

LISTA DE HECHIZOS

Elementalismo

Muro de aire: El invocador crea un muro de aire en cualquier punto donde éste se encuentre presente. Cada punto de magia gastado permite crear un muro de una superficie igual a cuatro de alto por cuatro de ancho y dos de profundo. Cada punto adicional añade un metro a cada dimensión. El máximo a gastar es de cinco puntos, para un muro de ocho por ocho por seis de profundidad. Para atravesar un Muro de Aire quien lo intente debe vencer una tirada enfrentada de su Fuerza contra el Poder del Invocador, pero en caso de fallar podrá intentarlo una vez por turno. Su resistencia permite frenar las flechas y otras armas arrojadas a distancia. El coste de aprenderlo es de 200 puntos de experiencia.

Muro de agua: Exactamente igual que el muro de aire en cuanto a dimensiones y aumento de volumen, además del coste en puntos de experiencia. Es necesario que el elemento agua esté presente en alguno de los puntos donde se crea el muro.

Muro de piedra: No varía en ningún punto referente a los dos anteriores, únicamente que la tierra o la piedra deben estar presentes en el lugar de creación. Su coste es igualmente de 200 puntos de experiencia.

Muro de fuego: Un muro de llamas creado a partir de algún pequeño fuego, siendo suficiente el creado por una antorcha. Sus dimensiones, mejora o coste no varían respecto a los otros tres muros. Su coste es idéntico a los anteriores.

Predicción del clima: Este hechizo permite a quien lo realice tener una idea aproximada del clima que se va a producir en la zona donde se encuentra durante las siguientes veinticuatro horas. Cada punto de magia adicional permite alargar en el tiempo la predicción en 1D12 horas. 200 px.

Llamar a la niebla: Cuando este hechizo tiene lugar se crea a partir del invocador un banco de niebla de un volumen igual a un kilómetro de lado por cincuenta metros de alto (al igual que el resto de estos hechizos, como los de Muro, éste es el volumen máximo a menos que se gasten puntos de magia, aunque el invocador siempre puede optar por un volumen menor sin coste adicional). Cada punto de magia extra gastado permite aumentarlo en cien metros más por lado y diez por alto. El coste de aprenderlo este hechizo es de 200 puntos de experiencia.

Llamar a la lluvia: Al invocar este hechizo una superficie igual a tres kilómetros de lado son regadas por las gotas producidas por el hechizo. En caso de realizarse el hechizo bajo un cielo sin nubes hay un 50% de posibilidades que éste falle y la lluvia no tenga lugar. Las características restantes son idénticas a Llamar a la Niebla, añadiendo cada punto gastado un kilómetro por lado. El coste para aprender este hechizo es de 200 puntos de experiencia.

Encender fuego: Con este hechizo quien lo realice es capaz de iniciar un pequeño fuego, suficiente para encender una antorcha o una pequeña hoguera donde calentar la comida. Con un punto de magia adicional es posible quemar una hoguera de tamaño medio, y con tres una pira. Es necesario una superficie o material inflamable para iniciar el fuego. Lamentablemente, no funciona para incendiar materiales en contacto con humanos o animales, únicamente los iniciados en la Magia Negra en Demonología son capaces de ello, aunque en esos casos hay que sumar 1D8 a los puntos de magia gastados para que tal efecto tenga lugar. 200 px.

Respirar bajo el agua: Al realizar este encantamiento, el hechicero puede respirar bajo el agua durante tantos asaltos como el doble de su Constitución, no contando en ellos los normales que todo personaje es capaz. Cada punto de magia añadido en el momento de realizar el hechizo permite añadir 1D8 asaltos. 200 px.

Protección contra los elementos:

Curación

Purificar veneno I, II y III: Cuando un personaje cae bajo los efectos de un veneno, un conjuro de este tipo puede eliminar las toxinas que invaden su organismo. Según el nivel del hechizo, al igual que ocurre con las enfermedades, podrán anularse los efectos de unos venenos u otros. 200 px cada uno, pero no puede aprenderse el II hasta conocer el I, y lo mismo con el III.

Purificar enfermedad I, II y III: Al realizar este hechizo el mago concede unas oportunidades al blanco de resistir la enfermedad que normalmente éste no poseería. Según el nivel del hechicero, éste poseerá unos niveles de hechizo capaz de afectar a unas enfermedades o a otras. Coste idéntico al anterior.

Curación I, II y III: Este hechizo permite que un personaje recupere un total de 1D4 puntos de vida por herida. En el segundo nivel (el coste es de ya 2 puntos de magia) el total recuperado aumenta hasta los 2D4, y a tercer nivel (4 puntos de magia) los puntos de vida que se recuperan por herida aumentan hasta los 4D4. Cada punto de magia de más gastado aumenta en 1 punto de vida el total de la tirada, aunque deben gastarse antes de realizar la misma. El límite para ello son los puntos de magia que pueda gastar el hechicero. Coste de aprendizaje igual a los dos anteriores.

Regenerar: Con este hechizo el mago permite que un personaje se recupere de hasta las heridas más graves, siendo incluso capaz de regenerar partes perdidas de su cuerpo. El coste en puntos de magia así como el tiempo de recuperación dependen de las partes amputadas. También permite regenerar partes del personaje marchitas o inútiles debidas a enfermedades o venenos.

Preservar vida: Alguien próximo a la muerte por las más diversas causas, puede encontrar la salvación en este hechizo. Al lanzarlo, el hechicero enfrenta su poder con el del blanco, el cual ha de ser inconsciente o voluntario. Al hacerlo, el sujeto entra en un estado como de hibernación, donde se detienen prácticamente sus constantes vitales, pero también lo hacen los efectos causados por venenos, enfermedades, daños internos y demás. El cuerpo permanece así durante 1D12 horas, añadiendo una hora por cada punto de magia gastado.

Restaurar vida: El máximo de los hechizos de curación, al alcance de muy pocos. Este hechizo es capaz de devolver la vida a alguien que haya muerto en las anteriores 12 horas desde el momento del lanzamiento. Además, debe disponerse del cuerpo, el cual debe estar ante el hechicero, el cual debe tener acceso a él para realizar los rituales necesarios. Al lanzarlo, el hechizo puede fracasar un 50% de las veces. Además, el hechicero pierde 1 punto de poder, y si el blanco vuelve a la vida lo hace con un punto menos en sus características, excepto el poder que baja en dos y el tamaño que permanece, con las consecuencias que de todo ello se deriva.

Restaurar órgano: Con este hechizo se puede regenerar un órgano que haya sufrido graves daños, pero no que haya sido amputado. El coste en puntos de magia y en tiempo depende de la herida.

Restaurar huesos: Idéntico al anterior, únicamente que permite recuperarse de graves daños en el tejido óseo. Si es la columna la afectada, es posible que sea necesario un Restaurar Nervios para recuperar movilidad y sensación.

PREDICCIÓN DEL CLIMA *GENERAL / ELEMENTALISMO*

ESCUDO MENTAL *PROTECCIÓN*

ENCENDER FUEGO *ELEMENTALISMO / DEMONOLOGÍA*

COMUNICACIÓN MENTAL *MENTALISTA*

VOCEAR *MENTALISTA*

CONOCIMIENTO DE LAS PLANTAS *GENERAL / DRUIDA*

CONOCIMIENTO DE LOS MINERALES *GENERAL / ALQUIMISTA*

CONOCIMIENTO DE LOS ANIMALES *GENERAL / DRUIDA*

HABLAR CON LOS ANIMALES	DRUIDA
EMPATÍA CON LOS ANIMALES	DRUIDA
CURACIÓN	CURACIÓN /SHAMÁN
DESPERTAR	GENERAL
TRANQUILIZAR	MENTALISTA
SEGUIR CAMINO	GENERAL /DRUIDA
RASTRO VIAJERO	GENERAL /DRUIDA
MEMORIA	GENERAL
CEGAR	GENERAL
ESFERA DE PROTECCIÓN	PROTECCIÓN
CONVOCAR DEMONIO I, II Y III	DEMONIOLOGÍA
PORTAL DEMONÍACO	DEMONIOLOGÍA
INTUICIÓN	GENERAL
ADIVINACIÓN	GENERAL
CONVOCAR ANIMAL I, II Y III	DRUIDA
PROTECCIÓN CONTRA LOS ELEMENTOS	ELEMENTALISTA /PROTECCIÓN
EVITAR	GENERAL
CORRER	GENERAL
MOVIMIENTO FURTIVO	GENERAL
ENCONTRAR COMIDA	DRUIDA /SHAMÁN
ENCONTRAR REFUGIO	DRUIDA /SHAMÁN
CONSCIENCIA DE LA NATURALEZA	DRUIDA /SHAMÁN
SEGUIR RASTROS	DRUIDA
MATICES	DRUIDA
PENSAMIENTO EN BLANCO	PROTECCIÓN /MENTALISTA
OSCURIDAD	NEGRA
SOMBRAS	NEGRA
DETECCIÓN DE LA MALDICIÓN	GENERAL
EXCOMUNIÓN	NEGRA
ANIMAR CADÁVER	NIGROMANCIA
CONTROLAR MUERTO VIVIENTE I, II Y III	NIGROMANCIA
ANIMAR EN MASA	NIGROMANCIA
CONTROLAR EN MASA	NIGROMANCIA
CREAR MUERTO VIVIENTE I, II, III	NIGROMANCIA
CONTROL MENTAL DE MUERTO VIVIENTE	NIGROMANCIA
ATURDIMIENTO OSCURO	NEGRA
ABSOLUCIÓN OSCURA	NEGRA
PORTAL IMPIO	NEGRA
DETECTAR ODIO	NEGRA
DETECTAR BONDAD	NEGRA
DETECTAR SANTIDAD	NEGRA
ANALIZAR ODIO	NEGRA
CONOCIMIENTO NEGRO	NEGRA
COMUNICACIÓN	GENERAL
PREGUNTAR	MENTALISTA
ALARIDO MENTAL	MENTALISTA
GRAN CONTROL	MENTALISTA
VIENTO DE MUERTE	NIGROMANCIA
ANALIZAR TEXTO	GENERAL /ALQUIMISTA
ANALIZAR OBJETO	GENERAL /ALQUIMISTA
SOÑAR	GENERAL
DOMINIO DE LOS SUEÑOS	GENERAL
MAESTRÍA DE LOS SUEÑOS	GENERAL
VOZ DE LA NATURALEZA	DRUIDA
DOMINIO DE LA VOZ	GENERAL
PRESENCIA	GENERAL
BUSQUEDA	GENERAL
INTUICIÓN	GENERAL
PUNTERÍA	GENERAL
INMOVILIZACIÓN	GENERAL

LANZAMIENTO	GENERAL
RUNAS I, II Y III	ALQUIMISTA
SIGNO DE MIEDO	ALQUIMISTA /NEGRA
SIGNO DE TERROR	ALQUIMISTA /NEGRA
PROTECCIÓN	PROTECCIÓN
DETECTAR HECHIZOS	GENERAL
CONOCIMIENTO DE LOS HECHIZOS	GENERAL
VISIÓN NOCTURNA	GENERAL
ANÁLISIS DE TEXTOS	GENERAL /ALQUIMISTA
ANÁLISIS DE LA MUERTE	NIGROMANCIA /SHAMÁN
CONFUSIÓN	MENTALISTA
PALABRA DE LLAMADA	MENTALISTA
AMISTAD	MENTALISTA
PALABRA DE DISCORDIA	MENTALISTA
CONVOCACIÓN EXPECTANTE	DRUIDA /DEMONIOLOGÍA
DOMINIO DE LA CONVOCACIÓN	DRUIDA /DEMONIOLOGÍA
CONTROLAR I, II Y III	DRUIDA /DEMONIOLOGÍA
ACCELERAR	GENERAL /SHAMÁN
PROVOCAR FURIA	SHAMÁN
PROVOCAR FRENESÍ	SHAMÁN
PERGAMINO DE RUNAS	GENERAL /ALQUIMISTA
TRABAJAR MADERA	ALQUIMISTA
TRABAJAR LOS MINERALES	ALQUIMISTA
IMPLANTAR I, II Y III	ALQUIMISTA
ARMADURA I, II Y III	ALQUIMISTA
ARMA I, II Y III	ALQUIMISTA
CONCENTRACIÓN	GENERAL
DOLOR	NEGRA /MENTALISTA
MOLESTIA	NEGRA /MENTALISTA
ESPASMOS	NEGRA /MENTALISTA
TORMENTO	NEGRA /MENTALISTA
POSESIÓN DEMONÍACA I, II Y III	DEMONIOLOGÍA
SUBYUGACIÓN	NIGROMANCIA
PALABRA DE PÁNICO	NEGRA
GRITO DE PÁNICO	NEGRA
EXPULSIÓN	NEGRA
DESORIENTACIÓN	NEGRA
DESTRUCCIÓN DE LA MENTE	NEGRA
PERCEPCIÓN DEL OBJETO	GENERAL /ALQUIMISTA
ANÁLISIS DEL OBJETO	GENERAL /ALQUIMISTA /SHAMÁN
DETECTAR PODER DEL OBJETO	GENERAL /ALQUIMISTA/SHAMÁN
FIN DEL DOLOR	GENERAL
ANÁLISIS DEL PODER	GENERAL /ALQUIMISTA/SHAMÁN
ANÁLISIS DEL HECHIZO	GENERAL /ALQUIMISTA /SHAMÁN
MIRADA DE LOS ANIMALES I, II Y III	DRUIDA
SENTIDO DE LOS ANIMALES I Y II	DRUIDA
CANCIÓN	BLANCA
SILENCIO	BLANCA
SUSURRO	BLANCA
AMNESIA	NEGRA /MENTALISTA
MENTE EN BLANCO	MENTALISTA
ARMA ANCESTRAL	SHAMÁN
CURACIÓN ANCESTRAL	SHAMÁN
MALDICIÓN ANCESTRAL	SHAMÁN
MALDICIÓN MÍSTICA	SHAMÁN
MALDICIÓN	SHAMÁN