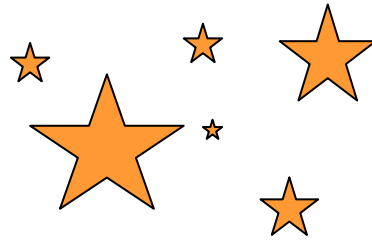


Hechizos de nivel 1

Aspecto (Ilusión/Fantasma) Reversible

Alcance : 0
Componentes: V, S
Duración: 1 hora por nivel
Tiempo lanzamiento: 1 asalto
Area de efecto: Personal
Salvación: No



El hechizo de aspecto eleva o reduce este por medio de una ilusión. El cambio depende del aspecto actual del lanzador:

Incremento del aspecto		Decremento del aspecto	
Puntuación actual	Incremento	Puntuación actual	Decremento
03 a 06	2d4	03 a 06	1
07 a 12	2d4-1	06 a 07	1d2
13 a 15	1d6	08 a 09	1d4
16 a 17	1d4	10 a 12	1d6
18 a 19	1d2	13 a 16	2d4-1
20 +	1	17 o mas	2d4

Manos heladas (Evocación)

Alcance: 0
Componentes: V, S
Duración: 1 round
Tiempo lanzamiento: 1
Area de efecto: Especial
Salvación: 1/2

Este hechizo es muy similar al del primer nivel de mago manos ardientes. El daño realizado es de 1d3+ 1/nivel del lanzador.

Inaudibilidad (Ilusión/Fantasma)

Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: 1 hora por nivel
Tiempo lanzamiento: 2
Area de efecto: Personal
Salvación: No

Este hechizo enmascara cualquier sonido hecho por el lanzador. Objetos lanzados, tirados o golpeados por el lanzador hacen ruido. El componente material en un poco de algodón.

Piel de arena (Conjuración)

Alcance: 0

Componentes: V, S, M
Duración: Especial
Tiempo lanzamiento: 1 asalto
Area de efecto: Personal
Salvación: No

El lanzador se cubre con una fina capa de arena que absorbe daño. Bloquea 8 +1/nivel puntos de daño antes de que el lanzador sufra herida alguna. El hechizo permanece activo hasta que todos los puntos de vida son absorbidos o hasta que transcurren 24 horas. No son acumulables múltiples hechizos de piel de arena. El componente material del hechizo es un puñado de arena.

Esqueletos (Necromancia)

Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: Permanente
Tiempo lanzamiento: 1 hora
Area de efecto: Un cuerpo
Salvación: No

El necromante puede convertir un cuerpo humanoide muerto en un esqueleto. El Esqueleto estará bajo control del necromante. Solo puede tener controlado un numero de esqueletos igual a su nivel. El componente material de este Hechizo requiere 50 mo. y 24 horas de trabajo.

Mandar espíritus (Encantamiento/Hechizo)

Alcance: 30 metros
Componentes: V
Duración: 1 asalto
Tiempo lanzamiento: 1
Area de efecto: Una criatura
Salvación: Si

Este hechizo permite al hechicero ordenar a espíritus realizar sus deseos. Las ordenes han de ser sencillas y solo pueden ser expresadas con una palabra.

Vista Aguda (Alteración)

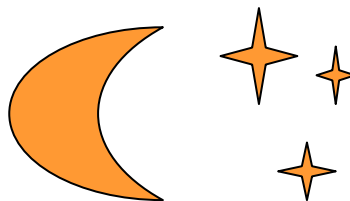
Nivel: 1
Alcance: Personal
Duración: 2 asaltos/nivel
Area de efecto: Personal
Componentes: V,S,M
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Salvación: no

Este hechizo permite incrementar la agudeza visual del lanzador. El alcance visual del lanzador se multiplica por 3. El componente de este hechizo es una pieza de cristal.

Hechizos de nivel 2

Caminar por las nubes (Alteración)

Alcance: Personal
Componentes: V, S, M
Duración: 1d6 turnos + 1 turno por nivel
Tiempo Lanzamiento: 3
Area de efecto: Personal
Salvación: No



Este hechizo permite al lanzador caminar sobre la niebla, humo o nubes como si fueran sólidas. El índice de movimiento es el normal del lanzador. El componente material es una pluma de pájaro.

Armadura de muerte (necromancia)

Alcance: 0
Componentes: V, S
Duración: 1 asalto por nivel
Tiempo lanzamiento: 3
Area de efecto: Personal
Salvación: No

Mientras el hechizo este activo, cualquier criatura que toque al lanzador con su carne expuesta sufrirá 1d8 puntos de daño. El hechizo no protege al lanzador del daño pero afecta a los no-muertos.

Enmudecer (Ilusion/Fantasma)

Alcance: 10 m.
Componentes: V, S
Duración: Especial
Tiempo lanzamiento: 2
Area de efecto: Una criatura
Salvación: Si

Este hechizo permite que una criatura se vuelva muda. El efecto se mantiene hasta que sea lanzado un disipar magia sobre la criatura.

Guerreros del polvo (Necromancia)

Alcance: 5 metros por nivel
Componentes: V, S, M
Duración: Especial
Tiempo lanzamiento: 3
Area de efecto: Circulo de 20m. de radio
Salvación: No

El hechizo levanta 1 + 1/por nivel esqueletos que obedecerán al lanzador. Para que se levanten es necesario que existan los esqueletos dentro del área. Los esqueletos estarán junto al lanzador hasta que sea disipado el hechizo o hasta que los esqueletos sean destruidos. El componente material del conjuro son un puñado de dientes. El necromante no puede realizar varias veces este hechizo mientras este activo.

Origen Planar (Adivinación)

Alcance: 5 metros por nivel
Componentes: V, S, M
Duración: Instantáneo
Tiempo lanzamiento: 2
Area de efecto: Una criatura u objeto
Salvación: Si

Revela el plano de origen de cualquier criatura, objeto o fenómeno mágico dentro del alcance del hechizo.

Conjurar no-muertos (necromancia)

Alcance: 30 metros
Componentes: V, S
Duración: 1 turno + 1 turno por nivel
Tiempo lanzamiento: 2
Area de efecto: Especial
Salvación: No

Este hechizo crea 3Dg de no-muertos (zombies o esqueletos) por cada 2 niveles del lanzador. Obedecerán las ordenes del necromante hasta que mueran o sea disipado el hechizo. El necromante no puede controlar mas criaturas que su nivel.

Zombie (Necromancia)

Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: Permanente
Tiempo lanzamiento: 1 hora
Area de efecto: Un cuerpo
Salvación: No

Este hechizo es idéntico al de esqueleto pero se crea un zombie. El lanzador puede controlar tantos zombies como la mitad de su nivel. El componente material del conjuro son 100 mo. y 48 horas de trabajo.

Detectar espíritus (adivinación)

Componentes: V,S
Alcance: 20 metros + 5 metros/nivel
Duración: Especial
Area de efecto: Personal
Salvación: no
Tiempo de lanzamiento: 5

Detecta la presencia de almas o espíritus dentro del área de efecto. El hechizo también funciona para detectar espíritus dentro de objetos (armas, receptáculos,...). Solamente desvela la presencia, pero no la naturaleza de tal espíritu.

Camaleón (Ilusión/Fantasma)

Componentes: V,M

Alcance: Toque

Tiempo lanzamiento: 1 asalto

Duración: 1 asalto/nivel

Salvación: No

Area de efecto: Personal

Este hechizo altera la coloración del hechicero, su ropa y su equipo, haciéndole corresponder con el entorno. El hechicero no puede ser percibido a distancias mayores de 10 m. y a distancias mas cercanas, existe un 20% de que no sean detectados. Los ladrones ganan un 20% a ocultarse en las sombras con esta habilidad.

El componente de este hechizo es un trozo de piel de camaleón.

Hechizos de nivel 3

Recargar objeto (Invocación)

Alcance: Especial

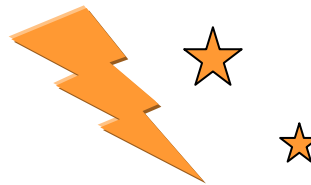
Componentes: V, S, M

Duración: Permanente

Tiempo lanzamiento: 1 hora

Area de efecto: Un objeto mágico

Salvación: No



Este hechizo se usa para recargar objetos mágicos como anillos, gemas, cetros, varas y varitas.

En primer lugar, el mago lanza este hechizo sobre el objeto para abrir un canal entre el y el objeto. Después, se han de lanzar los hechizos apropiados tantas veces como sea necesario para recargarlo. El componente material de este hechizo es una gema de 100 mo. que es destruida en el proceso.

Acción libre (Alteración)

Alcance: Toque

Componentes: V,S

Duración: 5 asaltos por nivel

Tiempo lanzamiento: 3

Area de efecto: Criatura tocada

Salvación: No

Este hechizo garantiza al afectado los beneficios de la poción de acción libre.

Forma Gaseosa (Alteración)

Alcance: 0

Componentes: V, S

Duración: 1d6 asaltos +1 asalto por nivel

Tiempo lanzamiento: 3

Area de efecto: Personal

Salvación: No

Este hechizo permite al hechicero ganar los beneficios de una poción de forma gaseosa

Lllamar espíritus (Conjuración/llamada)

Nivel: 3

Componentes: V,S,M

Alcance: 100 metros

Tiempo lanzamiento: 1 asalto

Duración: 3 asaltos 1 asalto/nivel

Salvación: No

Area de efecto: Especial

Esto conjuro invoca un espíritu incorpóreo con la mitad de dados de golpe que el conjurador. El espíritu proviene del plano astral y realizara los servicios del mago. Puede separarse hasta 100 m. del mago, portar 25 kg. de peso y volar con movimiento 18. Este espíritu causa 1d6 puntos de daño por asalto, tiene 2 ataques por asalto, CA 0 y gac0 como un guerrero del mismo nivel.

El componente material es un terrón de azúcar.

Hechizos de nivel 4

Runa I (Encantamiento)

Nivel: 4

Componentes: V,S,M

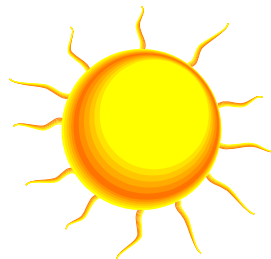
Alcance: Toque

Tiempo lanzamiento: 1 turno/nivel hechicero.

Duración: Hasta que se descargue

Salvación: No

Area de efecto: Variable



Este hechizo permite al hechicero inscribir una runa en un objeto para invocar el efecto de un hechizo de nivel 1 a 3. Se pueden introducir tantas runas como nivel tenga el hechicero y estas pueden ser repetidas, lanzando el hechizo una vez por runa. Cada vez que se invoque el poder de una runa, esta desaparece desencadenándose el hechizo que lleve implícito. El componente material son 10 mo por nivel del hechizo inscrito.

Circulo de protección (Necromancia)

Nivel: 4

Componentes: V,S,M

Alcance: Toque

Tiempo lanzamiento: 1 turno

Duración: Permanente

Salvación: No

Area de efecto: Especial

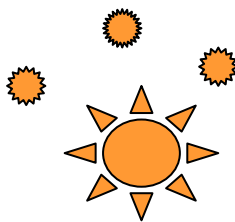
El necromante crea un círculo de protección antes de invocar una criatura. El hechicero se coloca en el centro del círculo y no puede ser dañado por la criatura invocada, siempre que permanezca dentro del círculo.

El componente material del hechizo es la quema de hierbas por un valor de al menos 200 mo.

Hechizos de nivel 5

Cono de Fuego (Evocación)

Alcance: 0
Componentes: V, S, M
Duración: Instantáneo
Tiempo lanzamiento: 5
Area de efecto: Especial
Salvación: 1/2



Hechizo similar al cono de frío de nivel 5.

Cambio de sexo (Alteración)

Nivel: 5
Componentes: V,S,M
Alcance: Personal
Tiempo lanzamiento: 1 turno
Duración: Permanente
Salvación: No
Area de efecto: Personal

Este hechizo cambia el sexo del lanzador. El hechicero cambia su cuerpo por completo aunque sus ropas no cambian. La principal utilidad del hechizo es que la cara del hechicero cambia adoptando una nueva apariencia física.
El componente material del hechizo es un anillo de oro.

Hechizos de nivel 6

Bloquear teletransportación (Abjuración)

Alcance: 0
Componentes: V, S
Duración: 1 turno
Tiempo lanzamiento: 6
Area de efecto: esfera de 30 m. de radio
Salvación: No

Este hechizo previene de las teleportaciones dentro del área de efecto.
Nota: Tampoco el hechicero podrá teletransportarse dentro.

Crear Ghast (Necromancia)

Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: Permanente
Tiempo lanzamiento: 2 horas

Area de efecto: Especial
Salvación: No

Este hechizo crea un ghash por cada 6 niveles del lanzador. los ghash seguirán las ordenes de su creador. Cada ghash ha de estar formado por cuerpos muertos por ghash o ghouls, los cuales no se han levantado todavía.

Palma de lich (Necromancia)

Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 1 asalto por nivel
Tiempo de lanzamiento: 6
Area de efecto: Una criatura
Salvación: Si

Este hechizo garantiza al lanzador la habilidad de usual normalmente el ataque de un lich. El mero toque de la mano del lanzador causara 1d10 de daño y paralizara a la víctima (salvación aplicable)

Runa II (Encantamiento)

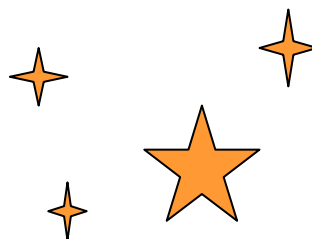
Nivel: 6
Componentes: V,S,M
Alcance : Toque
Tiempo lanzamiento: 1 turno/nivel hechicero.
Duración: Hasta que se descargue
Salvación: No
Area de efecto: Especial

Este hechizo permite al hechicero inscribir una runa en un objeto para invocar el efecto de un hechizo de nivel 1 a 5. Funciona igual que el hechizo de nivel 4.

Hechizos de nivel 7

Crear momia (Necromancia)

Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: Permanente
Tiempo lanzamiento: 4 horas
Area de efecto: Un cuerpo
Salvación: No



Este hechizo crea una momia a partir de un cuerpo humano. La momia sigue las ordenes del lanzador, limitadas por su baja inteligencia y porque no puede alejarse mas de 1 km. del lugar de donde fue creada. El componente material del conjuro es un proceso de embalsamamiento de 48 horas.

Crear no-muerto (Necromancia)

Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: Permanente

Tiempo lanzamiento: 1 día
Area de efecto: Un cuerpo humano
Salvación: Especial (Ver abajo)

Este hechizo fuerza al alma de un cuerpo a volver a el y transformarse es entidad, espectro o fantasma. La creación es según la tabla de abajo.

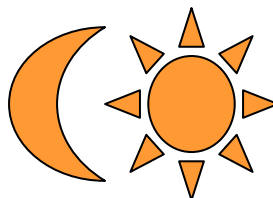
1-60 Entidad
61-90 Espectro
91-100 Fantasma

El alma del cadáver tiene derecho a una tirada de salvación para evitar la transformación. El necromante puede controlar tantos no-muertos como nivel posea. El componente material del hechizo es un cuerpo humano.

Hechizos de nivel 8

Drenar vitalidad (Necromancia)

Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: Especial
Tiempo lanzamiento: 7
Area de efecto: Especial
Salvación: No



Este terrible hechizo drena la juventud de la víctima transfiriéndola al Lanzador. En primer lugar, el lanzador debe tocar con sus manos a la víctima para que la transferencia comience. El lanzador es capaz de drenar 10 años por cada cuatro niveles que posea. Lanzador y víctima sufren de inmediato los efectos de la edad.

Conjurar entidades (Necromancia)

Alcance: 10 metros
Componentes: V, S, M
Duración: 1 asalto + 1 asalto por nivel
Tiempo de lanzamiento: 5
Area de efecto: Cubo de 9 metros de lado
Salvación: No

Este hechizo es idéntico al llamar sombras de nivel 5 pero conjura 1 entidad por cada tres niveles del lanzador. Estos monstruos están bajo el control del hechicero hasta que se disipa el hechizo o las entidades mueren. El componente material es un trozo de tela negra.

Runa III (Encantamiento)

Nivel: 8
Componentes: V,S,M
Alcance: Toque
Tiempo lanzamiento: 1 turno/nivel hechicero.
Duración: Hasta que se descargue
Salvación: No
Area de efecto: Especial

Este hechizo permite inscribir en u objeto una runa para invocar las energías de un hechizo de nivel 1 a 7. Funciona igual que el hechizo de nivel 4

