

Conjuros de nivel 2

Proyectil de sombra (Evocación)

Alcance: 5m /nivel
Componentes: V, S
Duración: Instantáneo
Tiempo de lanzamiento: 2
Área de efecto: Una criatura
Tirada de salvación: Especial

Este conjuro crea un proyectil gris sombrío de fuerza que salta del lanzador a la criatura objetivo. Si el objetivo está dentro del alcance y visible al lanzador cuando se completa el conjuro, el proyectil no puede fallar. En caso contrario, el proyectil es malgastado. Si otra criatura deliberadamente se interpone al proyectil, sufrirá los efectos completos del conjuro; el proyectil se desvanece tras golpear una criatura viviente. Cualquiera que sea golpeado por un *proyectil de sombra* debe hacer una tirada de salvación. Si falla, la víctima sufre 1d6 puntos de daño más 1 punto por nivel del lanzador. En el round después de que impacta el proyectil, la víctima está destrozada por el dolor y sufre un penalizador de -1 en su Clase de Armadura, tiradas de salvación, tiradas de ataque y chequeos de habilidad. Después de que transcurra ese round, los efectos del conjuro terminan. Si la tirada de salvación tiene éxito, el objetivo sólo sufre 1d4 puntos de daño en total y no sufre los efectos del dolor.

Retardar Conjuro (Alteración)

Alcance: 0
Componentes: V, S, M
Duración: Especial
Tiempo de lanzamiento: 2
Área de efecto: Especial
Tirada de salvación: No

Este conjuro puede afectar un área centrada en el lanzador, otra criatura o una misma área estacionaria. Si este área es estacionaria o se puede mover con el lanzador debe ser determinado durante el lanzamiento. Si es usado para afectar un área, retardar conjuro protege una esfera de 3m de radio por nivel del lanzador.

Un *retardar conjuro* hace que los conjuros lanzados en un ser o área protegidos sean demorados en tener efecto, dependiendo del nivel del mago que lanzó el *retardar conjuro*.

La magia no tendrá efecto durante un round si el lanzador es de nivel 8 o menos, durante dos rounds si es de nivel 9-12, o durante tres rounds si el lanzador es de nivel 13 o superior. Un lanzador poderoso puede escoger durante el lanzamiento acortar el retardo. (Un mago de nivel 13 puede escoger el causar sólo un round de demora, por ejemplo.) El retardo no puede ser alargado más allá de tres rounds por ningún método conocido. Un *retardar conjuro* no tiene efecto en la magia lanzada o esgrimida por el ser que protege, pero si es lanzada en un área, un *retardar conjuro* afecta a toda la magia en ese área, de cualquier fuente.

Una vez lanzado, un *retardar conjuro* permanece listo indefinidamente. Es activado por contacto con la magia apropiada. Cuando es activado, el *retardar conjuro* demora el conjuro que lo activó y todos los otros que contacten hasta que su duración finalice. Un *retardar conjuro* dura un round por nivel del lanzador, o dos rounds tras estrar en contacto con un *disipar magia*, lo que ocurra primero.

Un retardar conjuro no puede ser hecho permanente. Lanzar este conjuro requiere una gema facetada (que es consumida durante el lanzamiento).

Maldición de la Calavera Sonriente (Ilusión/Fantasma, Abjuración)

Alcance: 20m
Componentes: V, S, M
Duración: 1 turno/nivel
Tiempo de lanzamiento: 1 round
Área de efecto: Una criatura
Tirada de salvación: Especial

Este conjuro, también conocido como la *calavera siempre vigilante*, crea la imagen ilusoria de una sonriente calavera humana con ojos centelleantes; es visible a todos.

Flota sobre el hombro de la víctima, mirándole y pareciendo reaccionar a sus acciones. En realidad se mueve para mirar siempre fijamente a sus ojos, respondiendo a los movimientos de la cabeza y los ojos. De cuando en cuando, mueve su quijada en un silencioso gesto de risa.

Esta imagen no es más que una molestia. Puede servir para asustar a un ladrón conocido, marcar a alguien para que sea fácilmente seguido a través de multitudes o enojar a un mago para que malgaste conjuros destructivos en ella.

Una *calavera sonriente* refleja todos los *disipar magia* de vuelta al lanzador y no es afectada por ataques o conjuros que hagan daño físico. Todas las *conchas antimagia* o hechizos similares de cuarto o mayor nivel (como un *globo menor de invulnerabilidad*) la destruirán.

Cuando se lanza el conjuro, el objetivo y el lanzador tiran cada uno 1d20 y añaden su nivel al resultado. Si el total del lanzador es mayor, la calavera aparece - pero si el total de la víctima es mayor, el conjuro se pierde, un solo aparece momentaneamente una calavera desfigurada, que fluctua y desaparece. Los componentes materiales del conjuro son un trozo de hueso humano, y una chispa de llama.

Conjuros de nivel 4

Catador Universal de Thundaerl's (Adivinación Mayor, Ilusión/Fantasma)

Alcance: 10m
Componentes: V, S, M
Duración: 1 round + 1 round/nivel
Tiempo de lanzamiento: 2
Área de efecto: Especial
Tirada de salvación: No

Este conjuro permite al lanzador (únicamente) mirar los alimentos y ver cualquier sustancia dañina delineada por llamas púrpuras (en las cantidades presentes). La magia penetra oscuridad, salsas y objetos sólidos como tapas y capas de carne.

Si una sustancia dañina está presente, el lanzador puede hacer que la comida emita unas ilusorias serpientes negras siseantes visibles a todos. Esto puede alertar al proveedor del material del conocimiento de la amenaza por parte del hechicero - ¡o dar al lanzador una excusa para destruir el material echado a perder junto a las peligrosas serpientes! Los componentes materiales de este conjuro es una baya de cualquier planta venenosa (por ej., belladona) y un pedazo de piel de serpiente.

Recopilado por: sirkeren@hotmail.com

Hydrablasters Club de Rol
<http://go.to/hydrablasters>

Proyectiles Ácidos (Evocación)

Alcance: 60m + 10m / nivel
Componentes: V, S
Duración: Especial
Tiempo de lanzamiento: 4
Área de efecto: Hasta dos criaturas
Tirada de salvación: No

Este conjuro crea dos lágrimas de una fuerza corrosiva para la carne que salen disparadas de las manos del lanzador hacia delante para golpear sus objetivos infaliblemente.

Cada objetivo puede ser una única criatura que el lanzador debe ver y distinguir de otras durante el lanzamiento, aunque un proyectil seguirá a un objetivo huyendo de la vista del lanzador. Este proyectil evitará obstáculos y otras criaturas, incluso aquellas que se muevan para interceptarlo. El lanzador no puede apuntar el proyectil a zonas específicas del cuerpo, áreas, u objetos transportados.

Cualquier ser golpeado por un *proyectil ácido* sufre 4d4 puntos de daños. Muertos vivos y objetos sin vida (incluso madera y ropa) no resultan afectados por un *proyectil ácido*.

Sueño Mágico Menor (Invocación, Ilusión/Fantasma)

Alcance: 0
Componentes: V, S
Duración: 1 turno/nivel
Tiempo de lanzamiento: 1 turno
Área de efecto: Una criatura tocada
Tirada de salvación: Especial

Este conjuro es únicamente efectivo contra seres dormidos. Permite al lanzador eliminar cualesquiera conjuros de nivel cuatro o menor ya en efecto en el receptor (como un *hechizar persona* o un *alterar el yo*). Los efectos del conjuro son desentrañados lentamente, sin dañar al lanzador del sueño mágico o al receptor, y sin disparar cualquier conjuro-trampa o efectos defensivos. Esto ocurre durante un sopor reforzado que puede ser roto por cualquier ataque físico al receptor (tal evento sobresaltaría al receptor en una alerta instantánea). Este sopor reforzado está acompañado por sueños, y el lanzador de este conjuro puede escoger una imagen por nivel para caracterizar estos sueños (típicamente, el lanzador crea una secuencia de imágenes mostrando al receptor cómo vinieron a ser desencantados, o por qué el lanzador ha escogido eliminar estos conjuros).

Mientras un sueño mágico está desarrollándose en la mente del receptor, su mente no puede ser contactada o influenciada por otro ser. Así, un mago puede pasar información a un receptor que está bajo una vigilancia mental mágica sin riesgo de que la información sea detectada.

Cuando el conjuro es lanzado, el receptor tiene permitida una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador de -5. Si la tirada tiene éxito, el conjuro se pierde, y el pretendido receptor se despierta instantáneamente.

Conjuros de nivel 5

Hechicería Involuntaria de Mordenkainen (Alteración)

Alcance: 60m + 10m / nivel

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Tiempo de lanzamiento: 5

Área de efecto: Una criatura con capacidad conjuradora

Tirada de salvación: Especial

Este conjuro fuerza a salir a un hechizo escogido al azar de la mente de un ser capaz de lanzar conjuros. Sin que el objetivo haga ningún lanzamiento (o use ningún componente material), el hechizo toma su normal y completo efecto en la criatura objetivo; si esto es imposible debido a la naturaleza del conjuro, el objetivo sufre un punto de daño por nivel del conjuro (por ejemplo, *combar madera*, un conjuro de nivel dos, hace dos puntos de daño), y el conjuro se pierde. El objetivo tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador de -3 para evitar todos los efectos; si tiene éxito, la *hechicería involuntaria* no tiene efecto, y es malgastada. También es malgastada si se lanza a un ser incapaz de lanzar conjuros.

La *hechicería involuntaria de Mordenkainen* no puede provocar el uso de un objeto mágico.

Conjuros de nivel 6

Atahuesos (Alteración)

Alcance: 10m / nivel

Componentes: V, S, M

Duración: 1 round

Tiempo de lanzamiento: 6

Área de efecto: Un muerto viviente / nivel

Tirada de salvación: Especial por nivel

Este conjuro requiere un hueso de cualquier criatura, sostenido en la mano del lanzador. Puede afectar sólo a muertos vivientes.

Los efectos de un *atahuesos* son automáticos en todos los muertos vivientes escogidos de 7DG o menos con formas corpóreas. Tales muertos vivientes son aglutinados en una bola (si más de un muerto viviente es afectado, todos son reunidos en una esfera fuertemente apiñada) y mantenidos indefensos, inmóviles y con sus habilidades especiales suspendidas, hasta que el conjuro expire o el lanzador los libere con un acto de voluntad.

Típicamente, esta "bola de huesos" es despeñada por un barranco, lanzada rodando a un obstáculo o fuego, o llevada en medio de enemigos, donde el lanzador finaliza la magia, liberando los muertos vivientes para luchar.

Contra muertos vivientes incorpóreos y todos los muertos vivientes de 8DG o más que no se expulsan como "Especial", un *atahuesos* actúa sólo como un conjuro de *lentitud*.

Un *atahuesos* tiene también efectos adicionales contra ciertos tipos de muertos vivientes. Cuando es lanzado contra un vampiro, le fuerza a estar en forma corpórea y lo atrapa de esta forma durante la duración del conjuro (por lo que debe permanecer sólido, visible, y no puede volar). Un conjuro de *atahuesos* evita que una banshee aulle mientras el conjuro esté en efecto, y protege al lanzador de los efectos de envejecimiento por ver un fantasma. En este último caso, el conjuro hace que el lanzador brille con una luz blanca, pero no tiene efecto en el fantasma u otros muertos vivientes presentes. Para ser efectivo contra el envejecimiento, debe ser lanzado en el turno posterior a la visión del fantasma.

Muertos vivientes corpóreos de 7DG o menos no tienen permitida una tirada de salvación contra un *atahuesos*. Los muertos vivientes incorpóreos y todos los muertos vivientes de 8DG o más deben salvarse contra conjuros con un penalizador de -1, pero se les permite una tirada de salvación cada segundo round después de que el conjuro contacte con ellos. Cuando una tiene éxito, se liberan del conjuro. Liches y vampiros son especialmente susceptibles a los conjuros de *atahuesos*, y se efectúan sus tiradas de salvación con un penalizador de -3 (cada segundo round hasta que se liberen, como se dijo anteriormente). Muertos

vivientes "especiales" son inmunes a un *atahuesos*.

Sueño Mágico Mayor (Invocación, Ilusión/Fantasma)

Alcance: 1m / nivel

Componentes: V, S

Duración: 1 turno / nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 turno

Área de efecto: Una criatura tocada

Tirada de salvación: Especial

Este conjuro permite al lanzador eliminar cualquier conjuro de nivel seis o menos ya en efecto en un receptor escogido para el conjuro, que debe ser visible al lanzador o específicamente nombrado durante el lanzamiento del conjuro. Excepto por las diferencias apuntadas aquí, este conjuro es idéntico en todos los aspectos al *sueño mágico menor*.

Conjuros de nivel 7

Estrellas de Sangre (Evocación)

Alcance: 0
Componentes: V, S, M
Duración: 1 round / nivel
Tiempo de lanzamiento: 7
Área de efecto: Especial
Tirada de salvación: No

Este conjuro crea siete campos de rutilante fuerza con forma de estrellas a partir de siete gotas de sangre del lanzador. Estas *estrellas de sangre* se mueven (MV Vol. 22, CM: A) en respuesta a la voluntad del lanzador. Las siete pueden atacar objetivos separados, aunque una *estrella de sangre* no se puede mover más allá de 30m de su lanzador.

Una *estrella de sangre* golpea a sus objetivos con GAC0 4, y sus puntas de fuerza, afiladas como cuchillas, cortan toda armadura y barreras no mágicas para infligir 4d4 puntos de daño. (Debido al "aura de energía" desprendida por una *estrella de sangre* que golpea, una criatura puede sufrir daño sólo por parte de una *estrella* en un round.)

Cuando una *estrella* en particular ha extraído sangre, el lanzador puede hacer que ésta explote en cualquier round posterior, haciendo 3d6 puntos de daño a todas las criaturas en un radio de 3m. El lanzador es inmune a todos los efectos de sus *estrellas de sangre*, que pasan a través de él como si no existiera. Un hechicero puede aferrar a un enemigo, mantenerse juntos en un sitio, y hacer que todas las *estrellas* ya existentes pasen cortando a través de los dos, dañando sólo a su enemigo.

Conjuros de nivel 8

Tormenta de Rayos (Evocación)

Alcance: 40m
Componentes: V, S, M
Duración: 1 round
Tiempo de lanzamiento: 9
Área de efecto: Esfera de 20m de radio
Tirada de salvación: 1/2

Este conjuro crea descargas eléctricas en el interior de un área esférica. Relámpagos saltan repetidamente dentro de este área, independientemente de la presencia o localización de metal, agua u otros conductores. Todas las criaturas dentro de este área reciben 6d12 puntos de daño (a menos que sean inmunes a daño eléctrico), y todos los objetos deben hacer una tirada de salvación contra electricidad. La magia evita que los rayos viajen a través de caminos conductores fuera del radio de efecto; un hombre con armadura completa y un bañista en un foso, ambos justo en el exterior del área de efecto del conjuro, no serán dañados.

El lanzador de una *tormenta de rayos* no es dañado por el conjuro (incluso si está de pie en el centro de la *tormenta*) o por cualquier otro ataque o efecto eléctricos durante la duración del conjuro. Los componentes materiales incluyen un pedazo de vidrio, un retal de piel, un trozo de plata y un pedernal.

Conjuros de nivel 9

Retorno de Alamanther (Alteración, Evocación)

Alcance: 60m + 10m / nivel
Componentes: V, S
Duración: Especial
Tiempo de lanzamiento: 4
Área de efecto: Especial
Tirada de salvación: Especial

Este conjuro permite al lanzador duplicar los efectos de cualquier otro conjuro que haya visto lanzar alguna vez - incluso si no sabe cómo lanzar el hechizo, carece de los componentes materiales necesarios, y ni siquiera conoce el nombre del conjuro.

El efecto duplicado no puede ser una descarga de un objeto mágico, efecto psiónico, poder natural tipo conjuro, o un hechizo de sacerdote. El daño, extensión, y duración del conjuro duplicado coinciden exactamente con los del conjuro escogido que vio el lanzador. El objetivo del conjuro es decidido por el lanzador; no tiene que duplicar ésto de lo que vio conjurar.

Un *retorno* no puede ser usado para duplicar un conjuro disponible al lanzador. Un conjuro que fue lanzado una vez de un pergamino, que se desvaneció, no está "disponible" pero un conjuro estudiado, copiado a un libro de conjuros, o desarrollado por el lanzador sería considerado "disponible", incluso si el libro de conjuros es actualmente inaccesible y el hechizo no está memorizado. (Esto evita que un hechicero use un *retorno* para duplicar para siempre los efectos de gran daño de una *bola de fuego* especialmente exitosa o de otro conjuro favorito.)

El nombre de este conjuro viene del hechicero que lo diseñó, Alamanther de Aglarond, y de su hábito de usarlo para lanzar hechizos sucios usados contra él de vuelta a aquellos que se los lanzaron.

Cono de Tempestad (Alteración)

Alcance: 0

Componentes: V, S

Duración: 1 round / nivel

Tiempo de lanzamiento: 9

Área de efecto: Una criatura

Tirada de salvación: No

Este conjuro crea un erguido y oscuro cono de fuerza que rodea al lanzador y a una criatura tocada por él. El cono se origina en un punto a un par de metros encima de la cabeza del receptor, y se extiende hasta el suelo (o, si el lanzador está volando, callendo o de alguna forma desasentado de una superficie sólida, se origina justo debajo de la parte más baja del cuerpo del lanzador). El *cono de tempestad* se mueve con el lanzador, y parece ser un caos aullante de vientos arremolinantes y nubes sombrías (de ahí su nombre). Su único efecto es "beber" toda la magia con la que entre en contacto (incluyendo cargas de objetos mágicos y conjuros lanzado por el lanzador al que está protegiendo), y transformarlos en *proyectiles mágicos*.

El lanzador no es dañado por el cono arremolinado de vientos (y tampoco es afectado por todos los efectos de conjuros que vengan); los *proyectiles mágicos* creados por el *cono de tempestad* giran alrededor del cono hasta ser lanzados infaliblemente hacia objetivos situados a 40m por el ser envuelto por el cono. La criatura protegida puede lanzar los proyectiles incluso si no es lanzadora de conjuros; una orden mental es todo lo que se necesita. Los proyectiles son idénticos en todos los aspectos a un *proyectil mágico* normal.

Un *cono de tempestad* crea dos *proyectiles mágicos* por nivel de conjuro absorbido, haciendo cada uno 1d4+1 puntos de daño y volando infaliblemente a MV Vol 24 (CM: A). Si los proyectiles pasan más allá de 40m del cono, o están sin usar cuando el conjuro expira, se desvanecen inofensivamente. Las descargas de objetos mágicos para los que no exista conjuro equivalente se consideran de nivel seis para el propósito de crear *proyectiles mágicos*.

©1998 TSR

Recopilado y traducido por:

sirkeren@hotmail.com