

Rune Quest – *Encrucijada de Héroes*



Y.:∞△⊙Rz†●□♣

ÍNDICE

Oakfed	Página 1
Brand	Página 2
<i>Panteón Marino</i>	Página 4
Golod	Página 4
Brastalos	Página 5
Lorian	Página 6
Manthi	Página 8
Mirintha	Página 10
Murthdrya	Página 11
Natea	Página 13
Tholaina	Página 15
Varchulanga	Página 16
Bast Hijo de Bashmol	Página 17
<i>Nuevos Conjuros Espirituales</i>	Página 21
<i>Nuevos Conjuros de Hechicería</i>	Página 22
<i>Nuevos Conjuros Divinos</i>	Página 24
<u>Notas Finales</u>	Página 27

INTRODUCCIÓN

Rune Quest, Nuevas Religiones y Conjuros, es un artículo escrito para el Sistema de Juego Rune Quest de *JOC Internacional* basado en el Sistema de Porcentajes D100% de *Chaosium*, en el que se expande la cantidad de Religiones del Suplemento Dioses de Glorantha, adaptando el Panteón Marino y algunos otros dioses para que posean una información completa de Culto, incluyendo lo necesario para convertirse en Iniciado, Adepto, Sacerdote y Señor de las Runas de dichas religiones.

A su vez, existen otros adicionales con nuevos Conjuros para sistemas de Magia Espiritual, Magia Divina y Hechicería, que amplíen la jugabilidad y posibilidades del Sistema de Juego para jugadores ambiciosos o con necesidad de más opciones para sus Lanzadores de Conjuros.

Espero que este artículo sea del agrado de todos aquellos nostálgicos de los primeros juegos que se editaron en España en Castellano, como lo ha sido para mí el escribirlo.

Miguel “Lupino” Molina

Magia: Nuevos Conjuros y Religiones

Este artículo se crea para incluir las religiones del panteón Marino, conjuros especiales, dioses y requisitos para convertirse a esas religiones. 11 nuevos cultos para RuneQuest, incluyendo a Bast, el Dios de los Gatos, que se encuentra después. Además, también he creado nuevos conjuros Espirituales, Divinos y Hechicería para los cultos y sistemas de magia tradicionales que aparecen, para añadir más colorido a la magia de Rune Quest.

Oakfed

El Fuego Salvaje; Panteones de Lodril, Orlanth, Praxiano y de Yelm.

Oakfed, señor de los fuegos incontrolados, es un servidor de los dioses a los que pertenece, pero es un ser incontrolable. Puede surgir del rayo que cae de la tormenta, o del brillo del Sol cuando golpea la seca hojarasca, y también de las secuelas que arrastran los volcanes en su actividad. Fue domado para servicio benigno del hombre, y hoy duerme, pero puede ser despertado. Oakfed es adorado por primitivos y campesinos, y normalmente sólo posee altares y capillas, cercanas a los citados dioses anteriores. En éstas capillas se enseña el conjuro divino Fuego Místico.

Iniciados

Requisitos: los típicos.

Habilidades: Esquivar, Primeros Auxilios, Cualquier Fabricación de materiales orgánicos (madera, tejido, piel), Ceremonia. Los Iniciados, antes de acceder al status como tales, deben conocer el conjuro *Inflamar*.

Magia Espiritual: *Curación, Cuchilla Ígnea, Flecha Ígnea, Enc. de Matriz de PM, Inflamar, Fuerza, Vigor, Resistencia.*

Acólitos

Requisitos: los mismos que para sacerdotes.

Magia Divina Común: *Adorar a Lodril. Invocar Salamandra. Visión del Alma. Disolver Magia. Curación de Heridas. Encantamiento de Fuerza. Encantamiento de Armadura. Localizar Fuego. Guardia. Santificar. Extensión.*



Grandes Llamas (Sacerdotes)

Requisitos: los típicos, con la salvedad de que todos los sacerdotes deben pasar una prueba de fuego: caminar por una parrilla de brasas. Sólo aquellos que resistan el suplicio, serán nombrados Grandes Llamas. Para resistir la gran temperatura se deberán tirar tiradas de CONx2, durante 1D8 asaltos, según el camino de fuego lo largo que sea, de 1 a 8 metros.

Magia Divina Común: toda.

Magia Divina Especial: *Fuego Místico.*

Dioses Asociados

Lodril: proporciona *Lanza de Fuego, Calentar Metales.*

Orlanth: proporciona *Escudo, Ordenar a Silfo* (normalmente se usa para propagar incendios con su viento).

Waha: proporciona *Ordenar a Gnomo, Corte Pacífico.*

Yelm: proporciona *Ordenar a Salamandra* (normalmente se usa para propagar fuegos con su cuerpo), *Bendición.*

Conjuro Divino Especial de Oakfed

Fuego Místico

3 puntos

A distancia, Instantáneo, Apilable#, Reutilizable

Este conjuro provoca que una enorme bola de fuego azul-anaranjado surja de las manos del invocador, hacia un blanco. Si el invocador vence en un combate PM vs PM a su víctima, la bola lo envolverá, y le causará 2D6 ptos. de daño a los PG Generales, de los que la armadura no protegerá. Cada pto. adicional de conjuro añade +2D6 al daño. Si no se vencen los PM del adversario, la bola se limitará a actuar como una hoguera normal, causando el daño de 2D6, del que la armadura podrá proteger, aunque quede dañada. El fuego se extinguirá al final del asalto. La hoguera no prenderá materiales inflamables, si actúa como conjuro mágico efectivo. Caso contrario, lo hará. Este fuego mágico simboliza la ira personificada del atacante. Una vez lanzados todos los puntos apilados de conjuro, el atacante se convertirá en una persona tranquila y apacible de cuerpo y alma, durante 1D4 semanas, tiempo en el que se recuperarán los ptos. de conjuro (para Acólitos y Sacerdotes), rezando tantos días como ptos. gastados de conjuro, y meditando para acumular poder ofensivo en el alma.

Si el conjuro se utiliza con éxito contra un No-Muerto, este simplemente

explota, en vez de recibir el pertinente daño de 2D6+2D6xPto. apilado a los PG.

#Apilable significa poder almacenar puntos (números) de conjuro para lanzarlos uno a uno como si fueran conjuros distintos, o para lanzarlos todos a la vez, para conseguir un efecto fulminante.

Brand

Dios de los Rayos y Relámpagos, un Dios Joven; Panteón de Orlanth.

Brand, uno de los Dioses Jóvenes, hijo de Orlanth, el Portador de Las Tormentas, es quien transporta y utiliza las armas de su padre en las devastadoras tormentas que, más que beneficiar, arrasan la tierra, devastando el terreno. Es él quien lanza los certeros rayos y aterroriza con los fulgurantes relámpagos, en nombre y por orden de su padre, cuando hay que castigar en vez de beneficiar. Este dios sólo posee altares y pequeñas capillas, ubicadas cerca de un templo al dios Orlanth. En estos lugares se enseñan el conjuro especial *Crear Electrario.*

Iniciados

Requisitos: los típicos.

Habilidades: Ataque con Espada Corta, Detención con Espada Corta, Esquivar, Saltar. Si el aspirante a Iniciado no es de Cultura Bárbara, deberá pasar una tirada de PERx3 para ver si es aceptado. Si no la pasa, no podrá volver a intentarlo hasta el año siguiente.

Magia Espiritual: *Cuchilla Afilada, Fuerza, Vigor, Resistencia, Curación, Disrupción, Comunicación Mental, Movilidad.*

Acólitos

Requisitos: los mismos que para sacerdotes.

Magia Divina Común: *Adorar a Orlanth. Enseñar Conjuros. Encantamiento de Armadura. Encantamiento de Fuerza. Encantamiento de Ligadura. Invocar a Silfo.*

Localizar Enemigos. Guardia. Santificar. Disolver Magia.

Nota: excepto los conjuros *Lllamar Nubes, Rayos y Truenos, Crear Electrario, Relámpago, Invocar a los Vientos, Escudo, y Restaurar la Salud (FUE)*, todos los conjuros Divinos que se aprendan son de un solo uso.

Fulgores (Sacerdotes)

Requisitos: los típicos, excepto que los Fulgores deben sobrevivir durante una noche completa a una arrasadora tormenta, haciendo para ello una tirada exitosa de CONx2 y FUEx2.

Magia Divina Común: toda.

Magia Divina Especial: *Crear Electrario, Ordenar a Electrario.*

Dioses Asociados

Orlanth: proporciona *Lllamar Nubes, Invocar a los Vientos, Rayos y Truenos, Relámpago, Ordenar a Silfo, Escudo.*

Ernalda: proporciona *Restaurar la Salud (FUE).*

Valind: proporciona *Nieve.*



Conjuro Divino Especial de Brand

Crear Electrario

1 punto

Ritual (Encantamiento), Apilable, Un Solo Uso

Este ritual es necesario realizarlo en un día de tormenta bravía, con rayos y truenos. Cuando un rayo cae cerca del sacerdote, éste comienza el ritual. Después de cuatro horas, una vez finalizado, del sitio

donde cayó el rayo surgirá una forma parpadeante, como una esfera de energía. Es un electrario. Un espíritu cuya esencia es energía eléctrica. La esencia del rayo.

Electrario: TAM 1 m.c.c., INT 2, PER 2D6, P.G: 1D6, Mov: PERx2.

Cada punto adicional de conjuro apilado proporciona al Electrario +2 en INT, +2D6 en PER, +1D6 en PG, y +1 m.c.c.

Formas de Ataque:

Electricidad: Enfrentando su PER a la CON de una víctima, puede intentar electrocutarle. Si vence, un daño igual a su PER penetrará en los PG Generales del atacado. Si no, sólo 1D6 (+1 por m.c.c extra). Esto es producido cuando envuelve a alguien. Cada m.c.c. puede envolver a 10 puntos de TAM. Este ataque se produce en cada MR par de un asalto.

Relámpagos: Funcionan como el conjuro Divino del mismo nombre, solo que pueden ser utilizados a voluntad, gastando tantos pto. de PER como D6 de daño quiera provocar. Esta PER se podrá recuperar cuando se absorba energía de un rayo. Ataca en los MR impares de cada asalto.

Los conjuros divinos de *Rayos y Truenos* o de *Relámpago* recargarán su PER con tantos puntos como puntos mágicos lleven estos conjuros.

Además, su INT sirve para almacenar conjuros, aunque no pueda usarlos.

El daño físico no le produce ningún tipo de daño, aunque los conjuros de tipo *Disrupción* sí menguan sus PG. Los conjuros tipo *Absorción* o *Disolver/Disipar Magia* le quitan tanta PER como pto. mágicos lleven en potencia. Es necesario un pto. de magia Divina o dos de Espiritual para menguar su PER en un punto.

El electrario puede disminuir su tamaño hasta una décima parte de su volumen en m.c.c. a voluntad. Este efecto no causa reducción de poder alguna.



El Panteón Marino

Golod ⚡⚓⚔

Panteón Marino. Padre de los peces y Dios de la Fealdad.

Golod es el marido preferido de Triolina, la diosa de la vida marina. Es un enorme pez que puede tomar varias formas. Hace mucho tiempo, Golod persiguió el amor de un espíritu de la tierra, pero Ernalda le prohibió a su hija tajantemente casarse con un dios tan feo. La joven diosa arrancó furiosa un pedazo de tierra y lo arrojó al mar, donde flotó; así nació Kyclerela, la Tierra Flotante. Es allí donde nació una de las formas preferidas de Eurmál.

El dios Golod sólo posee altares y pequeñas capillas, afincados en las costas de islas dispersas. Nunca en tierra firme. En estos lugares se enseñan los conjuros especiales de Golod.

Iniciados

Requisitos: los típicos.

Habilidades: Nadar, Navegación, Ataque con Tridente, Con. Marino. Los Iniciados deben ser habitantes inteligentes del mar o cercanos a la costa, y no vivir de la pesca, sino como marineros comerciantes, o trabajadores en astilleros.

Magia Espiritual: *Brazos de Tritón, Fuerza, Resistencia, Curación, Glamour, Movilidad, Vista Mágica.*

Acólitos

Requisitos: los mismos que para Sacerdotes.

Padres Peces (Sacerdotes)

Requisitos: los típicos, excepto que los Padres Peces deben sobrevivir una noche entera en el agua del mar, sin otra ayuda que su cuerpo, haciendo para ello una tirada exitosa de CONx2 y PERx2.

Magia Divina Común: *Adorar a Golod. Extensión. Vínculo Mental. Santificar. Localizar Enemigos. Invocar (Ser de las Profundidades). Enseñar Conjuros. Revelación. Encantamiento de Matriz de PM. Encantamiento de Ligadura. Encantamiento de Matriz de Conjuros. Excomunióón.*

Magia Divina Especial: *Agallas, Resistencia al Agua, Negar Belleza, Ordenar a (Ser de las Profundidades). Absorción. Ilusión (Móvil, Táctil, Sonora). Respirar Agua. Restaurar la Salud (CON).*

Dioses Asociados

Triolina: Proporciona *Ordenar a Ondina y Restaurar la Salud (DES).*

Magasta: Proporciona *Atraer Monstruo Marino.*

Dormal: Proporciona *Absorción y Flotar.*



Conjuros Divinos Especiales de Golod
Agallas

3 puntos

Ritual (Encantamiento). No Apilable.

Un Solo Uso

Con este ritual tan especial, un acólito o sacerdote de Golod puede crear unas agallas perfectamente funcionales en cualquier respirador de aire, que le permitan respirar bajo agua. Estas agallas permanecen latentes y escondidas tras el cogote del blanco, y surgen a flor de piel cuando éste se interna bajo agua. Las agallas permiten respirar con normalidad bajo el agua, pero no protegen al blanco de las altas presiones de las profundidades, las cuales pueden matarlo. Como tal Encantamiento, puede ser destruido rompiendo las runas del mismo, que se graban en el cuerpo del blanco.

Resistencia al Agua

1 punto

Toque. Temporal. Apilable.

Reutilizable

Este conjuro divino elimina las incomodidades de los cuerpos o seres no hidrodinámicos, de avanzar nadando por el agua a escasa velocidad. El primer punto apilado utilizado del conjuro hace que el blanco posea un movimiento por MR nadando de 1 metro, y hace que el blanco no pierda PF cada asalto que está nadando, sino cada dos asaltos. Los siguientes pto. apilados harán al blanco avanzar +1 m./MR y su pérdida de PF se restringirá a +1 asalto para perder 1 PF. Si el blanco se resiste al conjuro, habrá que luchar PM vs PM para conseguir un éxito en el mismo.

Negar Belleza

1 punto

A Distancia. Temporal. Apilable.

Reutilizable

Este conjuro es el opuesto a *Glamour* de la magia espiritual. Cada Pto. apilado de conjuro resta 3 ASP al blanco, si se logra vencer al mismo en una tirada de PM vs PM. Pero si el blanco llega a 0 ASP o menos, caerá inconsciente hasta recuperarse, al menos, de 1 ASP. Cada 2 puntos de *Glamour* cancelan 1 punto de *Negar Belleza*.

Brastalos

Panteones Marino y de Orlanth. La Tempestad Marina.

Brastalos es la diosa de la furia de los mares. Es la esposa de Magasta, y también una diosa fácilmente irritable. Personifica los huracanes que asolan los mares y, al mismo tiempo, la calma del ojo del ciclón. Vive sobre la Fuente de Magasta, en el centro del Mundo, y desde allí envía sus tempestades a todos los mares que riegan Glorantha. Sus hijos son los géiseres marinos y los remolinos acuáticos que atrapan y se tragan cualquier embarcación que ose pasar frente a ellos.

Los lugares de culto de Brastalos no pasan de ser pequeños templos y capillas, aunque hay multitud de altares cerca de los templos de Magasta, donde se enseña su magia.



Iniciados

Requisitos: Los típicos.

Habilidades: Nadar, Navegación, Con. Marino y Remar. Los Iniciados de Brastalos, antes de entrar de pleno en su religión, deben pagar un diezmo de 1000p extra, además de los que donen a de Brastalos, a la religión de Magasta, o no serán aceptados.

Magia Espiritual: *Fuerza, Resistencia, Movilidad, Dardo Veloz, Detectar Enemigos, Enlentecer, Extinguir, Desmoralización, Invocar Ondina, Controlar Ondina, Invocar Silfo, Controlar Silfo.*

Acólitos

Requisitos: Los mismos que para Sacerdotes, además de pagar un diezmo especial de 1000 kg de carne de animal terrestre comestible al templo.

Remolinos (Sacerdotes)

Requisitos: Los típicos, excepto que además, los Remolinos deben permanecer indemnes en una embarcación, al amparo de un oleaje furioso durante 6 horas. Representad ésto con una tirada de CONx3 y DESx3.

Magia Divina Común: *Disolver Magia. Encantamiento de Fuerza. Bloqueo Espiritual. Adorar a Brastalos. Extensión. Excomunión. Revelación. Santificar. Localizar Agua Potable. Visión del Alma.*

Magia Divina Especial: *Maremoto. Ola Titánica. Resaca. Berserk. Maza Auténtica. Disparo Certero. Ordenar a (Monstruo Marino).*

Deidades Asociadas

Magasta: Proporciona *Remolino*.

Wachaza: Proporciona *Ahogar*.

Orlanth: Proporciona *Invocar a Los Vientos y Canalizar el Viento*.

Conjuros Divinos Especiales de Brastalos

Maremoto

10 puntos

A Distancia. Temporal (Durac. Especial 4 Horas). No Apilable. Un Solo Uso

Este conjuro provoca las condiciones idóneas para que se produzca un gran maremoto, de proporciones establecidas por el Master del juego. Los efectos del mismo en las costas, embarcaciones y criaturas que estén en ese momento en el lugar del mismo serán calculados de una forma aproximada, pero siempre bastante nefastos. El conjuro afecta a un área de 10 km c.c. de mar, y a toda la masa de agua que haya debajo.

Ola Titánica

3 puntos

A Distancia. Instantáneo. Apilable. Reutilizable

Los pto. iniciales de este conjuro crean una ola (siempre en el mar) de una altura de 6 metros y una FUE de 30 (a efectos de demoler embarcaciones o casas cercanas a una playa. Cada Pto. adicional apilado añade +6 metros de altura a la ola y +30 FUE. Cada FUE de la ola será capaz de mover 2 puntos de Estructura de una embarcación o 1 TAM de cuerpos físicos que floten sobre el agua, y provocar un daño equivalente a lo mismo, 2 puntos de Estructura, o 1D8 puntos de daño a un cuerpo físico con PA y/o PG. Para más información, ver RQA y *El Señor de Las Runas*.

Resaca

2 puntos

A Distancia. Temporal. Apilable. Reutilizable

Este conjuro crea los efectos de una resaca en una playa o un caladero, atrayendo hacia el mar cualquier cuerpo que flote sobre la orilla, o esté en la misma. Cada pto. apilado afecta a un área de orilla de 10 metros de longitud, en la que 5 FUE arrastrarán cualquier cuerpo mar adentro. Ptos. extra apilados servirán para aumentar el área de efecto en +10 metros o aumentar la FUE en +5. Recordar que 1 FUE arrastra 1 TAM o 2 puntos de Estructura.

Lorian 𐄂𐄃𐄄𐄅𐄆𐄇𐄈𐄉

Panteones Marino y de Yelm. El Titán del Río Celestial.

Lorian es el poderoso dios que derrotó a los dioses del Fuego en el cielo, y desde aquel momento, un enorme río que riega el mundo en forma de lluvia surca parte del divino lugar. El titán se encarga de la protección de las criaturas acuáticas de los grandes ríos Gloranthanos y de algunos animales marinos. Es aliado de las Deidades del Mar.

Su culto no suele pasar de tener pequeñas capillas cercanas a los templos de culto de otras deidades marinas importantes

y sus acólitos están encargados, en muchas ocasiones, de proteger estos templos, y otros templos pertenecientes al panteón de Yelm.



Iniciados

Requisitos: los típicos, pero además deben haber vencido en combate singular a un Caótico, y traer su cabeza, o haber derrotado a un Orlanthi, y haberle perdonado la vida, a cambio de un objeto de su posesión, claramente Orlanthi.

Habilidades: Ataque con Lanza, Ataque con Tridente, Primeros Auxilios, Navegación.

Magia Espiritual: *Movilidad, Mellar Armas, Silencio, Rielar, Vigor, Vista Lejana, Detectar Enemigos, Cuchilla Afilada, Protección, Contramagia, Confusión, Mano de Hierro.*

Titanes (Sacerdotes)

Requisitos: Los típicos, además de traer testimonio de haber cumplido guardia en un templo aliado sin mostrar ningún tipo de debilidad ante el enemigo.

Magia Divina Común: *Disolver Magia. Guardia. Extensión. Visión del Alma. Localizar Enemigos. Invocar (Animal Acuático). Santificar. Revelación. Excomunión.*

Magia Divina Especial: *Ebullición. Agua Pura. ContraCorriente. Invocar a Secuaz de Lorian. Invocar a Lorian. Escudo. Llamar Nubes. Reflexión. Restaurar la Salud (CON).*

Deidades Asociadas

Yelm: Proporciona *Bendición*.

Magasta: Proporciona *Magnificar Orden*.

Yelmalio: Proporciona *Luz Solar*.

Brastalos: Proporciona *Ola Titánica*.

Conjuros Divinos Especiales de Lorian

Ebullición

1 punto

A Distancia. Instantáneo. Apilable. Reutilizable

Este conjuro divino actúa en un sólo asalto, haciendo que de la superficie de una corriente de agua o del mismo agua del mar surja un chorro a presión. Si golpea a objetivos en su camino, puede dañar a los mismos. El chorro posee una FUE de 3 y un metro de altura. Cada pto. adicional apilado puede, o bien dar al chorro +3 FUE o +1 metro de alto. Cada FUE puede elevar 1 TAM, 2 puntos de Estructura de una embarcación o 6 CAR de un objeto que flote sobre el agua, para después dejarlo caer. Dicha FUE se enfrenta al TAM / CAR / Estructura en una tirada de Resistencia. Los éxitos simples vuelcan los objetos. Los Especiales los elevan y los fallos simplemente los hacen tambalearse. Pero ésto puede ser una ventaja, ya que si una embarcación es tambaleada, sus marineros deben Equilibrarse (DESx3) o caer (posiblemente al agua).

Agua Pura

2 puntos

Toque. Instantáneo. Apilable. Reutilizable

Cada pto. apilado de conjuro purifica de cualquier sustancia nociva para el organismo 1 litro de agua. Cada 5 puntos lo hacen con un m.c.c.

ContraCorriente

3 puntos

A Distancia. Temporal (Duración Especial 2 Horas). Apilable. Reutilizable

Este conjuro se utiliza exclusivamente en ríos, para disminuir la fuerza de su corriente y eliminar problemas de navegación o vadeo. El primer pto. de conjuro apilado hace que una corriente de agua reduzca, en toda su extensión (o al menos en un amplio margen de río), su FUE en 3 unidades. Ptos. adicionales apilados sucesivos reducirán la FUE de la corriente en -3 FUE por pto. extra. Si la FUE del río

llega a cero, éste se convertirá en agua estancada. Cuando la FUE comience a ser negativa, ésto significará que el río ha invertido su flujo y ahora se desliza hacia su nacimiento, comenzando con FUE 1, y aumentando por cada pto. apilado de más de la FUE original del río. Cada pto. apilado de *ContraCorriente* niega 1 PM del conjuro divino *Remolino de Magasta*.

Invocar a Secuaz de Lorian

6 puntos

Ritual (Invocación). No Apilable.

Reutilizable

Este ritual es utilizado en situaciones de peligro para la religión, y si es realizado con éxito, un ser humanóide de color azul y extremidades membranosas, con un tridente mágico refulgente en la mano acudirá en ayuda del Sacerdote para realizar una tarea, la cual, al ser acabada, hará marchar al secuaz. Las Características del secuaz son:

FUE 10D6, CON 6D6, TAM 4D6+12, INT 4D6+3, PER 5D6, DES 4D6, ASP 4D6.

A% con Su Tridente: 90. D% 85. BS% en Armas Naturales: 75.

1D4 Conjuros Divinos de Culto + su INT-Libre llena (excepto 2 puntos) de Conjuros Espirituales del Culto. Daño del Tridente: 3D8. PA: 20.

Invocar a Lorian

9 puntos

Ritual (Invocación). No Apilable. Un Solo Uso

Este conjuro está restringido a un uso en situaciones realmente desesperadas para el culto. Una vez acabado, el mismo no puede recuperarse hasta 1D3 meses después para ser lanzado en la misma capilla o templo, aunque la PER si puede recuperarse de forma normal. El conjuro invoca un retazo del poder de Lorian, y éste posee a un Iniciado que se ofrezca voluntario al sacrificio, haciendo que su FUE, CON y TAM se multipliquen x10, su DES y PER se quintupliquen, su INT se triplique y su rostro varíe al de un ser de apariencia tritónida, de rostro severo, a la vez que su

piel cambia de color a verdemar. El Iniciado poseído ya no es dueño de sus actos, pero gana automáticamente un 100% (+Mod. de A% y D%) en Ataque y Detención en su Arma y Escudo favoritos, o en sus 2 Armas Favoritas, así como un 95% en Ataque con su Arma Arrojadiza o de Proyectoil preferida. Su INT se llenará de Magia Espiritual por completo, y adquirirá 1D12+3 Conjuros Divinos Reutilizables y de Un Solo Uso, por valor de 1D100 PM (entre Apilables y no Apilables). Cuando la tarea en defensa de la religión finalice, el aura de Lorian desaparecerá del Iniciado, y éste habrá de permanecer en reposo tantos días como PM gastase en su forma poseída (con sus PF y PM a 0), pero habrá obtenido una ventaja: la posibilidad de una tirada de aumento de su PER.



Manthi ㄤ ㄣ ㄣ ㄣ

Panteón Marino. Rey de los Mares.

Manthi es el soberano de todos los seres acuáticos, aunque está por debajo de su hermano Magasta, quien es el señor supremo de todos los poderes del mar. Manthi es el padre de algunos espíritus que rigen zonas determinadas del mar, y que reciben culto de los seres locales de dichas zonas. Dos de sus hijos son especialmente

importantes: Sshorg, del Mar del Terror del Este y Banthe del Océano Occidental. Un tercero es también importante en el cielo: Lorian.

Sus lugares de culto son los mismos que los de Magasta: capillas y altares, y algún que otro templo menor en caso de peligro.

Iniciados

Requisitos: Los usuales para la religión de Magasta.

Habilidades: Con. del Mundo, Con. de los Habitantes del Mar, Oratoria, Ataque con Arma Primaria.

Magia Espiritual: *Coordinación, Fuerza, Vigor, Cuchilla Afilada, Glamour, Protección. Contramagia, Dardo Veloz.*

Mareas (Sacerdotes)

Requisitos: Deben poseer al menos un 85% en Ataque y Defensa con su arma favorita, además de un 90% en Oratoria y Valoración de Objetos, además de los requisitos típicos para Sacerdotes (los Acólitos solo precisan de un 70% y un 80%, respectivamente).

Magia Divina Común: Toda, excepto *Vínculo Mental*.

Magia Divina Especial: *Voz sobre el Mar. Voz bajo el Mar. Ojos de Delfín. Mando Marino. Ordenar a (Criatura Marina).*

Deidades Asociadas

Magasta: proporciona *Invocar Monstruo Marino*.

Lorian: proporciona *Ebullición*.

Brastalos: proporciona *Resaca*.

Wachaza: proporciona *Ahogar*.

Conjuros Divinos Especiales de Manthi

Voz sobre el Mar

3 puntos

Toque. Temporal. No Apilable.

Reutilizable

Este conjuro debe lanzarse cerca de la costa o en mar abierto. Su efecto es que la voz del blanco del conjuro se potencia de una forma poderosa, pudiendo oírse hasta a un kilómetro de distancia del mismo (si el blanco así lo desea). Además, el conjuro añade +25% en Oratoria y Habla Fluida. Los percentiles obtenidos por el conjuro para oratoria disminuyen en 5 por cada 100 metros de lejanía de un oyente al blanco. Por ello, al kilómetro, el blanco estaría a -25% en Oratoria, pero por lo menos se le oiría. Además, los efectos de la Oratoria sobre los oyentes se duplican cuando el blanco habla, hasta que acabe el conjuro. Después, los efectos serán normales, aunque los efectos de la última tirada antes de finalizar el conjuro permanecerán.

Voz bajo el Mar

3 puntos

Toque. Temporal. No Apilable.

Reutilizable

Este conjuro hace que la voz de su blanco sea entendida perfectamente bajo el agua por un oyente que no esté a más de 10 metros de distancia de él. Además, los seres marinos comprenden al hablante, y se hacen susceptibles de ser convencidos con Habla Fluida u Oratoria, aunque éstas quedan penalizadas a un -25% cuando se hable a seres de INT fija.

Ojos de Delfín

2 puntos

Toque. Temporal. No Apilable.

Reutilizable

Este conjuro hace a su blanco capaz de ver claramente bajo el agua como si viese sobre la misma, hasta un alcance de 100 metros, y en la superficie, su vista quedará patentemente mejorada (reflejando esto a un +25% en Otear).

Mando Marino

4 puntos

A Distancia Especial. Temporal. No Apilable. Reutilizable

Este conjuro sólo puede lanzarse mar adentro, e implica un *Dominar (Criatura Marina)* en general. En una esfera de 20

metros de diámetro dirigida por el acólito, toda criatura marina, inteligente o no, que esté total o parcialmente dentro de ella deberá superar una tirada de PM vs PM del lanzador del conjuro, o caer bajo los efectos del Dominio. Así, el clérigo dispondrá de un amplio grupo de criaturas para Ordenar tareas.

Mirintha

Panteón Marino. Ninfa de los Mares y madre de sus Tribus Habitantes.

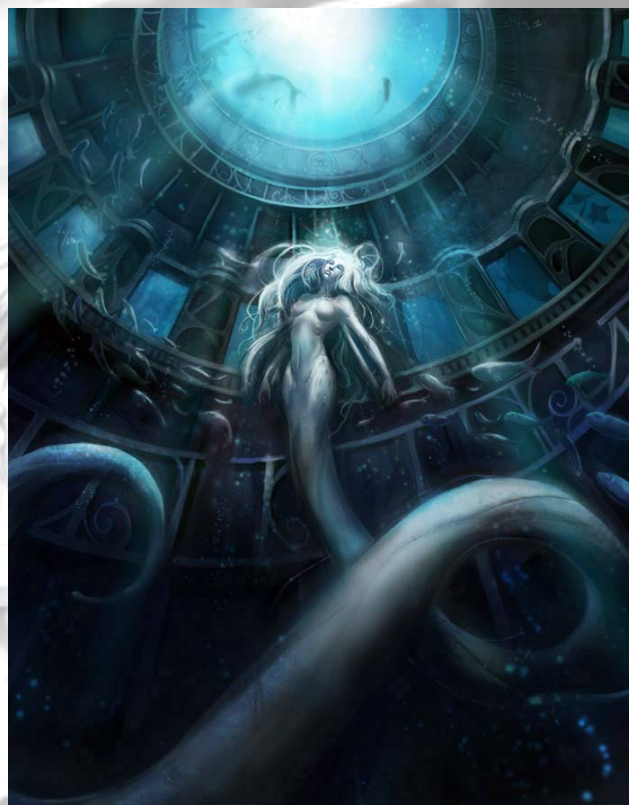
Mirintha es más conocida por la Ninfa del Mar. Ella engendró cientos de hijas con el Rey de las Ondinas, que reciben el nombre de Mirinths o de Náyades. También se apareó con Phargon, un ser mitad humano y mitad pez, y dio a luz a diez poderosos hijos, de gran parecido a su padre, quienes se convirtieron en los progenitores de las diez tribus de habitantes del mar que hoy pueblan los océanos. Sus lugares de culto más representativos están en islas solitarias, habitadas por Waertagis y tribus Cetoides, y no pasan de ser pequeñas capillas.

Iniciados

Requisitos: Un habitante del Mar Cetoide o Waertagi puede acceder automáticamente al status de iniciado, simplemente sacrificando 1 PER a Mirintha. Marineros y habitantes de la costa deben pasar antes una tirada de aceptación de PERx3 (que si fallan, no podrán repetir hasta el siguiente año) y seguidamente sacrificar 1 PER a Mirintha. Los habitantes de tierra firme sin relación con el mar no pueden acceder al culto.

Habilidades: Navegación, Con. de los Habitantes del Mar, Ocultar, Con. del Mundo.

Magia Espiritual: *Brazos de Tritón, Fuerza, Vigor, Resistencia, Vista Mágica, Proyectil Múltiple, Protección, Curación, Contramagia, Cola, Coordinación, Comunicación Mental, Cuchilla Afilada, Dardo Veloz, Disrupción.*



Acólitos

Requisitos: Los mismos que para Sacerdotes, además de traer como diezmo al templo una pertenencia de un habitante de Tierra Adentro, ganada en combate o sin ofrecer nada a cambio, ni siquiera un favor no material.

Sacerdotes

Requisitos: Los típicos, además de haber engendrado una hija hembra en el seno de la religión de Mirintha, para ofrecerla como iniciada al culto al cumplir los 15 años de vida, o un hijo varón para adiestrarlo como guerrero fiel al culto, y entrenarlo para protegerlo.

Magia Divina Común: *Adorar a Mirintha. Curación de Heridas. Invocar (Animal Marino). Revelación. Santificar. Guardia. Todos los Encantamientos. Disolver Magia. Localizar Enemigos. Extensión. Excomuni3n. Invocar Waertagi. Invocar Ser Piscoide.*

Magia Divina Especial: *Dominar Ondina. Absorci3n. Escudo. Disparo Certero. Flotar. Respirar Aire/Agua. Rumbo Fijo.*

Deidades Asociadas

Magasta: proporciona *Hundir*.

Brastalos: proporciona *Resaca*.

Dormal: proporciona *Predicción del Tiempo*.

Lorian: proporciona *Agua Pura*.

Conjuro Divino Especial de Mirintha

Rumbo Fijo

5 puntos

Ritual (Ceremonia) Temporal

(Duración Especial 24 horas). No Apilable.
Reutilizable

Este ritual se usa en largos viajes marítimos, en los que puede haber percances meteorológicos. Para ello, sobre el barco que va a zarpar (o ya en alta mar) se escriben los símbolos rúnicos necesarios y se lanza el encantamiento, indicando la dirección que ha de seguir. Los efectos de la magia son que, durante 24 horas no será necesario tomar el timón, ya que el barco seguirá por sí solo en la dirección determinada, con una velocidad mínima de 3 nudos (con viento en contra), y una velocidad máxima variable, dependiendo de la fuerza del viento y la dirección de éste. No importan las tempestades. El barco no se desviará de su rumbo ni un ápice, aunque puede volcar, por supuesto.

Murthdrya ☒ ☿ ☿

Panteón Élfico y Marino. Diosa de los Elfos Marinos.

Murthdrya es para los elfos marinos lo que Aldrya para los terrestres: la vida vegetal marina. Es hermana de Aldrya, y al aparearse con el Abuelo Mortal creó a los elfos marinos, lejanos parientes de los elfos terrenales. La hermosura del culto de Murthdrya es que sus templos se erigen con coral bajo las aguas de los mares, y sólo los elfos marinos tienen acceso a ellos.

El Lanza-Arpones Élfico

Todos los Iniciados élficos al culto de Murthdrya reciben un trozo de coral que deben cultivar en un arrecife cercano a un templo de Murthdrya durante dos años

completos. El Iniciado debe encargarse de que no sea devorado, y ofrecerle cuidados de reparación y cultivo una vez por semana durante todas las estaciones del año, asesorado por un Cultivador de Algas (Jardinero Marino). El Lanza-Arpones es un ser vivo y debe ser reparado con conjuros de Curación y no de Reparación cuando pierde PA. Cuando el Lanza-Arpones está completo, posee una PER de 2D6+2, y su dueño puede usar sus PM para lanzar conjuros. Sólo quien ha cultivado el Lanza-Arpones puede usarlo. Cualquier no-elfo que toque un lanza-arpones hará que se desequie y muera. Al mismo tiempo, ésto ocurrirá también si el lanza-arpones pasa más de una hora fuera del agua del mar. Para otros elfos se comporta como una simple ballesta ligera.

Lanza-Arpones: Alcance: Ef.-80. Máx.-400. PA: 10. Daño: 2D6+3. Tasa de Fuego: 1/AC. CAR: 5.0.



Subculto de los Hijos del Arrecife

Requisitos para elfos Marinos:

Pueden ingresar automáticamente. No precisan sacrificar PER. Además deben cumplir los requisitos típicos de los Iniciados a cualquier religión. No se benefician de los aumentos de PER a través del culto ni reciben magia divina.

Requisitos para los No Elfos

Marinos: Cualquier criatura marina no élfica debe superar una tirada de PERx1 en

1D100, con un bonificador de +1% acumulativo por cada 10p en bienes que se done previamente al culto. No se necesita sacrificar PER. Cualquier criatura no marina (excepto elfos terrestres) no será admitida en el culto por ninguna razón.

Magia Espiritual: *Curación, Dardo Veloz, Proyectil Múltiple, Protección.*

Subculto del Rey de los Mares Élficos (Iniciados)

Requisitos para Elfos: Pueden ingresar al llegar a la edad de madurez, sacrificando 1 PER a Murthdrya.

Requisitos para No Elfos Marinos: Los típicos para cualquier iniciado, pero si no se pasa una de las pruebas, el castigo es la muerte. Cualquier criatura no marina (excepto elfos terrestres) tiene prohibida la entrada a este culto.

Habilidades: Con. de los Habitantes del Mar, Con. Vegetal, Escondese, Primeros Auxilios.

Nota: Los candidatos a ingresar en este subculto no tienen que haber pasado forzosamente por el subculto de los Hijos del Arrecife. Los miembros de subculto Gran Rey de los Mares Élficos son auténticos Iniciados, que deben cumplir las obligaciones habituales y que se beneficiarán de los derechos de su posición. Pueden sacrificar PER para obtener conjuros Divinos Reutilizables a los que tienen derecho los Señores de Los Arrecifes, como si fueran de Un Solo Uso. Los Iniciados del Gran Rey de los Mares Élficos también obtienen su Lanza-Arpones especial.

Magia Espiritual: *Comunicación Mental, Curación, Protección, Dardo Veloz, Proyectil Múltiple, Confusión, Disipar Magia, Contramagia, Todos los Encantamientos, Invocar (Especie), Luz, Movilidad, Pantalla Espiritual, Rielar, Vista Mágica, Vigor.*

Subculto de los Shamanes de Murthdrya

Requisitos: El candidato debe tener éxito en cada una de las 5 tiradas de estas habilidades:

Ceremonia, Con. Vegetal, Invocación, Con. del Mundo, Con. de los Habitantes del Mar. Si lo consigue, puede seguir las reglas habituales de RQA para convertirse en Shamán.

Nota: Los shamanes de Murthdrya solamente pueden atrapar en su fetch espíritus de animales o plantas marinas, y solamente podrán enseñar la magia Espiritual enumerada anteriormente para los Iniciados del Subculto al Gran Rey de los Mares Élficos. Los shamanes de Murthdrya también son sacerdotes.

Magia Divina Común: *Adorar a Murthdrya. Enseñar Conjuros. Excomunió. Revelación. Santificar.*

Magia Divina Especial: *Absorción. Piel de Coral. Curación del Cuerpo. Coral Espía. Algas Venenosas.*

Subculto de los Señores de los Arrecifes

Requisitos: El candidato necesita haber sido iniciado del Gran Rey de los Mares Élficos al menos durante 5 años. Deberá tener un 90% o más de posibilidades en Ataque con Lanza-Arpones Élfico, y en dos de las habilidades siguientes: Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo, Buscar, Ocultar, Escondese, Primeros Auxilios. También deberá conocer estos conjuros espirituales: *Curación* (2), *Proyectil Múltiple* y *Rielar* (3). Por último deberá pasar el Test de Santidad (PERx3 o menos en 1D100). Estos Señores poseen las mismas prerrogativas que los Sacerdotes, aunque no sufren restricción alguna a sus habilidades. Deben sacrificar el 90% de su tiempo e ingresos al templo.

Magia Divina Común: *Adorar a Aldrya. Revelación. Santificar. Guardia.*

Magia Divina Especial: *Piel de Coral. Curación del Cuerpo. Escudo. Reflexión. Trance de Arpón. Algas*

Venenosas. Ordenar a Ondina. Ordenar a Gnomo. Ordenar a Delfín. Disparo Certero.

Subculto de los Cultivadores de Algas

Requisitos: se necesita haber sido shaman de Murthdrya o Señor de los Arrecifes durante al menos 20 años. Para entrar al subculto se deberá hacer una tirada en 1D100 igual o inferior a la PER del aspirante más el número de años que éste lleve como shaman o Señor de los Arrecifes.

Nota: A la hora de pedir Intervenciones Divinas, el Cultivador debe lanzar 1D10 en lugar de 1D100. Los Cultivadores tienen también el título de Sacerdotes y reciben como tales esta magia divina.

Magia Divina Común: toda.

Magia Divina Especial: *Absorción. Piel de Coral. Algas Venenosas. Curación del Cuerpo. Ordenar a Ondina. Ordenar a Gnomo. Escudo. Reflexión. Trance de Arpón. Coral Espía. Respirar Aire/Agua. Restaurar la Salud (CON).*

Deidades Asociadas

Aldrya: proporciona *Crecimiento Acelerado.*

Magasta: proporciona *Flotar.*

Manthi: proporciona *Mando Marino.*

Natea: proporciona *Proteger Criatura Marina.*

Conjuros Divinos Especiales de Murthdrya

Coral Espía

1 punto

A Cualquier Distancia. No Apilable. Reutilizable

Este conjuro tiene análogos efectos al conjuro *Planta Espía* de Aldrya, solo que afecta exclusivamente a corales y algas.

Algas Venenosas

1 punto

A Distancia. Instantáneo. No Apilable. Reutilizable

Unas algas especiales son las que proporcionan las semillas necesarias para

este conjuro. Son tan raras, que normalmente los shamanes y Cultivadores sólo tienen acceso a 1D6 de ellas por año. Eso sí, se conservan indefinidamente. Cada una de ellas da lugar a 3 m.c.c. de algas impenetrables que se aferran a cualquier superficie submarina cuando se plantan y se lanza a la vez el conjuro.

El banco de algas alcanza su tamaño final en 15 minutos. Cada sección de 1 m.c.c. de algas posee 10 PA. Un arma que intente cortarlas puede hacerlo, pero recibe 1D3 pts. de daño a sus PA por asalto. Cuando se consiga dañar a 1 m.c.c. de algas, éste libera una nube de veneno líquido de 20 POT para respiradores de agua, que además causa un daño ácido de POT 10 a la piel de cualquiera que se sumerja en la nube de veneno.

A menos que se sacrifique 1 PM diario por semilla plantada, las algas mueren en 24 horas.

Trance de Arpón

1 punto

Sobre Uno Mismo. Temporal. No Apilable. Reutilizable


Sus efectos son los mismos que el *Trance Arquero* de Aldrya, pero para el lanza-arpones.

Piel de Coral

2 puntos

A Distancia. Temporal. No Apilable. Reutilizable

Este conjuro posee efectos similares al conjuro de Aldrya *Camaleón*, solo que se usa exclusivamente entre el coral submarino.

Natea 

Panteón Marino. Reina de los Mares.

Natea está sobre todos los dioses y semidioses de los mares, ya que ella los engendró. Actúa como intermediaria entre los mortales y los grandes poderes marinos, y normalmente está ausente de su culto, al estar por encima de la necesidad de ser adorada. Aun así, posee pequeños altares y

capillas cerca de cualquier otro culto marino.



Iniciados

Requisitos: Los Iniciados a Natea deben tener una profesión relacionada con el mar. Además de ésto, han de cumplir los requisitos típicos.

Habilidades: Con. de los Habitantes del Mar, Navegación, Nadar, Invocación.

Magia Espiritual: *Proyectil Múltiple, Vigor, Fuerza, Curación, Protección, Garrotazo, Puño de Hierro, Brazos de Tritón, Invocar (Criatura Marina), Vista Lejana, Vista Mágica, Rielar, Movilidad. Encantamiento de Fuerza. Encantamiento de Armadura.*

Acólitos

Requisitos: Los mismos que para sacerdotes, excepto que los acólitos sí pueden ser criaturas terrestres,

Magia Divina Común: *Excomuni3n. Extensi3n. Adorar a Natea. Bloqueo Espiritual. Invocar (Monstruo Marino). Visi3n del Alma. Santificar. Guardia. Disolver Magia.*

Sultanes del Mar (Sacerdotes)

Requisitos: S3lo criaturas del mar (con excepci3n de los Waertagis) pueden acceder al Status de Sacerdote. Los dem3s requisitos son los t3picos, adem3s de poseer un 90% en Nadar, Ceremonia y Con. de los Habitantes del Mar.

Magia Divina Común: Toda.

Magia Divina Especial: *Respirar Aire/Agua. Proteger Criatura Marina. Curar Criatura Marina. Destruir Demonio Marino. Escudo. Reflexi3n.*

Deidades Asociadas

Magasta: proporciona *Remolino*.

Brastalos: proporciona *Maremoto*.

Triolina: proporciona *Curaci3n del Cuerpo*.

Golod: proporciona *Agallas*.

Manthi: proporciona *Voz Sobre el Mar*.

Tholaina: proporciona *Geiser Marino*.

Varchulanga: proporciona *Defensa Marina*.

Conjuros Divinos Especiales de Natea

Proteger Criatura Marina

1 punto

A Distancia. Temporal (Duraci3n Especial 12 horas). Apilable. Reutilizable

Este conjuro es muy especial, ya que s3lo afecta a criaturas marinas. Cada pto. apilado proporciona a una criatura de 2 PA m3gicos, 2 PM de *Contramagia*, y 2 pto. de *Protecci3n Espiritual*, para evitar cualquier tipo de ataque. La criatura bajo el efecto de 3ste conjuro estar3 ligada al Sacerdote que lanza el conjuro, pero no como en un conjuro de *Dominar*. La criatura tiene capacidad propia de decisi3n (si es inteligente) y ayudar3 al sacerdote, si 3ste se lo pide, en caso de no poner en peligro mortal su integridad f3sica.

Curar Criatura Marina

5 puntos

Toque. Instant3neo. No Apilable. Reutilizable

Este conjuro restaura todos los PG Generales de una criatura marina, y adem3s tiene unas posibilidades iguales a la PER en % del Sacerdote que lanza el conjuro de eliminar una enfermedad de la criatura a la que cura, o un veneno, si el Sacerdote enfrenta su PER a la POT del veneno y vence, o si enfrenta su PER a la

Característica afectada por la enfermedad y vence. El Sacerdote podrá hacer un máximo de 1D3 tiradas para eliminar varios males, pero si una tirada se falla, significará que el mal sobre el que se ha fallado la tirada no es curado, y necesitará de tratamiento especial. Este conjuro no cura Rasgos Caóticos ni miembros amputados. Simplemente cierra todas las heridas y devuelve la vitalidad.

Destruir Demonio Marino

4 puntos

A *Distancia*. *Instantáneo*. No *Apilable*. *Reutilizable*

El Sacerdote que lance este conjuro sobre un demonio marino, habrá de enfrentar su PER más los PM del conjuro a la PER del Demonio. Si el Sacerdote vence, el Demonio es automáticamente destruido. Si falla, el Demonio sufrirá 1D10 pts. de golpe a sus PG Generales o una pérdida de 2D6 PM. Si la tirada es pifia, el conjuro se aborta, pero los PM no se perderán.

Tholaina

Panteón Marino. Reina de las Bestias del Mar.

Tholaina es la guardiana de todos los seres no inteligentes de los mares. Tuvo relaciones íntimas con varias deidades terrestres, marinas, e incluso con una deidad aérea. Pero, sobre todo, se enamoró de Golod, Padre de la Fealdad, con quien pobló las profundidades de los mares y los ríos de toda Glorantha. Gracias a todos los apareamientos de Tholaina, hoy en día hay una enorme variedad de fauna y seres marinos. Sus lugares de culto son los mismos que para Golod, pero ambos templos están separados por un muro.

Iniciados

Requisitos: Sólo las mujeres de profesión marina o los seres femeninos del mar tienen derecho a entrar en este culto. Los requisitos son los típicos para ellas. Los hombres de profesión marina o los seres marinos machos deben sacrificar 2 PER para

entrar en el culto, además de cumplir los demás requisitos.

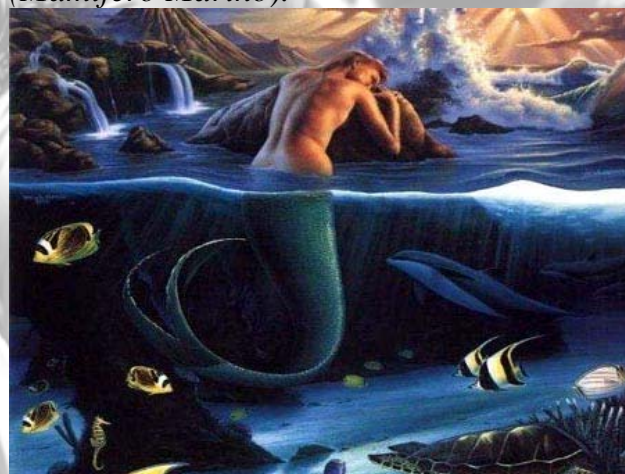
Habilidades: Primeros Auxilios, Con. de los Habitantes del Mar, Fabricación de Redes, Ataque con Tridente.

Magia Espiritual: *Brazos de Tritón*, *Resistencia*, *Vigor*, *Contramagia*, *Cuchilla Afilada*, *Aguijón*, *Protección*, *Movilidad*, *Dardo Veloz*. *Invocar (Criatura Marina)*.

Acólitas

Requisitos: Sólo las mujeres llegan al status de Acólito. Los demás requisitos, igual que para Sacerdotes.

Magia Divina Común: *Adorar a Tholaina*. *Curación de Heridas*. *Guardia*. *Extensión*. *Santificar*. *Todos los Encantamientos*. *Excomunió*n. *Revelación*. *Visión del Alma*. *Invocar (Bestia Marina)*. *Invocar Ballena*. *Invocar Delfín*. *Invocar (Mamífero Marino)*.



Damas del Mar (Sacerdotisas)

Requisitos: Los típicos. Además, deben haber hecho de comadrona para el nacimiento de una criatura marina benigna o haber tenido un hijo.

Magia Divina Especial: *Controlar (Bestia Marina)*. *Controlar (Demonio Marino)*. *Absorción*. *Respirar Aire/Agua*. *Super Resistencia*. *Aletazo*. *Geiser Marino*.

Deidades Asociadas

Golod: proporciona *Resistencia al Agua*.

Magasta: proporciona *Hundir*.

Brastalos: proporciona *Resaca*.

Lorian: proporciona *Invocar a Secuaz de Lorian*.

Wachaza: proporciona *Ahogar*.

Varchulanga: proporciona *Fuerza de Titán*.

Conjuros Divinos Especiales de Tholaina

Super Resistencia

2 puntos

Toque. Temporal. No Apilable.

Reutilizable

Para lanzar este conjuro es necesario estar en contacto con el agua del mar. Al lanzar el conjuro, la CON del blanco se dobla, sin tener en cuenta límite ni restricción alguna.

Geiser Marino

2 puntos

A Distancia. Instantáneo. Apilable.

Reutilizable

Este conjuro es similar al conjuro *Ebullición* de Lorian, solo que se efectúa sólo sobre la superficie del mar. El chorro inicial de agua es de 3 metros de altura y 6 FUE. Cada pto. adicional apilado proporciona +6 FUE y +3 metros de altura. Este conjuro tiene los mismos efectos para criaturas vivas y para embarcaciones que el conjuro antes mencionado.

Aletazo

4 puntos

A Distancia (Máx. 100 metros).

Instantáneo. No Apilable. Reutilizable

El Sacerdote debe estar en contacto con el agua del mar para invocar este conjuro. El conjuro crea una fuerza mágica semejante al aletazo de una ballena, que sólo puede golpear o arrastrar objetos sobre el agua. El golpe mágico tiene FUE 40, y provoca un daño para embarcaciones de 80 puntos de Estructura, o de 10D8 para seres vivos a los que golpee. De forma análoga, esta FUE puede usarse para enfrentarse a la Estructura de una embarcación o al TAM de una criatura marina en una Tirada de Resistencia, y si se gana la tirada, mover a la criatura o volcar la embarcación.

Varchulanga †●⚡▽℥

Panteón Marino. Madre de los Monstruos Marinos.

Varchulanga es el origen de todos los monstruos marinos que pueblan los océanos, desde los más pequeños a los más antiguos y poderosos. Ella posee la furia de los viejos monstruos de las profundidades abisales, y su culto tiende más a aplacarla que a adorarla, pues a menudo su furia es utilizada sobre todo para destruir a un adversario poderoso. Posee altares, capillas y pequeños templos exclusivamente en islas y en ciudades portuarias.



Iniciados

Requisitos: los Iniciados a Varchulanga deben ser guerreros o marinos. Si son Waertagis, son admitidos automáticamente sin pasar ninguna prueba. Para los no waertagis, los requisitos son los típicos, más el sacrificio de 1 PER extra.

Magia Espiritual: *Fanatismo, Fuerza, Vigor, Garrotazo, Resistencia, Cuchilla Afilada, Disrupción, Protección, Dardo Veloz.*

Profundidades (Sacerdotes)

Requisitos: acólitos y sacerdotes poseen los mismos requisitos típicos, solo que además los últimos deben poseer al menos un 90% en ataque en su arma preferida, un 85% en su conjuro espiritual ofensivo preferido y un 95% en Con. del Mundo.

Magia Divina Común: Toda, excepto *Curación de Heridas* y *Vínculo Mental*.

Magia Divina Especial: *Berserk*. *Propagar Olas*. *Escudo*. *Reflexión*. *Fuerza de Titán*. *Defensa Marina*. *Arpón Auténtico*. *Miedo*. *Ordenar a (Monstruo Marino)*.

Deidades Asociadas

Wachaza: proporciona *Fuerza Marina*.

Brastalos: proporciona *Ola Titánica*.

Magasta: proporciona *Hundir*.

Lorian: proporciona *Ebullición*.

Conjuros Divinos Especiales de Varchulanga

Propagar Olas

6 puntos

A Distancia. Instantáneo. No Apilable. Reutilizable

Este conjuro ha de lanzarse sobre una ola en movimiento. El conjuro crea automáticamente, a partir de ella, 3D4 copias idénticas en tamaño, fuerza y

velocidad, solo que cada una de las nuevas olas puede dirigirse a una nueva dirección, y no seguir la de la original. Si las olas siguen la misma dirección que la original, continuarán su camino como nuevas olas naturales, y no se disiparán. Pero si las copias se dirigen en otras direcciones, desaparecerán en un turno (5 minutos. Si esto ha sido provechoso, es posible que merezca la pena perderlas).

Fuerza de Titán

4 puntos

A Distancia. Temporal. No Apilable. Reutilizable

Este conjuro ha de lanzarse en contacto con el agua del mar. El conjuro triplica la FUE de un individuo, sin tener en cuenta límites ni restricciones, durante su duración.

Defensa Marina

2 puntos

A Distancia. Temporal. Apilable. Reutilizable

Este conjuro provee a una criatura marina de una barrera de agua equivalente a 10 PA por pto. apilado, cuando vaya a ser golpeada. Esta barrera de agua, a su vez, se propaga desde el cuerpo de la criatura como una ola de FUE 20 para arrastrar a posibles enemigos fuera del alcance de la misma. La barrera también puede lanzarse sobre una embarcación que vaya a ser embestida.



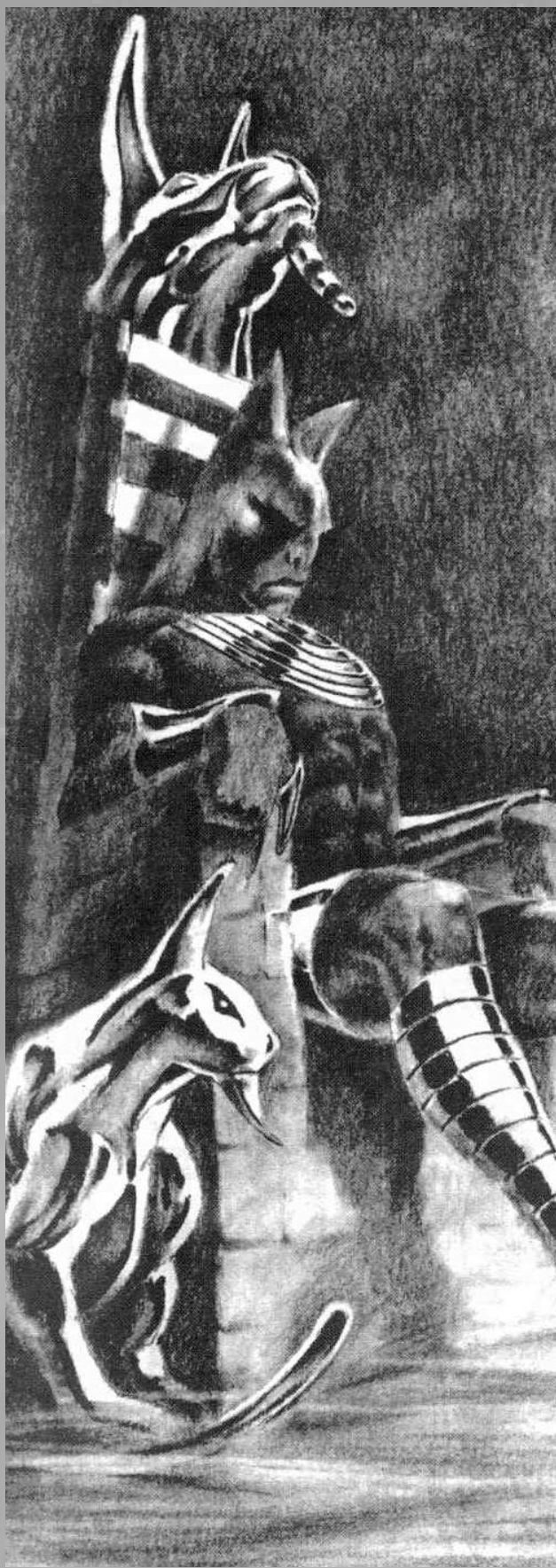
Bast. Hijo de Bashmol. Señor de los Gatos

Muchos apelativos se le han puesto a este semidiós: Hermano de los Grandes Felinos, Emisario del Futuro, Aliado de la Noche, Enemigo de la Oscuridad...

Lo que sí se puede afirmar es que este poderoso ente semi independiente es muy activo. Con frecuencia se encuentra en el plano material realizando multitud de tareas, o en vigilancia contra el Caos. Es extraño y enigmático. Habla siempre mediante intrigas y acertijos, y a veces ayuda a los demás de

forma indirecta, y sólo cuando pueda reportar beneficios a su causa.

Bast posee grandes poderes. Puede transformarse en cualquier felino existente (con preferencia por tres formas: Enorme pantera negra, gato sombrío [raza felina, cuya PER es muy elevada, debido a su cercano parentesco familiar con Bast], y gato negro), o bien en un ser de apariencia humana.



De forma normal, Bast adopta la forma de un hombre joven de pelo largo, rizado y negro; de piel muy morena, y rasgados ojos azul celeste, cuyas pupilas

brillan como las de un gato cuando reflejan la luz; de facciones varoniles muy atractivas; con un cuerpo musculoso y a la vez estilizado; una altura de aproximadamente 1'95 metros, y cuya boca posee unos afilados y largos colmillos. Posee unos movimientos elegantes y sinuosos al andar, y a veces deja mostrar su verdadera naturaleza en su comportamiento habitual, como desperezarse sin pudor.

Cubre su cuerpo con una vestimenta negra. A veces es un pantalón holgado y bombacho, rematado en bota, unido a una camisa de largas mangas anchas. Ésto se acompaña de larga capa y capucha. Otras, su vestimenta es una malla de cuerpo entero, ajustada a las líneas de su piel, unida a una larga capa.

Características y Valor (En forma Humana)

FUE50 CON35 TAM13 PER60 P. Golpe:24

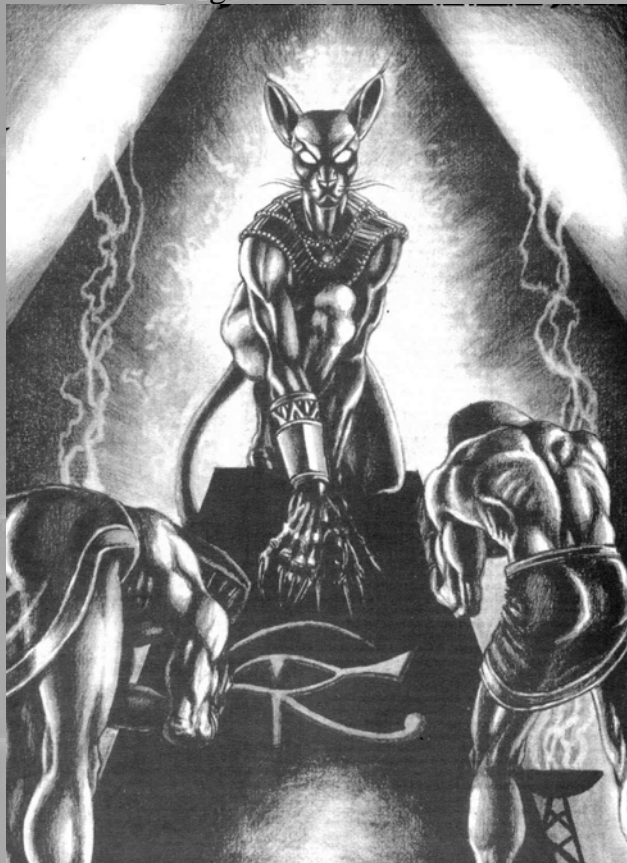
DES40 ASP25 INT30 P. Fat.:85 P. Mág.:60

Nota: Para felino, obviar el ASP, y variar el TAM en función del tipo de felino. Sus tablas de Localización de Golpe son las mismas que para humano (en esa forma) y felino (en esa forma).

Habilidades: Cualquier habilidad de Agilidad 250%+27%, Detener/Esquivar Proyectiles 277%; Cualquier habilidad de Comunicación 150%+40%; Cualquier habilidad de Conocimiento 150%+15%; Cualquier habilidad de Manipulación 225%+45%; Cualquier habilidad de Percepción 175%+43%; Cualquier habilidad de Sigilo 250%+20 (La PER y el TAM no influyen en esta disciplina para Bast). Cualquier habilidad de Magia 500%+65%.

Magia: Puede lanzar cualquier conjuro de Magia Espiritual o Hechicería compatibles con su personalidad, como si ya los conociese, sin limitación en el gasto de PM. Por ejemplo. Puede lanzarse *Garra de Hierro* con potencia indefinida, o *Aumentar Daño*. No necesita, en otra instancia, el hechizo Inmortalidad por razones que se explican más adelante. Tampoco puede usar

Garrotazo, ya que no porta arma contundente alguna. Etc.



Armadura: Puede obtener 1 PA temporal por PM sacrificado (5 minutos). El tiempo de duración puede doblarse sacrificando 1 PM por cada aumento. Posee una armadura natural de 2 PA en todo su cuerpo.

(Forma Humana)

Puño: MR 3, A% 260, D% 277, PA 3+2+(PA Mágicos), Daño: 1D3+2D6.

Patada: MR 3, A% 260, Daño: 1D6+2D6.

Lucha: MR 3, A% 260, Daño: 1D6+2D6 (Especial).

Garra: MR 3, A% 260, Daño: 1D6+1+2D6 (Empala pero no se atasca).

Mordisco: MR 3, A% 200, Daño: 1D8+2D6 (Empala pero no se atasca).

Habilidades y Poderes: Bast puede regenerar daño a la tasa de 10 PG por asalto, gastando 1 PM para ello. Cada PM "extra" aumenta la tasa en +10 PG. Esta forma de regeneración dura 5 minutos tras su activación, pero cada PM empleado en alargar su duración dobla el tiempo de la misma.

Cuando uno o más felinos se encuentran en un radio de 50 metros o

menos a su alrededor, pueden adoptar forma e inteligencia humanas de personas de complexión musculosa y estilizada. Esto sólo le cuesta a Bast concentrarse (INTx3) y gastar 10 PMs.

Puede regenerar PF a la tasa de 10 PF por asalto, con sólo concentrarse. Puede mantener el poder activo si así lo desea.

Puede mutar de forma a un felino cualquiera, gastando en ello 1 PM y 5 PF por pto. de TAM superior a su forma actual, o sólo 1 PM por pto. de TAM inferior a su forma actual.

Puede alterar sus cualidades físicas (FUE, CON, DES) a voluntad, pero nunca por encima del doble de su PER actual, gastando en ello 1 PM por pto. de Característica aumentado, o 1 PF si es disminuido.

Gastando 10 PM, puede realizar una llamada telepática a cualquier súbdito que se encuentre en un radio igual o inferior a 10 Km de su posición.

Concentrándose puede comunicarse telepáticamente con cualquier felino que tenga a la vista o en un radio de acción de 100 metros a su alrededor.

Gastando tantos PM como ptos. de TAM posea en un momento determinado, Bast puede teletransportarse a cualquier lugar en un radio de 10 Km o menos del lugar donde se encuentre en ese momento, hasta donde haya felinos o una madriguera u hogar de los mismos.

Bast es inmortal en edad y vida. Si se eliminan todos sus PG, su cuerpo desaparece del plano material, para volver a aparecer en él pasadas 8 horas, en el mismo lugar de su "muerte".

Puede transmitir a un súbdito suyo cualquier habilidad especial de las que él posee, con sólo concentrarse y gastando 1 PM en ello.

Posee una visión nocturna tan clara que es capaz de ver como en un día nublado en oscuridad total, siempre que ésta no sea mágica, en cuyo caso siempre puede recurrir al conjuro Ojos de Gato (que para Bast es

automático, y sólo necesita Concentrarse para activarlo), que contrarrestará los efectos de la oscuridad mágica, para lo que necesitará emplear tantos PM como posea la magia con la que se enfrente.

Adoradores de Bast

Los adoradores de Bast se suelen denominar a sí mismos Grandes Felinos. Su culto es muy pequeño, y ni siquiera poseen altares o capillas, ya que el propio Bast dirige sus enseñanzas. En este culto no existen Iniciados ni Acólitos ni Sacerdotes. Aquél que desea entrar es bienvenido, y sólo se le exige como formalidad sacrificar 1 PER a Bast, con lo que se establece un Vínculo Mental permanente entre el semidiós y el nuevo cultista. Este vínculo también hace al cultista contraer una deuda de vida con los felinos, ayudándolos en todo lo que sea posible, e incluso conviviendo con ellos, y alejándose así de la civilización donde vivía. No se admitirán en el culto seres caóticos de ningún tipo, ni seres próximos a ellos, como iniciados al culto Lunar. Bast proporciona magia apropiada a sus seguidores, y les entrena como a auténticos atletas. Los Vinculados a Bast gozan de una protección Mística contra la violencia que un felino usa con cualquier extraño que se le acerque. Un Gran Felino podrá así internarse en una familia de felinos para estudiarlos y/o ayudarlos sin que éstos se molesten por su presencia.

Magia Espiritual Disponible:

Curación, Confusión, Disipar Magia, Fuerza, Invocar Felino, Mano de Hierro, Protección, Coordinación, Detectar Enemigos, Enlentecer, Glamour, Movilidad, Resistencia, Vigor, Silencio, Rielar, Vista Lejana, Vista Mágica.

Hechicería Disponible:

Agotar, Devolver Conjuros, Piel Vital, Telepatía, Aumentar Daño, Cambiar de Forma de (Especie) a Felino, Tratamiento de Heridas.

Magia Divina Disponible:

Bloqueo Espiritual, Curación de Heridas, Absorción, Enseñar Conjuros, Extensión, Guardia,

Santificar, Visión del Alma, Berserk, Escudo, Regenerar Miembros, Siete Vidas, Idioma Felino.



Conjuros Divinos Especiales de Bast

Siete Vidas

7 Puntos

Ritual (Encantamiento), Temporal (Duración Especial), No Apilable, Un Sólo Uso

Este Encantamiento es muy especial. El conjurador ha de gastar la PER del conjuro en sí mismo u otra persona. Este conjuro exime al afectado de una muerte segura por cualquier circunstancia durante siete ocasiones, que pueden distanciarse entre sí tanto tiempo como sea posible. El conjuro no puede luchar contra la muerte natural, por envejecimiento, pero sí libra al blanco de, por ejemplo, un golpe crítico dirigido a su cabeza para rebanársela, haciendo que su agresor tropiece con su pierna de apoyo; de una caída de decenas de metros por una fortuita rama que se engancha a la ropa del Encantado, etc. Cuando se cumplen las siete ocasiones mortales, el encantamiento queda roto.

Idioma Felino

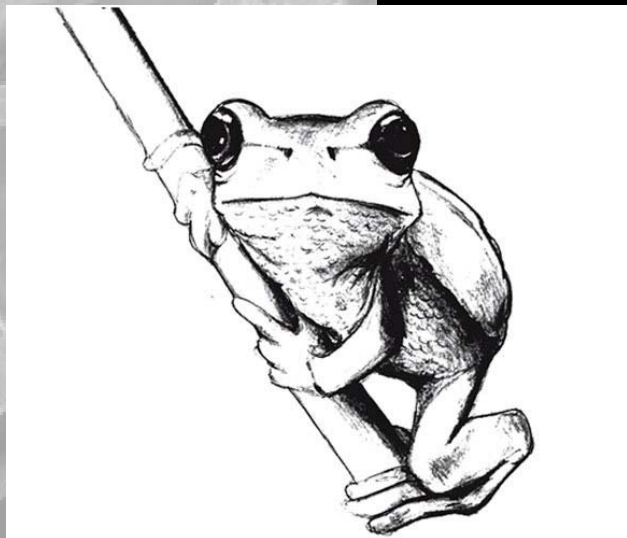
1 Punto

Toque, Temporal, Apilable, Reutilizable

El afectado por este conjuro puede hablar y comprender a cualquier animal de especie felina, mientras dure el conjuro. Permite al afectado hacer una pregunta u observación al felino de tantas palabras como puntos de INT tenga éste. Cada punto de conjuro apilado permite doblar la

cantidad de palabras a utilizar en el tiempo de duración del conjuro.

Nuevos Conjuros Espirituales



Ancas de Rana

Variable

A distancia, Instantáneo

Este conjuro, especial y exclusivo del culto a la Mujer-Rana, hace que, por cada punto de conjuro, el afectado pueda doblar, triplicar, cuadruplicar, etc. su distancia de Saltar en vertical u horizontal, sin necesidad de tomar carrera.



Así, una persona que midiese 1'60 metros, y se lanzase 3 puntos de conjuro, podría saltar 4'80 metros en vertical y 9'60 metros en horizontal. El conjuro también protege de los efectos de una caída permitida dentro de su capacidad de salto. Así, el anteriormente citado personaje no recibiría ningún daño si se cayese desde 4'80 metros de altura, y comenzaría a recibir un daño normal de 1D6 acumulativo por 3 metros o fracción de diferencia a partir de

los 7'80 metros. El personaje no quedará indemne a las penalizaciones por carga en su habilidad de Saltar. Solo potencia la distancia de la misma.

Brazos de Gorila

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro, especial del culto a Hikym y Mykih, hace que, por cada punto de conjuro, el afectado pueda doblar, triplicar, cuadruplicar, etc. su distancia de Tregar hacia arriba o abajo. Así, dos puntos de conjuro permitirían avanzar 2 metros por tirada de Tregar, cinco permitirían avanzar 5 metros, etc. Además, este conjuro permite encontrar la sujeción necesaria para avanzar por techos literalmente colgado de manos por ellos. Además, añade dos puntos de FUE por punto de conjuro a efectos de ser movido de un agarre por un golpe, un proyectil, etc.



Brazos de Tritón

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro, especial del culto a Triolina y Dormal el Marino, permite, por cada punto del mismo, que una persona doble su capacidad de avance cuando nada. Así, dos puntos de conjuro harían avanzar a una persona 2 m./MR, cuatro harían que se moviese a 8 m./MR, etc. Además, este conjuro permite que dicha persona se mantenga a flote sin necesidad de mover sus extremidades mientras dure el conjuro. El conjuro proporciona además 1 punto de FUE especial por punto del mismo para sostener la carga que porte el afectado sin que ésta lo hunda.

Pies Alados

Variable

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro, exclusivo del culto a Donadar, permite al afectado ganar 15 percentiles en Bailar y 5 en Acrobacia por cada punto acumulado. Además, aumenta el movimiento en 1 m./MR, y exime de los efectos del cansancio por aumentar la movilidad del blanco, a diferencia del conjuro *Movilidad*, hasta que se acumulen 10 pts. de conjuro. A partir de ahí, por punto de conjuro superior a 10 y utilizado, el usuario perderá 1 PF "extra" por su desmedida velocidad.



Mano Parpadeante

Variable

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro, especial del culto a Eurmál Manos de Seda, permite, por cada punto de conjuro acumulado, recibir 5 percentiles en la habilidad Trucos de Manos y Juego. Además, cada dos puntos reducen en una unidad el MR de combate del afectado cuando ataque con armas de MR no inferior a 2, lo que incluye Dagas, Espadas Cortas, Espadas de MR 2, Espadas de 1M, Mazas de 1M, etc.

Aguijón

Variable

A Distancia. Temporal. Pasivo



Este conjuro sólo puede lanzarse sobre armas netamente empalantes (lanzas, flechas, virotes, dagas, etc.). Cada punto de conjuro hace que el poseedor del arma gane +5% en ataque y +1 a su daño. Además, las posibilidades de Empalamiento (Éxito Especial) del arma aumentarán también en +1% por punto de conjuro. Este conjuro es incompatible con *Cuchilla Ígnea*, *Cuchilla Afilada*, *Flecha Ígnea*, *Dardo Veloz* o *Disparo Certero*. El conjuro *Proyectil Múltiple* es compatible con éste, pero sólo la flecha auténtica (no los duplicados) recibirá las bonificaciones por este conjuro.

Nuevos Conjuros de Hechicería

Bola Ígnea

A Distancia. Instantáneo

Este hechizo crea una brillante bola de fuego blanco sobre la mano del

hechicero, quien decide el lugar exacto a donde quiere hacerla estallar, variado por la habilidad Alcance de Hechicería. La bola ígnea, una vez golpea en el lugar deseado,

estalla en una esfera de fuego con un radio de 15 metros, con un daño de 1D6 ptos. por cada pto. de Intensidad utilizado en el hechizo. Los conjuros protectores contra magia son inútiles contra la bola ígnea, pero los que protegen contra el daño funcionarán, así como armaduras, pero estas pueden perder PA (si son orgánicas) o volverse demasiado calientes como para seguir teniéndolas puestas, lo que hará que hagan un pto. de daño por asalto a los PG generales de quien las lleve puestas mientras no se las quite, durante 2D10 asaltos. Esto ocurrirá sólo cuando se doblen los PA de las mismas en daño por fuego.



Viento Helado

A Distancia. Instantáneo

El viento helado es un hechizo que puede lanzarse de dos formas diferentes: como una esfera de energía que al estallar causa daño por frío en un área esférica determinada, o como un viento cónico, cuya base es el mago, que extiende un daño de frío hacia un alcance determinado, al igual que el aliento de los dragones de los hielos.



En el primer caso, el mago decide dónde va a estallar la bola de frío, pudiendo ser modificada esa distancia con la habilidad de Alcance, y dicha bola efectuará un daño por frío de 1D4 ptos. a los PG generales por

pto. de Intensidad utilizado en un área esférica de 10 metros de radio. Sólo los conjuros de protección contra magia o las armaduras orgánicas pueden proteger contra este daño. Las armaduras de metal, si ven superados sus PA, perderán 1 PA general por cada 5 ptos. de daño que reciban por encima de su protección.



En el segundo caso, el hechizo crea un cono de viento helado de 25 metros de longitud por 15 en su parte más ancha, aunque el daño por pto. de Intensidad y los efectos del frío son los mismos. Cada pto. de Alcance dobla la distancia de efecto del cono de viento. Así, 1 pto. de Alcance crearía un cono de 50 metros de alcance en longitud por 30 metros de apertura en su parte más ancha. 2 ptos. harían un cono de 75x45. 3 ptos. uno de 100x60, etc.



Sueño

A Distancia. Temporal

Este hechizo provoca un sueño inmediato en la víctima mientras duran sus efectos. El hechicero debe elegir a una víctima a la vista, y una vez lanzado el conjuro debe vencerla en un combate de PM

vs PM. Si vence, el blanco cae dormido o inconsciente (a elección del Hechicero).

Invocar Fuego Menor

A Distancia. Pasivo. Instantáneo

Este hechizo provoca un fuego de un pto. de daño por cada PM de Intensidad insuflado. Permite calentar la comida (el fogón de aceite), o prender una hoguera.

Nuevos Conjuros de Magia Divina

Lancero Solar (Yelm)

5 puntos



A Distancia. No Apilable.

Instantáneo. Un Solo Uso

El conjuro invoca un poderoso ente solar: un humanóide de luz pura con una lanza igualmente brillante. Su lanza produce 4D10 pto. de daño a los PG generales de un solo blanco, designado por el lanzador del conjuro. El lancero arroja su lanza 2 MR después de ser invocado para desaparecer inmediatamente después. Nunca falla. El conjuro sólo puede lanzarse cuando brilla el sol, y ningún conjuro ni armadura pueden proteger contra este daño.

Caparazón Impenetrable (Chalana Arroy)

1 punto

A Distancia. Temporal. Apilable. Un Solo Uso

Este conjuro es una protección extrema en caso de necesidades extremas. Cada punto de conjuro apilado proporciona 5 PA Mágicos contra daño físico, 5 puntos de protección divina contra Conjuros (cada PM de éstos contrarresta otro PM de conjuro divino o 2 PM de magia espiritual o

hechicería) y 5 puntos de protección espiritual a sumar a los PM propios o a una característica atacada en caso de ser el blanco agredido por un espíritu. La única restricción de este conjuro es que no se pueden lanzar conjuros, atacar o lanzar proyectiles desde dentro hacia afuera. Aun así, el blanco está condicionado a moverse a la tasa de 1m./MR máximo junto con la protección.



El Guardián del Alma (Zorak Zoran/Lhankor Mhy)

10 puntos

Ritual (Encantamiento). No Apilable.

Un Solo Uso. Temporal (Duración Especial)

Este especial encantamiento necesita de la participación de un blanco, y de un receptor (persona, animal, vegetal o cosa) sobre los que se inscriben las runas (Indestructibles) del mismo. El Sacerdote debe gastar 1 PER, y a su vez, el blanco debe gastar tanta PER como PG generales actuales (al máximo) posea.

En el momento de lanzar el encantamiento, el blanco y el receptor estarán presentes. Desde ese instante, los PG generales del blanco no podrán variar (en orden de aumentos posteriores [a menos que se abran las runas por el mago que las lanzó

y se añade PER hasta completar el máximo de PG que puede alcanzar el blanco]). El blanco, mientras permanezca con vida, no se verá realmente bajo el influjo del encantamiento. Si el blanco muere de forma natural, el conjuro sólo tendrá el efecto de retener en el interior del receptor el alma del muerto (que si es destruido, liberará a la misma). Mientras el receptor no sea destruido, se conservará intacto por toda la eternidad (si se trata de un ser vivo, éste, extrañamente, no morirá por ninguna causa). Además, mientras dura el encantamiento en su función primordial, el tiempo no pasará por el cuerpo del receptor, es decir, éste no envejecerá lo que debería corresponderle, ni crecerá ni se desarrollará (en caso de receptores inertes no importa demasiado).

Si el blanco muere por una acción violenta y/o traumática, a manos o por orden de otra persona que desee su destrucción (asesinato), el encantamiento se dispara.

Exactamente un año después de la muerte del individuo, y si sus asesinos (los que lo mataron y aquél que ordenó su muerte) siguen vivos, éste se levantará de su tumba, sin ningún rasguño.

A partir de ese momento, el renacido gozará de ciertos poderes de una forma efímera, ya que su sostén de vida mágico le obliga a buscar vengar su muerte de una forma incansable, actuando siempre en las sombras de la noche o del día (aunque no es un no-muerto, por lo que puede ser bañado por el sol sin sufrir daño). Este anhelo no le impide llevar una vida normal, conservando además todos sus recuerdos anteriores a su muerte.

En todos los aspectos, el "renacido" es un ser vivo con todas sus Características, aunque su PER ha subido tanto como PER se gastó en encantar el receptor. Sus PG actuales serán la PER gastada en el receptor.

Después de resucitar, el "renacido" dispone de una última oportunidad para vengar su muerte. Tiene exactamente tantos meses de "vida" como PER posea en su forma de resucitado para vengar su

asesinato. Si cumple su venganza antes del tiempo límite, permanecerá con vida hasta que su tiempo expire, momento en que desaparecerá en una nube de polvo gris y volverá a su tumba como un cuerpo muerto (o al lugar donde estuviese su cuerpo reposando), liberándose su alma, y borrándose las runas del encantamiento, tanto en él como en el receptor, quien volverá a su vida normal. Si no se cumple su venganza en el tiempo establecido, su cuerpo regresará a su tumba, y las runas se borrarán, pero el alma del Encantado vagará errante por el mundo como la de un espectro más, para mortificar a los vivos que cometen malas acciones. Es lo único que podrá hacer así.

Poderes: Regeneración a la tasa de 1D10 PG por localización y asalto. Invulnerabilidad a impactos o traumas físicos contundentes (caídas, golpes de armas contundentes, choques a gran velocidad). Velocidad de +3 m./MR a la Tasa de Movimiento. Rapidez de Combate, con +5 FUE y +5 DES. Percepción y Vínculo Mental (en caso de animales, los cuales ganan además la cualidad de liberar su INT como seres inteligentes, mientras dura el encantamiento) total con el receptor, con sólo concentrarse. Teletransporte dirigido, a una distancia máxima de 3 metros + la Tasa de Movimiento de la criatura en metros, en cualquier dirección. Acrobacia innata al 50%. Translocación con el receptor. Poder cambiar su posición con la del receptor, independientemente de a la distancia a la que esté, gastando 1 PM por cada 10 TAM o fracción del despertado, y otro PM por cada 60 CAR o fracción del receptor (si es objeto inerte) o por cada 10 TAM o fracción (si es un animal).

Debilidad: si el receptor es destruido, el blanco pierde todos sus poderes, y vuelve a convertirse en un ser vivo "auténtico" (como si hubiese sido resucitado). Ésto puede ser una ventaja, aunque quien destruya al receptor debe ser una persona ajena al Encantamiento. Ni siquiera el

Sacerdote que lance este conjuro sabe de este efecto secundario.



Desintegrar (Yelm/Humakt/Zorak Zoran)

3 puntos

A Distancia. Instantáneo. Apilable.

Un Sólo Uso

Este conjuro se utiliza para llevar la materia a su estado más primario e inerte, y puede aplicarse sobre cualquier tipo de materia sólida o líquida. Los pto. de conjuro iniciales afectan a un área de 1 m.c.c. (10 TAM o fracción o 60 CAR o fracción), convirtiendo cualquier materia no-viva dentro de ella (minerales, metal, etc.) en polvo instantáneamente. Los seres vivos o con capacidad para regenerar o almacenar PM (se incluyen los no-muertos aquí) necesitan que se les venza en una tirada de Resistencia de PM vs PM. Si es así, y su TAM es abarcado por completo (o al menos la mitad de dicho TAM redondeando hacia arriba) por el conjuro, éstos son destruidos. Cada pto. de conjuro apilado añade 1 m.c.c. más de acción al conjuro.

Viajero del Tiempo (Lhankor Mhy)

4 puntos

Ritual (Ceremonia). No Apilable.

Temporal. Un Solo Uso

Este conjuro precisa de una semana de preparación antes de poder ser realizado, y no puede lanzarse en otro lugar que no sea suelo sagrado de Lhankor Mhy. Con este ritual, el cuerpo y la mente de aquel que vaya a ser catapultado al pasado desaparecerán del plano temporal en el momento en el que se lance el conjuro. Seleccionada la época a la que se va a viajar, el enviado aparecerá en ella en espíritu, pero le será imposible interactuar con nadie en ese tiempo. Ni siquiera Shamanes o Sacerdotes, incluidos los de Lhankor Mhy podrán detectar su presencia porque, realmente el enviado no pertenece a ese tiempo. En el lugar podrá permanecer un máximo de una semana, recabando y memorizando información, que podrá almacenar en un cuaderno que portará consigo, el cual también habrá sido afectado por la Ceremonia para permanecer junto al enviado y no permanecer en el pasado. Si el enviado decide regresar antes de tiempo puede hacerlo. Fuera de su tiempo, realmente sólo ha transcurrido una hora, por lo que su ausencia no acarreará ninguna consecuencia. En el pasado, el enviado no precisa comer ni descansar, puesto que su espíritu es mágicamente alimentado a través de la energía proporcionada por la magia de Lhankor Mhy en el futuro. Al regresar, el enviado se encontrará a 0 PM y 0 PF, por lo que necesitará reponerse, antes de poder contar y comunicar todo aquello que ha visto u oído.

Este conjuro no puede ser utilizado para catapultarse hacia el futuro, pues aún no ha podido ocurrir, y cualquier intento de enviar a alguien allí fracasará totalmente.

Notas Finales

Aunque pueda parecer un artículo a destiempo al respecto del Juego de Rol de Rune Quest en el que está basado (la edición de JOC Internacional), ha sido creado, escrito y actualizado con mucho cariño para que los incondicionales de dicho juego y sistema de juego puedan disfrutarlo como yo lo he hecho a través de los años.

Este artículo está dedicado para todos aquellos que han crecido con el rol a través de los 80 y los 90, castigados por la mala prensa que los medios de comunicación con su ignorancia y su necesidad de carnaza informativa hicieron de nuestro pasatiempo favorito, y que, a pesar de todo, supieron seguir adelante con la cabeza bien alta, siendo capaces de dejar atrás aquellos duros momentos de marginación e incertidumbre.

Aquellos fueron nuestros años de Búsqueda Heroica, y este es el tiempo de las recompensas.

Para los Roleros de hoy y de siempre.

Miguel “Lupino” Molina

