. Si está sellada con un santo y seña, no se puede entrar en el área a menos que este santo y seña sea conocido (no hay tirada de salvación).

Distinto alineamiento: Tirada contra conjuros para entrar en el área; si se falla, se sufren 4d6 puntos de daño. Si está sellada con un santo y seña, no se puede entrar a menos que éste se conozca. El intento causa daño si se falla la tirada.

Una vez se falla la tirada de salvación, un intruso no puede entrar en el área prohibida hasta que cese el conjuro. La protección no puede ser disipada por un lanzador de nivel inferior que el que la estableció. Los intrusos que entren superando una tirada de salvación se sienten inquietos y tensos, pese a su éxito.

Relato de Piedra:

Alcance: Contacto

Duración: 1 turno

Cuando el clérigo lanza un conjuro (invocando todo un turno) de Relato de Piedra sobre un área, las propias piedras hablan y le relatan al lanzador quién o qué las ha tocado, al tiempo que le indican lo que está cubierto, oculto o simplemente debajo de ellas. Las piedras efectúan descripciones completas, si así se les pide. Observa que la perspectiva, percepción y conocimiento de una piedra de un hecho u objeto puede dificultar esta adivinación; así pues, es decidido por el Narrador.

NIVEL 7:

Animar Rocas:

Alcance: 40 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Empleando un conjuro de Animar Rocas, el lanzador consigue que un objeto de piedra de hasta medio metro cúbico por nivel del lanzador se mueva (ver el conjuro de nivel 6 Animar Objetos). El objeto de piedra animado debe ser independiente (no formar parte de una roca más grande o algo parecido). Sigue los deseos del lanzador (atacar, romper objetos, bloquear, etc.) en tanto dure la magia. No tiene inteligencia propia, pero sigue las instrucciones exactamente tal como le son dadas. Ten en cuenta que sólo puede darse a la roca animada un conjunto de instrucciones para una única acción (todo ello con palabras muy simples y de una forma muy breve, 12 palabras o así).

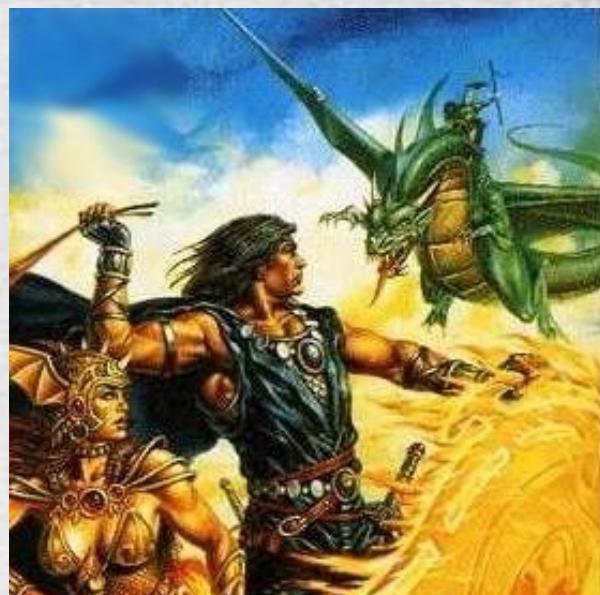
Aunque los detalles exactos de la roca animada son decididos por el Narrador, su Categoría de Armadura no debe ser peor que 5 y tiene 2d8 puntos de golpe por cada medio metro cúbico de volumen. Utiliza la tirada de ataque del lanzador. El daño máximo que puede infligir es 1d2 puntos por nivel del lanzador (así, la roca de un lanzador de nivel 12 puede infligir de 12 a 24 puntos de daño).

Cambiar Vara:

Alcance: Contacto

Duración: Especial

Mediante este conjuro, el lanzador es capaz de transformar (tras dos asaltos lanzando el conjuro) una vara especialmente preparada en un árbol animado de unos 7 metros de altura. Cuando el clérigo clava el extremo de la vara en el suelo y pronuncia una orden especial la invocación, la vara se transforma en una criatura tipo treant con 12 Dados de Golpe, 40 puntos de golpe y Categoría de Armadura 0. Ataca dos veces por asalto, infligiendo 4d6 puntos de daño en cada ataque con éxito. La criatura árbol defiende al lanzador y obedece cualquier orden verbal. Sin embargo, no es en absoluto un auténtico treant; no puede conversar con los treants reales ni controlar árboles. La transformación dura o bien tantos asaltos como niveles de experiencia tiene el clérigo, hasta que el clérigo ordena a la vara que regrese a su auténtica forma, o hasta que la vara es destruida, lo que ocurre primero. Si la vara-treant es reducida a 0 puntos de golpe o menos, se desmorona en un polvo parecido a serrín y la vara resulta destruida. De otro modo, la vara puede ser usada de nuevo después de 24 horas, y la vara-treant se halla al completo de sus fuerzas.



Carro del Astro-Sol:

Alcance: 10 metros

Duración: 12 horas

Cuando es lanzado este conjuro (todo un turno invocándolo), trae a la existencia un enorme y llameante carro tirado por dos feroces caballos procedente del plano elemental del fuego. Aparece en medio de un retumbar de truenos y una nube de humo. El vehículo se mueve 24 m sobre el suelo, 48 volando, y puede llevar al lanzador y hasta otras siete criaturas de tamaño humano o menor (los pasajeros deben ser tocados por el lanzador para protegerlos de las llamas del carro). Las criaturas distintas del lanzador y los pasajeros designados sufren 2d4 puntos de daño por fuego cada asalto si se acercan a menos de 1,5 metros de los caballos o del carro.

El lanzador controla el carro mediante órdenes verbales, haciendo que los corceles llameantes se detengan o se pongan en marcha, caminen, trotén, galopen o vuelen y giren a derecha o izquierda según sus deseos. El carro es una manifestación física y puede recibir daño. El vehículo y los corceles son golpeados sólo por armas mágicas o por el agua tienen CA 2, y cada uno requiere 30 puntos de daño para disiparse. Por supuesto, el fuego no causa absolutamente ningún efecto ni sobre el vehículo ni sobre los corceles, pero los fuegos mágicos distintos a los del carro pueden afectar a los jinetes. Otros conjuros lanzados con éxito, tales como un disipar magia o un deseo, forzarán al carro de vuelta a su plano natal, sin sus pasajeros. El carro puede ser llamado sólo una vez por semana.

Némesis Reptante:

Alcance: 0

Duración: 4 asaltos/nivel

Cuando el clérigo lanza el conjuro de Némesis Reptante llama a una masa de entre 500 a 1.000 ($[1d6+4] \times 100$) insectos, arácnidos y miriápodos venenosos y picadores. Esta masa es parecida a una marabunta hormiguea de un área de 2 metros cuadrados. A una orden del lanzador, la masa reptante a una velocidad de 3 metros por asalto hacia cualquier presa que se halle a menos de 80 metros, en la dirección que le ordene el lanzador. La némesis reptante mata a cualquier criatura sometida a ataques normales, puesto que cada uno de los pequeños horrores infinge 1 punto de daño (cada uno de ellos muere después del ataque), de modo que pueden ser infligidos hasta 1.000 puntos de daño sobre criaturas dentro del camino de la némesis reptante. Si la némesis reptante se aleja a más de 80 metros del lanzador, pierde a 50 individuos por cada 10 metros más allá de esos 80 metros (por ejemplo, a 100 metros, su número se ve reducido en 100). Hay un cierto número de formas de bloquear o destruir a los animales que forman la masa. Las soluciones son dejadas a la imaginación de los jugadores y del Narrador.

Puerta:

Alcance: 30 metros

Duración: Especial

Lanzar unconjuro de Puerta tiene dos efectos: crea una conexión interdimensional entre el plano de existencia en que se halla el clérigo y el plano en el que mora un ser específico de gran poder. El resultado de esta conexión es que el ser buscado puede cruzar a través de una puerta o portal, desde su plano al del clérigo. Lanzar el conjuro atrae la atención del morador en el otro plano. Cuando lanza el conjuro, el clérigo debe nombrar a la entidad que desea que haga uso de la puerta y acuda en su ayuda. Hay un 100% de posibilidades de que algo cruce la puerta. Las acciones del ser que cruza dependen de muchos factores, incluida el alineamiento del clérigo, la naturaleza de aquellos que le acompañan, y quién o qué se opone o amenaza al clérigo. El Narrador decidirá el resultado exacto del conjuro, basado en la criatura llamada, los deseos del lanzador y las necesidades del momento. El ser que cruza la puerta o bien regresa de inmediato o permanece para emprender una acción. Lanzar este conjuro envejece cinco años al clérigo.

Rayo de Sol:

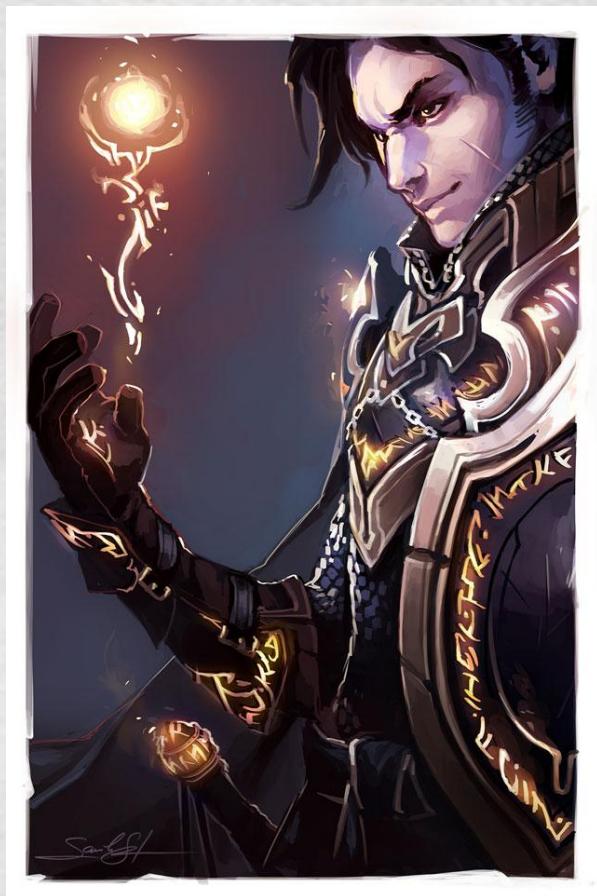
Alcance: 10 metros/nivel

Duración: 1+1d4 asaltos

Con este conjuro, el lanzador puede evocar un deslumbrante rayo de luz cada asalto en el que no se realice ninguna acción más que una de

movimiento. El rayo de sol es como un rayo solar natural. Todas las criaturas en el área de efecto de 3 metros de diámetro deben superar tiradas de salvación contra conjuros o ser cegadas durante 1d3 asaltos, y aquellas que estén usando la infravisión en ese momento por 2d4 asaltos. Las criaturas para quienes la luz del sol es dañina o innatural sufren ceguera permanente si fallan la tirada de salvación, y quedan cegadas durante 2d6 asaltos si la tirada de salvación tiene éxito. Aquellos dentro de su área de efecto, así como las criaturas dentro de 6 metros de su perímetro, pierden cualquier capacidad de infravisión durante 1d4+1 asaltos.

Los muertos vivientes atrapados dentro del área de efecto del rayo de sol reciben 8d6 puntos de daño, la mitad si superan una tirada de salvación contra conjuros. Aquellos muertos vivientes que se hallen a 6 metros de cualquier lado del área de efecto del rayo de sol reciben 3d6 puntos de daño, ningún daño si superan su tirada de salvación. Además, el rayo puede dar como resultado la destrucción total de aquellos muertos vivientes afectados específicamente por la luz solar, si fallan sus tiradas de salvación, como por ejemplo los vampiros. La luz solar generada por el conjuro infinge, además, daño a las criaturas fungoides y hongos subterráneos como si fueran muertos vivientes, pero no se les permite ninguna tirada de salvación.



Listado de Conjuros:

A continuación añadimos un listado de todos los conjuros disponibles, los que vienen en la Marca del Este y los de este Compendio. Ordenados por niveles y alfabéticamente. Pondremos también al lado donde aparecen, si en el Aventuras en la Marca del Este (AME) o en este Compendio de Reglas Opcionales (CRO). Por último se les identificará con un número por si el Narrador quiere obtener un Conjuro al azar, lo pueda hacer arrojando 1d20 y consultando el resultado.

MAGO/ELFO/BARDO:

<u>NIVEL 1:</u>	<u>1d20</u>
Afectar Fuegos Normales (CRO)	1
Agrandar (CRO)	2
Alarma (CRO)	3
Cantrip (CRO)	4
Cerrar Portal (AME)	5
Detectar Magia (AME)	6
Disco Flotante de Nébula (AME)	7
Dormir (AME)	8
Encontrar Familiar (CRO)	9
Escudo (AME)	10
Grasa (CRO)	11
Hechizar Persona (AME)	12
Leer Lenguas (AME)	13
Leer Magia (AME)	14
Luces Danzantes (CRO)	15
Luz (AME)	16
Protección contra el Mal (AME)	17
Proyectil Mágico (AME)	18
Toque Helado (CRO)	19
Ventriloquía (AME)	20
<u>NIVEL 2:</u>	<u>1d20</u>
Abrir (AME)	1
Atar (CRO)	2
Cerradura Arcana (AME)	3
Detectar el Mal (AME)	4-5
Detectar lo Invisible (AME)	6
Esquema Hipnótico (CRO)	7
Flecha Ácida de Raicrates (CRO)	8
Fuerza (CRO)	9
Fuerza Fantasmal (AME)	10
Imagen Reflejada (AME)	11
Incontrolable Risa Alexandra (CRO)	12
Invisibilidad (AME)	13-14
Levitar (AME)	15
Localizar Objeto (AME)	16
Luz Permanente (AME)	17
Nube de Niebla (CRO)	18
Percepción Extra Sensorial (AME)	19
Telaraña (AME)	20
<u>NIVEL 3:</u>	<u>1d20</u>
Acelerar (AME)	1
Bola de Fuego (AME)	2-3
Clarividencia (AME)	4
Diminuta Cabaña de Raicrates (CRO)	5
Disipar Magia (AME)	6-7

Forma Espectral (CRO)	8
Infravisión (AME)	9
Inmovilizar Persona (AME)	10
Invisibilidad en Grupo (AME)	11
Lentitud (CRO)	12
Página Secreta (CRO)	13
Protección contra el Mal Grupo (AME)	14
Protección contra Proyectiles (AME)	15
Rayo Eléctrico (AME)	16
Respirar Bajo el Agua (AME)	17
Soplo de Viento (CRO)	18
Toque Vampírico (CRO)	19
Volar (AME)	20

<u>NIVEL 4:</u>	<u>1d20</u>
Confusión (AME)	1
Crecimiento Vegetal (AME)	2
Espejo Mágico (CRO)	3-4
Extensión I (CRO)	5
Hechizar Monstruo (AME)	6
Muro de Fuego (AME)	7
Muro de Hielo (AME)	8
Ojo Arcano (AME)	9
Piel de Piedra (CRO)	10
Polimorfar (AME)	11-13
Puerta Dimensional (AME)	14
Quitar Maldición (AME)	15-16
Refugio Seguro de Raicrates (CRO)	17
Tentáculos Negros de Alexandra (CRO)	18
Terreno Ilusorio (AME)	19
Tormenta de Hielo (CRO)	20

<u>NIVEL 5:</u>	<u>1d20</u>
Apariencia (CRO)	1
Atontar (AME)	2-3
Cofre Secreto de Raicrates (CRO)	4
Cono de Frío (CRO)	5-6
Contactar con Otro Plano (AME)	7
Dominación (CRO)	8
Extensión II (CRO)	9
Invocar Elemental (AME)	10-11
Muro de Piedra (AME)	12
Nube Aniquiladora (AME)	13
Paralizar Monstruos (AME)	14
Pasadizo Arcano (AME)	15
Perro Fiel de Raicrates (CRO)	16
Revivir a los Muertos (AME)	17
Teleportar (AME)	18
Telequinesia (AME)	19-20

<u>NIVEL 6:</u>	<u>1d20</u>
Abrir Aguas (AME)	1
Atrapamiento (CRO)	2
Bajar Aguas (AME)	3
Conjuro de Muerte (AME)	4
Contingencia (CRO)	5-6
Controlar los Elementos (AME)	7-8
De la Piedra a la Carne (AME)	9
Desintegrar (AME)	10
Erudición en Leyendas (CRO)	11
Escudo Protector contra Magia (AME)	12

Extensión III (CRO)	13
Geas (AME)	14
Ilusión Permanente (CRO)	15
Merodeador Invisible (AME)	16
Mover la Tierra (AME)	17
Proyectar Imagen (AME)	18
Ver Realmente (CRO)	19-20

NIVEL 7:	1d20
Bola de Fuego Exp. Retardada (AME)	1-2
Caminar por las Sombras (CRO)	3
Dedo de Muerte (CRO)	4
Desaparecer (CRO)	5
Deseo Limitado (AME)	6-7
Destierro (CRO)	8
Espada Mágica de Talandar (AME)	9
Estatua (AME)	10-11
Invertir Gravedad (CRO)	12
Mano Apresadora de Fistan (AME)	13-14
Palabra Poderosa Atontar (AME)	15-16
Puerta de Fase (AME)	17
Simulacro (AME)	18
Visión (CRO)	19-20

NIVEL 8:	1d20
Atrapar el Alma (AME)	1
Clonar (AME)	2
Cristal de Hierro (AME)	3
Danza Irresistible de Nébula (AME)	4-5
Hechizar a las Masas (AME)	6-7
Hundir (CRO)	8
Inmunidad de Alexandra (CRO)	9-10
Laberinto (AME)	11
Mente en Blanco (AME)	12
Nube incendiaria (AME)	13
Palabra Poderosa Cegar (CRO)	14
Pantalla (CRO)	15
Pedir (CRO)	16
Polimorfar Objeto (AME)	17
Puño Golpeador de Fistan (AME)	18
Símbolo (AME)	19
Sujetar (CRO)	20

NIVEL 9:	1d20
Aprisionar (AME)	1
Auxilio (CRO)	2-3
Cambiar de Forma (CRO)	4-5
Cristal Frágil (CRO)	6
Deseo (AME)	7-8
Detener el Tiempo (AME)	9
Drenaje de Energía (CRO)	10
Esfera Prismática (AME)	11
Éxtasis Temporal (AME)	12
Intuición Mágica (CRO)	13
Lluvia de Meteoritos (AME)	14-15
Mano Aplastante de Fistan (AME)	16-17
Palabra Poderosa Matar (AME)	18-19
Puerta (CRO)	20

CLÉRIGO/PALADÍN/DRUIDA:

NIVEL 1:	1d20
Amistad Animal (CRO)	1
Curar Heridas Leves (AME)	2-4
Detectar el Mal (AME)	5-6
Detectar Magia (AME)	7-8
Detectar Veneno (CRO)	9
Enredar (CRO)	10
Invisibilidad ante los Animales (CRO)	11
Invisibilidad ante M. Vivientes (CRO)	12
Localizar Animales o Plantas (CRO)	13
Luz (AME)	14
Pasar sin Dejar Huella (CRO)	15
Protección Contra el Mal (AME)	16
Purificar Agua y Comida (AME)	17
Quitar el Miedo (AME)	18
Refugio (CRO)	19
Resistencia al Frío (AME)	20

NIVEL 2:	1d20
Augurio (CRO)	1
Bayas Deliciosas (CRO)	2-3
Bendecir (AME)	4-7
Combar Madera (CRO)	8
Conocer Alineamiento (AME)	9
Demonio del Polvo (CRO)	10
Encantar Serpientes (AME)	11
Encontrar Trampas (AME)	12
Hablar con los Animales (AME)	13
Hoja de Llamas (CRO)	14
Mensajero (CRO)	15
Resistencia al Fuego (AME)	16
Retener Persona (AME)	17-19
Silencio (AME)	20

NIVEL 3:	1d20
Animar a los Muertos (AME)	1-2
Árbol (CRO)	3
Caminar Sobre el Agua (CRO)	4
Crecimiento Animal (AME)	5
Curar Enfermedad (AME)	6-8
Disipar Magia (AME)	9
Fundir en Piedra (CRO)	10
Golpear (AME)	11
Hablar con los Muertos (AME)	12
Llamar Rayos (CRO)	13
Localizar Objeto (AME)	14
Luz Permanente (AME)	15
Modelar Piedra (CRO)	16
Quitar Maldición (AME)	17-19
Vestimenta mágica (CRO)	20

NIVEL 4:	1d20
Adivinación (CRO)	1
Bajar las Aguas (AME)	2
Bosque Alucinatorio (CRO)	3
Creación de Comida y Agua (AME)	4
Curar Heridas Graves (AME)	5-9
Detectar Mentiras (AME)	10
Hablar con las Plantas (AME)	11

Inmunidad Contra Conjuro (CRO)	12
Libre Acción (CRO)	13
Llamar Animales I (CRO)	14
Manto de Valor (CRO)	15
Neutralizar Veneno (AME)	16
Protección c. Mal en Grupo (AME)	17-19
Ramas en Serpientes (AME)	20

NIVEL 5:	1d20
Cambiar de Plano (CRO)	1
Comunicarse con la Naturaleza (CRO)	2
Curar Heridas Críticas (AME)	3-7
De Planta a Planta (CRO)	8
Disipar el Mal (AME)	9-10
Golpe Flamígero (AME)	11
Llamar Animales II (CRO)	12
Misión (AME)	13
Piedras en Pico (CRO)	14
Plaga de Insectos (AME)	15
Redención (CRO)	16-17
Revivir a los Muertos (AME)	18-19
Visión Verdadera (AME)	20

NIVEL 6:	1d20
Abrir las Aguas (AME)	1-2
Animar Objetos (AME)	3-4
Barrera de Cuchillas (AME)	5-6
Convocar Animales (AME)	7-8
Encontrar el Camino (AME)	9-10
Festín de los Héroes (CRO)	11-12
Hablar con Monstruos (CRO)	13
Muro de Espinas (CRO)	14
Orden de Retirada (CRO)	15
Prohibición (CRO)	16
Relato de Piedra (CRO)	17
Sanar (AME)	18-20

NIVEL 7:	1d20
Animar Rocas (CRO)	1
Cambiar Vara (CRO)	2
Caminar por el Aire (AME)	3
Carro del Astro-Sol (CRO)	4
Controlar el Clima (AME)	5-6
Némesis Reptante (CRO)	7
Palabra Sagrada (AME)	8-9
Puerta (CRO)	10
Rayo de Sol (CRO)	11
Regenerar (AME)	12-13
Restablecimiento (AME)	14-15
Resurrección (AME)	16-17
Símbolo Divino (AME)	18-19
Terremoto (AME)	20

