

CONJUROS DE HECHICERO DEL TOMO DE MAGIA (Por Alberto Fdez.)

NIVEL 1

ESTALLIDO DE FUEGO: Hace que un fuego normal estalle y abarque a un número de personas hasta 3 metros hiriendo 1/N hasta 10.

INVOCAR COMPONENTE DE CONJURO: Trae 3 componentes/nivel a las manos que sean baratos.

METAMORFOSEAR LÍQUIDOS: Cubo de 0'3 metros/nivel de cualquier líquido se transforma en agua, vino, aceite, etc.

PLANEADOR PLUMOSO: Planea 5 metros adelante por cada metro de altura. Dura 1r/N.

PUÑO DE PIEDRA: Fuerza 18/00 si golpea con el puño. Dura 1r/N.

REENTRAMAR: De cosas tangibles rotas o desordenadas los puede ver bien incluso reconstruir como jarrón roto, unas huellas liosas, un puzle de piezas, etc.

RETENER ALIENTO: añade 1d4 + 1 round/nivel al tiempo normal que es de 1/3 de constitución.

SUPOSICION DE HORNUNG: Viendo un conjunto de cosas a 300m este conjuro te las cuenta pero de un número seguido de ceros. Es decir 16 te lo pasa a 20, 176 te lo pasa a 200, etc.

NIVEL 2

CABALGAR EL VIENTO: Se dejan llevar por el viento subiendo o bajando. Dura 1turno/N.

CAMBIO SENSORIAL: Durante 3 turnos cambia color, sonido o esquema visual de los siguientes conjuros que lanza de nivel 1-3.

FUNESTO DEFLECTOR: Protección de proyectiles individuales normales que se desvía hacia otro. 2r/N.

NULIFICADOR ILÓGICO DE NAHAL: Hace que si le lanzan un conocer alineamiento, detectar el mal o detectar mentira pues se genere al azar.

PROTECCIÓN CONTRA PARÁLISIS: Protege de cualquier tipo de parálisis.

SED INSACIABLE: Cree que se muere de sed y bebe lo que pilla que sabe que no es veneno, incluso llegando a matar.

SUELO AFERRANTE DE MAXIMILIAN: En terreno abierto un brazo sale del suelo y puede agarrar a uno.

VIDA PASADA: De los restos de un muerto puede obtener una imagen de él vivo.

NIVEL 3

ANÁLISIS FUNDAMENTAL: De un objeto mágico saca la información de como elaborarlo. Puede romper el objeto que se analiza.

ARMADURA DE ESPÍRITU: CA 4, +3 TS. Al acabar pierde un poco de vida.

CUADRATURA DEL CÍRCULO: Modifica la forma del área de efecto de conjuros 1-5 subsiguientes.

DOBLE ACUOSO: Lanzado sobre un liquido, hace que el primero que se refleje le sale un doble del liquido que lo envuelve y le chupa 1d8/round si falla TS.

FLUJO DE FUEGO: Controla un fuego normal, cubriendo 15m X 30cm o bien 2'5m X 2'5m cada round.

LENGUAJE DE LOS NECIOS: El lanzador y otros que toque hablan un lenguaje irreconocible 1 hora/nivel.

MALEFICIO MENOR: En esfera 10m los enemigos tiran -1 TS

PIEDRA AFERRANTE DE MAXIMILIAN: En terreno rocoso una mano sale del suelo y agarra un blanco.

PRESTEZA: Reduce el tiempo de lanzamiento de conjuros de nivel 1-5 durante un tiempo

REALIDAD ALTERNATIVA: Tocando a alguien puede repetir una tirada del round anterior.

SOMBRA ARRASTRANTE: Alarga la sombra y puede oír, ver y hablar desde ella, subiendo incluso paredes. Si la hieren lo sufre el hechicero.

VISTA DE HECHICERO: Ve el aura a los hechiceros y sacerdotes, también objetos. Se ve la intensidad en un baremo de 1(muy débil) a 5(muy fuerte). Dice el tipo de hechicero o el tipo magia en objetos.

NIVEL 4

CONVERTIR GUIJARRO EN ROCA: Convierte un pequeño pedrusco que al tirarlo se hace roca (3d6+8). Reversible afecta a varias rocas que se hacen pequeños pedruscos.

LOCALIZAR CRIATURA: A 50m/N localiza a un tipo de criatura o alguien en particular. Bloqueado p/agua.

MALA SUERTE: Al objetivo le hace tirar dos veces cada tirada y escoger la peor.

MALEFICIO MAYOR: En esfera 10m -2 TS de enemigos.

MÁSCARA DE MUERTE: Cambia el rostro de un muerto a uno que conozca.

VARA DE TRUENOS: Crea un cono de 12m largo que aturde o ensordece. También se considera fuerza 19 para casos de abrir puertas o mover objetos de hasta 320 kg.

NIVEL 5

ADQUISICIÓN DE KHAZID: Desde un espejo alarga la mano dentro para coger cualquier componente de conjuro con un porcentaje. Su componente material es muy caro (1000 mo mas espejo de 10.000)

SALVAGUARDIA: Protege de efectos de tus propios conjuros como bola de fuego cercana o golpe rayo.

VARA MÁGICA: Puede meter 1 nivel conjuro por cada 3 del hechicero en su vara, para luego usarlo el mismo con una palabra mando o otro tipo.

NIVEL 6

CORCEL ESPECTRAL PIEDRASANGRIENTA: Crea un buitre esquelético que lleva a 1 + 1/3 Niveles montados volando. Dura 1 hora/nivel.

FEROZ FUEGO CONSTRICTOR: Desde un fuego sale un tentáculo de llamas en línea recta. A todas las criaturas a 6 metros hace 1d6 si saca la TS o 3d6 cada round hasta que expire conjuro. Dura 1r/N.

GARRAS DE LA MASA SOMBRÍA: El objetico tiene las garras de hierro y cava por la roca y golpea con cada una para hacer 2d6.

TRANSFORMACIÓN INSUSTANCIAL: Cambia una criatura o una parte de materia a sombra. Se puede cruzar y las criaturas así solo pueden golpearla armas +1 o por magia.

NIVEL 7

ECLOSIONAR LA PIEDRA DEL HUEVO: A partir del huevo filosofal (1000 exp) se crea la piedra filosofal con este conjuro. Esta piedra en forma de pócima reduce el tiempo de inventar pócimas a la mitad.

GATO DE SOMBRA: Trae un gato casi indetectable del que tiene control telepático y puede oír, ver y hablar desde el.

PUÑO DE LLAMAS DE MALEC-KETH: Su puño se envuelve en llamas que si tocan hacen 1d4+2 si saca Ts. Si falla 1d4/nivel. Puede seguir tocando si las TS se siguen superando.

ROBAR ENCANTAMIENTO: Pasa los poderes de un objeto a otro del mismo tipo.

SOFOCAR: En un círculo de 3m radio, todas las criaturas tiran CON o 2d4 y -4 CA y -4 ATA durante 1r/N.

TORMENTA ÁCIDA: En un círculo 12m diámetro cae una lluvia. Primero 1d4, luego 1d6 y al final 1d8. Todo esto a través de 1r/N.

NIVEL 8

BOTE AEREO: Durante 1hora/N, una nube cambia de forma a un vehículo y lleva a 1 pasajero/N.

EXPEDIDOR AL AZAR: A 30m envía a una criatura a otro plano al azar.

GOLPE CALEIDOSCOPIO: A 5m/N a un hechicero o sacerdote quita su nivel -d20 conjuros memorizados. Empezando por los de nivel 1 y subiendo.

HOMÚNCULO ESCUDO: Aparece una miniatura sobre su cabeza que puede lanzar conjuros de Teleportación, contingencia o conjuros defensores de nivel 4 o menos.

HORRIBLE MARCHITAMIENTO: A 20m/N un cubo 10m evapora humedad de criaturas vivas en 1d8/nivel.

NIVEL 9

AURA ELEMENTAL: Eliges Aire, Tierra, Fuego o Agua.

AIRE: Vuela, protección de proyectiles normales **TIERRA:** Moverse dentro tierra, lanza un Muro de piedra.

FUEGO: Moverse dentro fuego, lanza un Muro de fuego.

AGUA: Moverse dentro agua, lanza un Muro de hielo.

Además todos protegen del elemento y sus elementales.

CONTINGENCIA ENCADENADA: Cuando se cumplan las condiciones que elija se accionan o 2 conjuros a la vez, o 3 conjuros seguidos cada round. Deben ser de nivel 8 o menos. Duración 1 día/nivel.

LAMENTO DEL BANSHEE: Alrededor suya a 10m, 1 criatura/nivel TS contra muerte o morir.

TRANSFERENCIA INMOBILIARIA: Se lleva 100m2/nivel a otro plano junto al lanzador.

TRANSMUTACION GLORIOSA: Con un objeto llamado piedra filosofal, cambia hierro a plata o plomo a oro permanentemente. (1d10x5 kilos plomo).