

Conjuro de Sueño Profundo de Melkori

Conjuro de la primera escuela de Evocación

Alcance: 0

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Componentes: V, S, M

Area de efecto: El lanzador

Duración: Especial

Tirada de Salvación: No

Cuando este conjuro se realiza en condiciones nocturnas, el hechicero se sumerge en un profundo sueño que durará lo que él mismo estime en el momento de lanzarlo. Sólo un sonido mayor que el rugido de un dragón furioso es capaz de hacerle sentir un mínimo carraspeo en su oído. Durante su letargo se halla inmune ante las inclemencias del tiempo, ante el agua y ante fuertes ruidos que irrumpen en su sueño. Sin embargo, si es dañado durante su sueño el conjuro expira. El componente material es un poco de incienso. Atención: no utilizar en caso de tener que hacer guardia.

Conjuro de Revocar Conjuro

Conjuro de la primera escuela de Alteración

Alcance: 0

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Componentes: V, S, M

Area de efecto: El lanzador

Duración: Especial

Tirada de Salvación: No

Este conjuro permite al lanzador sustituir un conjuro que tenga memorizado en un momento dado, por otro. El lanzador para ello debe elegir el conjuro a sustituir y el conjuro por el que lo cambia. Hecho esto, lanza el revocar, que le tomará un round completo. Al acabar de lanzar el revocar, debe nombrar en alto el nombre del conjuro a cambiar. En ese momento el conjuro desaparece de la memoria del lanzador. A partir de aquí el lanzador debe inmediatamente empezar a memorizar el nuevo conjuro. Esto le llevará un round por nivel de conjuro a memorizar. Al acabar la memorización, el conjuro ya estará listo para lanzar normalmente. Si el proceso de la memorización es interrumpido, se pierden los dos conjuros, y se aplicarán las restricciones siguientes. Las restricciones de este conjuro son que tanto el conjuro a sustituir como el que se memoriza nuevo, no se podrán memorizar hasta que pase un día completo.

El componente material de este conjuro es un trozo de cerebro de mono seco.

Conjuro del Último Recurso de Melian

Conjuro de la primera escuela de Evocación e Invocación

Alcance: 0

Tiempo de lanzamiento: 1

Componentes: S

Area de efecto: Semiesfera 1d4metros + 1metro / nivel

Duración: Instantáneo

Tirada de Salvación: 1/2

Este conjuro transforma la energía latente de un mago en una onda explosiva que causa 1d4, 1d6, 1d8 y 1d10 por cada

conjuro de nivel 1, 2, 3 y 4 respectivamente más un punto por nivel de mago. Todos esos conjuros son borrados de la mente del hechicero que además se queda con 1d4 puntos de vida. Todos los objetos y criaturas de tamaño mediano o menor son barridos fuera del área de efecto si no superan la tirada de salvación.

Conjuro de Arañazo de Shaska Ayesha

Conjuro de la primera escuela de Evocación/Necromancia

Alcance: 0

Tiempo de lanzamiento: 1

Componentes: V

Area de efecto: El lanzador

Duración: 1 Turno/nivel

Tirada de Salvación: Especial

Mediante este conjuro, el lanzador consigue hacer crecer temporalmente sus uñas, hasta un máximo de dos centímetros.

Estas nuevas garras son tremendamente afiladas (equivalente a un arma +3), e irrompibles. Cualquier superficie rayada por

estas uñas puede ser cortada con facilidad, quedando marcada permanentemente. Sólo las superficies extremadamente duras

tienen derecho a una tirada de salvación de objetos contra rayo a -3 para no ser cortadas. La carne es especialmente vulnerable

a estas garras, y ni tan sólo la piel élfica puede curar este rasguño sin ayuda mágica. Aún así, todo ataque con estas garras sólo

golpea para 1d4 puntos de daño (nunca bonificado por fuerza, pues se trata de cortar, no de golpear).

Conjuro de Esfera de Luz de Shaska Ayesha

Conjuro de la primera escuela de Evocación

Alcance: 0

Tiempo de lanzamiento: 1

Componentes: V, S, M

Area de efecto: Esfera de 5 metros de radio

Duración: Instantáneo

Tirada de Salvación: Especial

Con este hechizo el lanzador crea una esfera de luz dorada con energía del plano material positivo. Cualquiera en el área de

efecto del hechizo debe salvar contra petrificación o quedar cegado todo 1 round. Pero la verdadera función de este hechizo es

su uso contra no muertos y criaturas de los planos inferiores, absorbiendo su energía del plano material negativo. Tales criaturas

sufren 1d4 puntos de daño, más un dado adicional cada dos niveles (un hechicero de nivel 5 tiraría para 3d4 de daño), hasta un

máximo de 8d4 a nivel 15. Estas criaturas deben hacer una tirada de salvación contra conjuros para mitad de daño.

El componente material es un trozo de piedra solar (de valor de al menos 100) y una gota de agua bendecida.

Conjuro de Pídora de Shaska Ayesha

Conjuro de la primera escuela de Abjuración

Alcance: 0

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Componentes: V, S, M

Area de efecto: Criatura tocada

Duración: 1 Turno/nivel

Tirada de Salvación: Neg.

Mediante este hechizo, el lanzador o la criatura tocada dejan de ser fértiles por la duración del conjuro, con una efectividad del 99%. En caso de que la tirada de un 100 natural, los efectos son imprevisibles, debiendo tirar 1d4:

- 1 La criatura tocada quedará en estado si en ese plazo de tiempo entra en relaciones sexuales con otra criatura
- 2 La criatura tocada queda permanentemente estéril
- 3 El conjuro falla
- 4 El conjuro funciona normalmente

El componente material del conjuro es un trozo de piel de borrego.

Conjuro de El Miserable

Conjuro de la primera escuela de Evocación

Alcance: 30 metros
Tiempo de lanzamiento: 1
Componentes: V, S, M
Area de efecto: 1 criatura cada dos niveles
Duración: 1d6+2 rounds
Tirada de Salvación: Neg.

Este hechizo no afecta a los muertos vivientes. El blanco tiene derecho a una tirada de salvación para evitar los efectos del conjuro, si fracasa, inmediatamente empezara a toser y tener arcadas durante 1d6+2 rounds. Durante este tiempo sufre una penalización de -2 a todas sus acciones (GAC0, CA, iniciativa, TS...). Una vez pasados los efectos, la penalización desaparece, pero el blanco estará en mal estado hasta que coma decentemente y descanse un buen rato. El componente material es un poco de materia en descomposición o mohosa.

Conjuro de Proyectiles ígneos de Shalar

Conjuro de la primera escuela de Evocación

Alcance: 60m+10m/Nivel
Tiempo de lanzamiento: 1
Componentes: V, S
Area de efecto: 1 o mas criaturas en cubo de 3m
Duración: Instantáneo
Tirada de Salvación: No

Al nivel uno se lanzan dos proyectiles; cada dos niveles se lanza uno más, hasta llegar a cinco proyectiles en el nivel 7. Estos proyectiles golpean para 1D4+2PG cada uno. A nivel 8 uno de los proyectiles aumenta en un punto el daño (1D4+ 3PG), al nivel 9, son dos los proyectiles que han aumentado su daño, y así sucesivamente (después 1D4+5PG...)

Conjuro de Creación Menor de Shalar

Conjuro de la primera escuela de Evocación

Alcance: Especial
Tiempo de lanzamiento: 3
Componentes: Ninguno
Area de efecto: Especial
Duración: Especial
Tirada de Salvación: No

Este conjuro tiene dos variantes: la primera consiste en crear una o dos llamas (en las palmas de la mano) que iluminan

como si de antorchas se tratase. Basta con girar o cerrar la mano para que esta luz se extinga (si la mano se vuelve a girar y el

lanzador lo desea la luz volverá a aparecer). Tiene una duración de un turno por nivel.

La segunda variante consiste en crear uno o dos fuegos de campaña estáticos pero que iluminan más (su altura puede ser de

hasta 0,5m). Su duración es la misma que tendría un fuego de este tipo creado por medios naturales.

Tiene un alcance de

50m/nivel.

Conjuro de Lanza ígnea de Shalar

Conjuro de la primera escuela de Evocación

Alcance: El de una lanza

Tiempo de lanzamiento: Especial

Componentes: V, S, M

Area de efecto: N/A

Duración: 1r/nivel

Tirada de Salvación: No

En el round en el que se lanza el conjuro se puede atacar con la iniciativa a +3. Golpea como una lanza +3 e inflige

1D4+4PG por fuego.

Se necesita una lanza en miniatura de obsidiana de 3m.o. y azufre por valor de 1m.o.

Conjuro de Meditación de Shaska Avesha

Conjuro de la segunda escuela de Alteración

Alcance: 0

Tiempo de lanzamiento: 1 turno

Componentes: V, S, M

Area de efecto: El lanzador

Duración: Permanente

Tirada de Salvación: Especial

Una vez lanzado un conjuro de Meditación, el lanzador es capaz de borrar de su memoria hasta 1 nivel de conjuro por nivel del lanzador, para acto seguido estudiar los conjuros en falta. Los nuevos conjuros pueden ser de cualquier nivel, siempre que haya en la memoria del lanzador espacio para dicho conjuro, de acuerdo con la tabla de progresión de conjuros del Manual del Jugador. Así, un hechicero de nivel 3, con dos proyectiles y un meditar, podría borrar de su mente los proyectiles para memorizar otros dos conjuros de nivel 1, o un conjuro de nivel 2, lo que desee.

Para lanzar la Meditación, el hechicero debe quemar cuatro frascos de incienso, rodeándolo. Además, el lanzador tiene que permanecer sentado con las piernas cruzadas y en total concentración y reposo durante 10 minutos, durante los cuales no puede ser molestado en absoluto, o el hechizo se pierde sin ser resuelto. Tras los diez minutos, el hechicero puede memorizar los nuevos conjuros al índice de un round por nivel de conjuro.

Conjuro del Disco Infernal de Melian

Conjuro de la segunda escuela de Invocación y Evocación

Alcance: 40m + 10m/nivel

Tiempo de lanzamiento: 2

Componentes: V, S, M

Area de efecto: 1 Criatura u Objeto

Duración: 1 round/nivel

Tirada de Salvación: No

Mediante este conjuro el hechicero crea un disco de un metro de diámetro que gira a mucha velocidad sobre si mismo y emite un sonido muy agudo. El conjurador levanta la mano cerrada con la moneda de plata en su interior, pronuncia las palabras y abre la mano, en ese momento la moneda cambia de forma y color y comienza a girar sobre si misma. Para atacar con el disco se selecciona un blanco y se hace una tirada de ataque a +3 (se considera un arma +3) y si golpea causa 1d8 puntos de daño por cada 2 niveles del lanzador +3. Si se falla puede volver a utilizarse al siguiente round y seguir así hasta que el conjurador deje de concentrarse, finalice el conjuro o sea disipado. Los objetos golpeados por el disco han de pasar una TDS contra rayo o ser cortados. Se concede una bonificación/penalización dependiendo del ancho del objeto.

1cm +5 5 cm +1 9 cm -2 13 cm -6

2cm +4 6 cm 0 10 cm -3 14 cm -7

3cm +3 7 cm 0 11 cm -4 15 cm -8

4cm +2 8 cm -1 12 cm -5 + cm 20

El componente material es una moneda de plata.

Conjuro de Arrastrar sueños

Conjuro de la segunda escuela de Ilusión/Fantasma

Alcance: 1Km/nivel
Tiempo de lanzamiento: 1 turno
Componentes: V,S,M
Area de efecto: 1 Criatura
Duración: 1 turno/nivel
Tirada de Salvación: No

Mediante este conjuro, el hechicero manda una serie de imágenes y sonidos a elección del lanzador a una criatura de inteligencia no inferior a 5, dormida por medios naturales. El lanzador debe haber visto con anterioridad a dicha criatura, así como conocer su nombre verdadero, que debe ser pronunciado para que el conjuro tenga efecto. El único componente material es un grillo vivo, que debe ser quemado en carbón incandescente.

Conjuro de Vegetar

Conjuro de la segunda escuela de Necromancia

Alcance: 0
Tiempo de lanzamiento: 1 round
Componentes: V
Area de efecto: El lanzador
Duración: Especial
Tirada de Salvación: No

Este conjuro permite al lanzador descansar y recuperar todos sus puntos de vida, así como curar heridas de gravedad media. Para ello se recomienda que el lanzador encuentre un lugar tranquilo y sin peligros para efectuar el conjuro. Al lanzar el conjuro, el hechicero entra en un estado comatoso. Es incapaz de moverse o realizar cualquier acción y pierde todo contacto con lo que está sucediendo a su alrededor. Este estado se prolonga hasta que finaliza el conjuro, y nada puede interrumpir el proceso. En el tiempo que el hechicero está en este estado su índice de curación se ve incrementado de tal forma que cada hora que permanezca en este estado recuperará 4 puntos de vida. Esto se prolongará hasta que esté totalmente curado. Hasta entonces ni el hechicero ni nadie puede hacer nada para parar el conjuro. Después de haber lanzado el conjuro, el hechicero será incapaz de memorizar, ni de lanzar conjuros durante ese día.

Conjuro de Trampa explosiva de Shalar

Conjuro de la segunda escuela de Evocación

Alcance: Contacto
Tiempo de lanzamiento: 1 turno
Componentes: V,S
Area de efecto: 1 Objeto
Duración: Hasta descarga
Tirada de Salvación: 1/2

Se ha de lanzar sobre un objeto el cual se pueda cerrar. Al ser abierto por alguien que no sea el lanzador del conjuro, se produce una explosión de un radio de 1,5m centrada en el intruso (2D8+2/nivel) la cual no tiene efecto sobre el lanzador ni el objeto. Durante el lanzamiento del conjuro se pueden escoger hasta cinco personas para que no resulten afectadas; para ello se debe poseer uno de sus pelos.

Conjuro de Protección contra el fuego

Conjuro de la segunda escuela de Abjuración

Alcance: El lanzador

Tiempo de lanzamiento: Especial

Componentes: Ninguno

Area de efecto: El lanzador

Duración: Especial

Tirada de Salvación: No

El lanzador se vuelve inmune al fuego normal. El hechizo puede absorber hasta 9PG/nivel de ataques mágicos por calor o fuego. Si el lanzador supera la tirada de salvación para medio daño éste cuenta como tal. Cualquier ataque que produzca un daño superior al 50% del que puede absorber el conjuro hará que éste se anule (el lanzador solo recibe daño si el ataque superase el 100% de lo que el conjuro pueda absorber). Este conjuro se puede activar en cualquier instante, a pesar de que se haya actuado ya en ese mismo round; si ya se había actuado, al siguiente round el lanzador actuará el último con un +2 al gaco o un -1daño/dado. El conjuro termina tras 1turno/nivel del lanzador o tras su absorción máxima.

Conjuro de Portal de los Fuegos

Conjuro de la segunda escuela de Evocación

Alcance: 100m/nivel

Tiempo de lanzamiento: 3

Componentes: V, S, M

Area de efecto: Especial

Duración: 1r/nivel

Tirada de Salvación: No

El conjuro crea una barrera de fuego, cuyo tamaño mínimo deba ser igual a la cabeza del lanzador. Si se mete la cabeza a través del fuego se puede ver lo que hay en el otro lado, pero ésta puede ser golpeada. Al pasar al otro fuego, TS conjuros o aturrido 1 asalto. El lanzador no es afectado por los fuegos. El portal solo lo puede usar el que lo ha creado, cualquier intento por parte de otra persona puede provocar serias quemaduras en la cabeza.

Imbuir el Mal (Reversible)

Conjuro de Tercer Nivel, de la Escuela de Evocación

Alcance: 10+1'5 m/nivel

Tiempo de lanzamiento: 3

Componentes: V, S, M

Area de efecto: 1 Criatura

Duración: 1 Round/nivel

Tirada de Salvación: Neg

Este conjuro, llamado más comúnmente "Azote de Paladines", obliga a una criatura de Int 8+ designada por el lanzador a obrar como un ser malvado. No hace efecto sobre criaturas no inteligentes o de naturaleza malvada. A la víctima se le permite

una tirada de salvación para contrarrestar los efectos de este conjuro. Este conjuro hace que la criatura se revele contra

cualquier imperativo moral que pudiera tener, por lo que se puede deducir que el conjuro perfecto para arruinar la carrera de

cualquier acólito del Bien, en especial, claro está, los paladines.

El componente material es un gorro de tela negro que será incinerado en el momento de recitar las palabras que desencadenan

el conjuro.

El conjuro reversible es "Imbuir el Bien" y sólo afecta a criaturas de Int 13+ y de naturaleza malvada. Las criaturas buenas se

hallan inmunes ante dicho conjuro. Su componente material es un tiesto lleno de agua que se romperá contra el suelo cuando se

lance el conjuro

Conjuro de Anticonceptivo Maravilloso de Druuna a Melian

Conjuro de Tercer Nivel, de la Escuela de Adivinación

Alcance: 0

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Componentes: V

Area de efecto: El lanzador

Duración: 1 Mes

Tirada de Salvación: No

Mediante este conjuro, una mujer, puede mantener relaciones sexuales sin riesgo alguno de quedar embarazada o contraer

ningún tipo de enfermedad de transmisión sexual.

Conjuro de Mover los Hilos

Conjuro de la tercera escuela de Alteración

Alcance: 10 metros

Tiempo de lanzamiento: Especial

Componentes: V

Area de efecto: Un hechicero

Duración: Especial

Tirada de Salvación: Neg

Mediante este conjuro, el hechicero es capaz de manipular la mente del blanco de la siguiente forma:

En la mente de cualquier hechicero existen unos hilos mentales que unen el concepto de cada conjuro con el conjuro en sí.

Dicho de otra forma, los hilos unen el nombre del conjuro con la forma de lanzarlo. Pues bien, este conjuro permite modificar

estos hilos al antojo del lanzador. Permite cambiar las conexiones entre el concepto y la forma de lanzar el conjuro.

Para ello, el lanzador debe tener perfectamente a la vista al blanco. Lanzará el conjuro sobre él. El blanco tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros ajustada por sabiduría para evitar la intrusión en su mente. Si supera la tirada, el hechicero se da cuenta del intento de intrusión. Si el hechicero no supera la tirada de salvación el lanzador logra entrar en su mente y puede empezar el trabajo, sin que el otro hechicero se percate de ello.

Una vez dentro, el hechicero podrá ver todos los hilos pertenecientes a los conjuros memorizados del hechicero víctima. Puede empezar a moverlos. El hechicero puede intercambiar los hilos de cualquier conjuro con el de otro. Para ello deberá superar una tirada de 11 o más en 1d20. Tiene como base 11, y es modificada por la diferencia de niveles entre los hechiceros. Si la diferencia es favorable al lanzador, se le resta a la tirada, si es favorable al blanco, se le suma. Si no supera la tirada, será incapaz de intercambiar esos hilos y no podrá volver a intentarlo. Si la tirada es un 1, el conjuro se rompe y el blanco se da cuenta de la intrusión. Si la tirada es 20, el lanzador puede mover un hilo adicional ese round, ya que ha movido muy rápido este. El lanzador puede intentar mover 2 hilos por round más los adicionales. Solo se podrán mover hilos mientras el blanco permanezca a la vista del lanzador, y el lanzador debe concentrarse todo el tiempo el mover hilos. No puede lanzar ningún conjuro mientras hace esto. Cuando la víctima intente lanzar un conjuro cambiado, él realmente piensa que está lanzando el correcto, pero inconscientemente lanza el que se ha sustituido (usando sus componentes). Simplemente no se da cuenta de que no es el conjuro que piensa lanzar.

Veamos un ejemplo:

Turin Neithan, un hechicero de nivel 10, quiere lanzar el mover los hilos sobre Aglar, un hechicero de nivel 6. Turin lanza el conjuro y Aglar falla su tirada de salvación. Ahora Turin entra en la mente de Aglar y puede mover los hilos de sus conjuros.

Aglar ha sido algo perezoso hoy, y solo ha memorizado los siguientes conjuros:

Nivel 1: Armadura, Proyectoil Mágico, Detectar Magia

Nivel 2: Ceguera, Telaraña

Nivel 3: Apresuramiento

Turin, al entrar en la mente de Aglar, ve los hilos pertenecientes a todos estos conjuros y empieza a moverlos. Primero coge el hilo del Armadura y lo intercambia con el del Ceguera. Para ello tira el dado de 20 y saca un 9 logrando cambiar los hilos (Base 11- (Nivel 10 - Nivel 6)= 7 o más en el dado de 20). En ese round intenta intercambiar el Detectar magia con el telaraña. Saca un 20 en el dado. Los hilos se intercambian y puede intentar mover un hilo más (por sacar un 20). Intenta cambiar el Proyectoil por el Apresuramiento pero no lo logra al sacar un 3 en el dado de 20. Al siguiente round, Turin podría intentar mover otros dos hilos más pero como no quedan más conjuros sale de la mente de Aglar con una pícara sonrisa en la boca. Ese día Aglar es atacado por una banda de orcos. Aglar se lanza un armadura, pero en vez del armadura se lanza sobre sí mismo un ¡¡¡ ceguera ¡!!. Por suerte pasa la tirada de salvación y no se queda ciego. Luego intenta lanzar un telaraña sobre los orcos, pero se sorprende al comprobar, que de repente sabe que todos los orcos no tienen nada mágico, y que el telaraña no ha funcionado.

Conjuro de El Escudo Disipador de Melian

Conjuro de la tercera escuela de Abjuración

Alcance: Contacto

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Componentes: V, S, M

Area de efecto: 1 escudo

Duración: Hasta descarga

Tirada de Salvación: No

Este conjuro permite al hechicero darle a un escudo la facultad de disipar conjuros dirigidos a él. Cada vez que se lanza un conjuro (que no sea de ataque mental tipo Encantamiento/Hechizo) contra el portador del escudo se hace una tirada en un dado de 20 con base 11 y ajustado por la diferencia de niveles, si el portador del escudo tiene el nivel más alto o más dados de golpe se le restará a la tirada y si es al revés se le sumará. Los hechizos de área no se disipan, simplemente no afectan al portador del escudo si supera la tirada. Si este conjuro se lanza sobre un escudo mágico la tirada se verá modificada en un nivel más para el portador por cada más que tenga el escudo. El componente material es un escudo normal.

Conjuro de Paranoia

Conjuro de la tercera escuela de Ilusión y Fantasma

Alcance: 25 metros

Tiempo de lanzamiento: 4

Componentes: V, S

Area de efecto: 1 criatura

Duración: 1 hora/Nivel

Tirada de Salvación: Neg.

Si el blanco de este hechizo no supera la tirada de salvación, se verá afectado por la paranoia. Esta consiste en que cree que todo el mundo está en su contra, si ve a la gente hablar lejos de él, creará que están tramando una emboscada, etc. (depende un poco del DM). La respuesta a esta paranoia depende de la naturaleza del personaje, uno muy violento se liará a tortazos con el primero que pase por delante, uno muy aprensivo (muy, muy) podría llegar a suicidarse, uno cobarde a huir del lugar durante días... Una vez pasado el tiempo del conjuro, el blanco volverá a la normalidad, pero recordará sus pensamientos como algo real.

Conjuro de Inmolación ahuyentadora de Shalar

Conjuro de la tercera escuela de Evocación

Alcance: Especial

Tiempo de lanzamiento: 1

Componentes: V

Area de efecto: Especial

Duración: 1R/Nivel

Tirada de Salvación: Especial

Una vez lanzado el conjuro el lanzador se envuelve en llamas, en una esfera de 1m de radio. Toda persona que este luchando en combate cuerpo a cuerpo con el lanzador o entre dentro del radio de acción del conjuro recibe 2D6 PG (TS para mitad de daño). Una vez el sujeto se haya retirado de las llamas, éstas le seguirán quemando un número de rounds igual al

permanecido en el interior de ellas, para 1D8 PG adicionales por round.

Los PNJ que observen el fuego (PJ según criterio master) con 2DG son afectados con un miedo. Los que tengan menos DG

que el lanzador han de pasar una tirada de salvación a -4 o también son afectados por el miedo. Los que tengan hasta dos dados

de golpe más que el lanzador también tienen que pasar la tirada de resistencia pero con un bonificador de +4. Los que tengan

más de dos dados de golpe que el lanzador no resultan afectados por esta parte del conjuro.

Durante la duración del conjuro, el lanzador recibe inmunidad al fuego natural, y el fuego mágico le hace medio daño (si pasa la

TS para medio daño no sufre ningún daño).

Conjuro de Vara-Dragón de Melian

Conjuro de la cuarta escuela de Abjuración

Alcance: Contacto

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Componentes: V, S, M

Area de efecto: 1 Varal

Duración: Especial

Tirada de Salvación: No

Este Hechizo permite almacenar en una vara de un valor no inferior a 500 mo el arma de aliento de un dragón para luego

poder utilizarla. Para conseguir cargar la vara el lanzador del hechizo ha de coger unas gotas de su sangre y derramarlas sobre

la punta de la vara a la vez que lanza el conjuro, entonces la vara brilla y queda cargada hasta que se descargue el arma de

aliento del dragón que se mató, con lo cual la vara se desintegrará descargando el arma de aliento.

Conjuro de Teleportación a un lugar en concreto

Conjuro de la cuarta escuela de Alteración

Alcance: Contacto

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Componentes: V

Area de efecto: Especial

Duración: Instantáneo

Tirada de Salvación: No

Mediante este conjuro, el hechicero se transporta instantáneamente, junto con una cierta cantidad de peso adicional, a un

lugar predeterminado por el conjuro. La distancia no importa, pero el conjuro difiere de sus hermanos mayores en que sólo

conduce a un lugar elegido por el conjurador mientras el conjuro es investigado (no memorizado). Así, un hechicero puede

aprender el conjuro de 'Teleportación al Lago Negro', y con este, el lanzador sería teleportado a una distancia de 1d100 metros

de dicho lago, en cualquier dirección.

El peso máximo permitido por el conjuro aparte del lanzador es de 125 kilos, más 75 adicionales por nivel del lanzador por

encima del 8 (un hechicero de nivel 11 podría transportar hasta 350 kilos de carga). Ningún otro factor influye en el viaje, pues

siempre se llega a buen destino.

El conjuro, sin embargo, no puede ser usado para viajes interplanares.

Conjuro de Disruptor Salvaje de Turin

Conjuro de la cuarta escuela de Abjuración

Alcance: 20 m/nivel

Tiempo de lanzamiento: 4

Componentes: V, S, M

Area de efecto: Cubo de 5m/nivel

Duración: Instantáneo

Tirada de Salvación: No

Mediante este conjuro el lanzador puede cancelar un conjuro ya sea propio o de otro lanzador, transformando la energía de

dicho conjuro en oleadas salvajes.

Cuando el lanzador desea cancelar un conjuro propio, simplemente con lanzar este conjuro, se disipará, y a partir de ese

momento en el área de efecto se desencadenan tantas oleadas salvajes como niveles del conjuro disipado divididos entre dos, redondeo hacia arriba, es decir, 1 oleada con conjuros de niv 1 y 2, 2 oleadas con conjuros de niv 3 y 4 etc.

Si el conjuro a disipar es ajeno al lanzador resultará un poco más difícil disiparlo. El lanzador tendrá que lanzar 1d10. Si la tirada es mayor que el nivel del conjuro a disipar, este resulta cancelado. En el área de efecto del conjuro, se producirá una oleada salvaje por cada nivel del conjuro disipado. Tanto en un caso como en el otro, el conjuro solo desencadena una oleada salvaje por round. Las oleadas salvajes producidas por el conjuro no afectan en ningún caso al lanzador.

El componente material de este conjuro es un pequeño reloj de arena de fina factura de un valor de al menos 300 mo con arena de área de magia salvaje en su interior, que no se consume con el conjuro. El lanzador le dará la vuelta al reloj y lo pondrá en el suelo. La arena tardará en caer al otro lado exactamente el nº de rounds que permanezca el conjuro activo (oleadas incluidas). Si el reloj es destruido antes de que finalicen las oleadas, estas se detienen.

Conjuro de Elixir de Vida de Melkori

Conjuro de la quinta escuela de Necromancia

Alcance: 0

Tiempo de lanzamiento: 5 rounds

Componentes: V, S, M

Area de efecto: 0'1 litros/nivel

Duración: 1 hora/nivel

Tirada de Salvación: Neg

Para poder lanzar este conjuro se necesita agua recogida de las profundidades de un volcán o de un géiser a lo sumo.

Cuando dicha agua se somete a los efectos del conjuro, se transforma en un líquido de color negro, similar al café, y del mismo aroma y sabor que éste, por lo que a efectos de primera vista, se trata de café. Pero este elixir "de la vida" (dice irónicamente su

creador, Melkori), causa el que lo bebe, una hora después de haberlo ingerido, un efecto devastador en el proceso metabólico de

su cuerpo. Consecuencia: envejece a ritmo de 10 años por semana. En la primera semana comenzarán a salirle arrugas en la

cara, en la segunda el cuerpo parecerá una cebolla mal cortada y así sucesivamente hasta su inminente muerte. Sólo un conjuro

de extirpar maldición consigue detener los efectos del elixir, pero sin embargo no devuelve los años de vida perdidos, son

irrecuperables, a no ser que se utilice un conjuro de deseo limitado o deseo. Las víctimas tienen derecho a una tirada de

salvación para evitar la catástrofe, creyendo en caso de superarla estar bebiendo un café de calidad exquisita. Así, si beben más

agua tratada con el mismo conjuro se mostrarán inmunes ante ella, pero deberán realizar una tirada cada vez que prueben un

elixir conseguido con conjuros diferentes. Las propiedades del elixir duran 1 hora por nivel del lanzador, y transcurrido este

tiempo se vuelve a transformar gradualmente en el agua originaria. Éste siempre ha sido uno de los conjuros favoritos de mi

necromante, y con el cual ya ha quitado de en medio a muchas entidades importantes: gobernadores, villanos, incluso algún rey

que otro, así que, ¡anda con cuidado cuando bebas café!

Conjuro de Barrera Vital de Melian

Conjuro de la quinta escuela de Alteración y Necromancia

Alcance: 0

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Componentes: V, S, M

Area de efecto: El lanzador

Duración: Hasta perder 2 puntos/nivel

Tirada de Salvación: No

Este Conjunto altera la composición de la piel del lanzador dándole una resistencia espectacular.

Mejorando en 2 las tiradas

de salvación, en 1 el tipo de armadura y permite una regeneración instantánea reduciendo todo el daño a la mitad hasta un

máximo de 2 puntos / nivel del lanzador. Este conjuro es además de armadura, conjuros de armadura, escudo, anillos de

protección o cualquier otro tipo de defensa mágica excepto consigo mismo. El componente material es un pigmento a partir de

algas rojas que se aplica sobre el corazón.

Filtro Para Conjuros de Turin

Conjuro de la quinta escuela de Alteración

Alcance: 0

Tiempo de lanzamiento: 1

Componentes: V

Area de efecto: El lanzador

Duración: Especial

Tirada de Salvación: No

Este conjuro permite al lanzador transformar cualquier conjuro que tenga memorizado con componentes verbal somático y

material, en un conjuro con solo componente verbal, además de reducir su tiempo de lanzamiento.

Para ello, primero se lanza el filtro. En el round siguiente se lanza el conjuro que se quiere transformar, con todos sus

componentes y con el tiempo de lanzamiento normal.

El filtro seguirá activo el tiempo que dure el lanzamiento del conjuro. Al finalizar la ejecución del conjuro, este no se ejecuta

normalmente sino que se transforma en uno nuevo. El lanzador tendrá que escoger una palabra clave, que será el componente

verbal para el conjuro transformado.

El viejo conjuro se transforma en uno con solo componente verbal (la palabra que escogió el lanzador) y con tiempo de

lanzamiento de 1.

Este nuevo conjuro se almacenará en memoria en el mismo lugar que el otro y con el mismo nivel. El hechicero para lanzarlo

solo tendrá que decir la palabra clave. Si el conjuro requiere alguna acción especial para lanzarlo, como por ejemplo, una tirada

de ataque o un contacto, el hechicero tendrá que realizarla igualmente con el nuevo conjuro.

Conjuro de Sufrimiento de Turin

Conjuro de la sexta escuela de Necromancia

Alcance: 5 metros/nivel

Tiempo de lanzamiento: 6

Componentes: V, S, M

Area de efecto: Especial

Duración: Especial

Tirada de Salvación: Especial

Este conjuro, permite al hechicero atacar a otras criaturas con el sufrimiento y dolor acumulado por él durante un tiempo.

Al lanzar el conjuro el hechicero debe hacerlo sobre si mismo. A partir de ese momento, el hechicero actuará como un pozo de

dolor. Todo el dolor y sufrimiento que sufra el hechicero, se irá acumulando en su cuerpo para después ser liberado de golpe. El

hechicero almacenará en cada momento los puntos de golpe que le quiten. El hechicero será capaz de almacenar hasta un total

de sus puntos de golpe. Cuando los puntos de dolor llegan al máximo de puntos de vida no se almacenan más. En este momento

el hechicero debe liberar el dolor acumulado. Si decide no liberarlo y sufre daño, en ese momento el hechicero debe superar una

tirada de shock de sistema. Si supera la tirada no le ocurrirá nada, pero si no la supera sufrirá todo el dolor acumulado hasta

ahora. Además, tanto si supera la tirada como si no, el dolor acumulado se verá incrementado por el dolor sufrido por la

descarga. A partir de ese momento, esto se repetirá cada vez que el hechicero sufra daño, pero con una penalización de un

-10% en la tirada de shock de sistema cada vez. Esto conlleva a que el hechicero pueda tener almacenada una cantidad

inmensa de dolor en su cuerpo que puede ser capaz de matarlo.

En el momento que el hechicero decide liberar el dolor acumulado, se forma una bola negra, con un núcleo rojo latente en el

medio. Una vez hecha la bola, el conjuro termina, y la bola desaparece en un turno. El hechicero es capaz de dirigir esta bola

contra cualquier criatura hasta 5 metros por nivel del lanzador. La bola hace impacto automáticamente en la criatura sin

necesidad de tirada de ataque. La criatura, tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuro para mitad de daño. A parte

del daño que pueda recibir esta, además si la criatura sufre un daño superior a la mitad de sus puntos de vida deberá hacer una

tirada de salvación contra muerte mágica o padecer locura por la gran cantidad de sufrimiento recibida. Si la criatura es muerta

por la descarga, el cadáver, se convertirá en un aparecido en 1d4 días, que atacará al lanzador del conjuro por encima de todo.

El componente material de este conjuro serán 2 sanguijuelas que el lanzador se tendrá que poner una en cada brazo en la parte

interior de este a la altura del codo. Las sanguijuelas deberán estar ahí por toda la duración del conjuro.

Conjuro de Encantamiento Encantador de Melian a Druhuna

Conjuro de séptimo nivel de Encantamiento y Hechizo

Alcance: 0

Tiempo de lanzamiento: 5

Componentes: V, S, M

Area de efecto: Especial

Duración: Especial

Tirada de Salvación: Especial

Este conjuro hace ver al lanzador como la persona más bella a su modo de ver, las criaturas humanoides de inteligencia 10 o menor caen rendidas a sus encantos enamorándose del lanzador e intentando conquistarlo, aquellas con inteligencia 11 o más o con más dados de golpe o niveles del lanzador tienen derecho a una tirada de salvación para evitar el efecto. Mediante este conjuro puede ser hechizada 1 criatura por nivel del lanzador que dependiendo de su personalidad, matará, traicionará o ignorará a sus amigos y aliados por conseguir el favor del lanzador. Una vez acabado el conjuro estos sentimientos desaparecerán a no ser que el lanzador entregue el componente material del conjuro que es un anillo por valor de 5000 Mo, en ese caso el conjuro se vuelve permanente mientras el receptor tenga el anillo puesto que nunca se sacará por propia voluntad y se defenderá si alguien lo intenta. Si permanece más de 24 horas sin el anillo el conjuro se cancelará. Si el lanzador entrega el anillo para hacer el conjuro permanente no puede volver a lanzar este conjuro de forma permanente hasta haberse roto el primero.