

# LIBRO DE ALEFIAN

**Autor:** Desconocido (encontrado en <http://www.enteract.com/~aardy/rpg/nb-spell.html> )

**Traductor y Editor:** KalEl el Vigilante ( [clark\\_kent@hotmail.com](mailto:clark_kent@hotmail.com) )

<b>Índice</b>	<b>1</b>
<b>Nota del traductor</b>	<b>1</b>
<b>Conjuros de nivel 3</b>	<b>2</b>
Disipador de cansancio de Alefian	2
Reflejo de poderes ópticos de Alefian	2
<b>Conjuros de nivel 5</b>	<b>3</b>
Maleficio de Alefian I	3
<b>Conjuros de nivel 6</b>	<b>3</b>
Acelerador de tejido de Alefian	3
Cegador de Alefian	4
Cuadrado perfecto de Alefian	4
Maleficio de Alefian II	5
Marca de fábrica de Alefian	5
<b>Conjuros de nivel 7</b>	<b>6</b>
Canción de vitalidad de Alefian	6
Extensión de Alefian I	6
Maleficio de Alefian III	6
Mano espectral de Alefian	7
Salvaguardia de Alefian	7
<b>Conjuros de nivel 8</b>	<b>7</b>
Dilatación de Alefian	7
Extensión de Alefian II	8
Globo telantramático de Alefian	8
Maleficio de Alefian IV	8
<b>Conjuros de nivel 9</b>	<b>9</b>
Extensión de Alefian III	9
Intensificación de Alefian	9
Maleficio de Alefian V	9
Menor resistencia de Alefian	10
<b>Apéndice A: Origen de los conjuros</b>	<b>10</b>
<b>Apéndice B: Nombre original de los conjuros</b>	<b>11</b>

## Nota del traductor

La mayoría de los conjuros de este libro electrónico son adaptaciones a niveles superiores de conjuros aparecidos en el *Tomo de Magia* de TSR (por ejemplo, los diferentes *Maleficios de Alefian* son versiones más potentes del *Maleficio menor* y *Maleficio mayor*, de la misma manera que el *Cuadrado perfecto de Alefian* deriva del *Cuadratura del círculo*). En los casos en que las descripciones de estas adaptaciones mantienen las palabras utilizadas en el *Tomo de Magia* para los conjuros originales, se ha tratado de mantener la misma traducción de Domingo Santos, excepto para subsanar errores o por motivos eufónicos. Cabe destacar, por lo tanto, que el copyright de tales textos sigue siendo propiedad de TSR.

### Conjuros de nivel 3

#### Disipador de cansancio de Alefian (Necromancia)

Alcance: 30 m

Componentes: V, S, M

Duración: Instantáneo

Tiempo de Lanzamiento: 6

Área de Efecto: 1 criatura

Tirada de Salvación: No

Este conjuro elimina el agotamiento o cansancio físico del blanco al deshacer los efectos fisiológicos de sus esfuerzos. El blanco es restaurado inmediatamente a su nivel de resistencia o vigor completo y normal. Este conjuro puede utilizarse para neutralizar las penalizaciones por una marcha forzada, largos buceos, gimnasia, carreras o sprints, e incluso los puntos de fatiga acumulados, tanto del *Player's Option: Combat & Tactics* como del *Player's Option: Spells and Magic*. Una vez se ha lanzado el conjuro, el blanco volverá a acumular cansancio o penalizaciones basadas en el cansando, dependiendo de cómo siga esforzándose.

El componente material de este conjuro es una rociada de agua fresca de manantial *ben-dita*.

#### Reflejo de poderes ópticos de Alefian (Alteración, Dimensión)

Alcance: 0

Componentes: V, S

Duración: 2 rounds + 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 3

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

El conjuro de *reflejo de poderes ópticos* crea una zona de aire brillante como un espejo ante el hechicero, que se mueve con el lanzador. Cualquier poder que proceda de un ojo, como el de un basilisco, contemplador (beholder), la mirada de un vampiro y similares, son reflejados de vuelta a la criatura que usa el poder. Al igual que en el conjuro *reflejo de la mirada*, la criatura recibe una tirada de salvación contra los efectos de su propio poder óptico. El conjuro no afecta a la visión o la iluminación; de todas formas, es efectivo contra criaturas cuyos efectos vienen de ser miradas (como una medusa).

Es importante tener en cuenta que este conjuro no refleja el poder del rayo antimagia de un contemplador. En este caso, el *reflejo de poderes ópticos* dejaría de funcionar mientras el contemplador enfocase su rayo antimagia en el lanzador.

## Conjuros de nivel 5

### Maleficio de Alefian I (Encantamiento/Hechizo)

Alcance: 20 m

Componentes: V

Duración: 2 asaltos/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 5

Área de Efecto: Esfera de 10 metros de radio

Tirada de Salvación: No

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro de nivel 3 *maleficio menor*, excepto que el mago sitúa una penalización de -3 a todas las tiradas de salvación de todas las criaturas hostiles dentro del área de efecto. Alternativamente, el hechicero puede crear una penalización de -4 contra los conjuros de una escuela de magia. Esta penalización no es acumulativa con una penalización de la tirada de salvación derivada del hecho que el mago sea un especialista; la penalización no aumenta a -5.

## Conjuros de nivel 6

### Acelerador de tejido de Alefian (Alteración)

Nivel: 6

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 turno + 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1

Área de Efecto: El lanzador

Tirada de Salvación: No

El uso de un *Acelerador de tejido de Alefian* (N. del T.: el *tejido* del nombre se refiere al “tejido de conjuros”) permite al hechicero apresurar el lanzamiento de conjuros de cualquier nivel. Sólo los conjuros lanzados dentro de la duración del *acelerador de tejido* resultan afectados.

Los tiempos de lanzamiento de 2-5 se ven reducidos en 2; los de 6-9 se ven reducidos en 4; y el de un round se ve reducido a un tiempo de lanzamiento de 6. Los tiempos de lanzamiento de los conjuros que requieren más de un round son reducidos en un 40% (por ejemplo, un conjuro de *animar muertos* afectado por un *acelerador de tejido* puede ser lanzado en sólo 3 rounds). Los conjuros con un tiempo de lanzamiento de 1 no se ven afectados por este conjuro.

El componente material es un reloj de arena en miniatura que resulta destruido al lanzar el conjuro.

### **Cegador de Alefian (Abjuración, Sombras)**

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 6

Área de Efecto: 1 criatura u objeto

Tirada de Salvación: No

Al lanzar este conjuro, el hechicero hace a la criatura u objeto difícil de detectar por conjuros de adivinación como *clariaudiencia*, *clarividencia*, *localizar objeto*, *PES*, conjuros de detección e incluso un *ver realmente* o similar. También evita la localización mediante objetos mágicos tales como *bolas de cristal* o *medallones de PES*. No afecta al conjuro *conocer alineamiento* o la habilidad de criaturas inteligentes o de nivel elevado de detectar a seres invisibles. Si se intenta una adivinación, el lanzador protegido por el *cegador* debe hacer una tirada de salvación contra conjuros. Si la pasa, la adivinación falla.

El componente material del conjuro es un pellizco de polvo de diamante por valor de 600 mo y una porción del ojo central de un contemplador.

### **Cuadrado perfecto de Alefian (Alteración)**

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 5

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

El *Cuadrado perfecto de Alefian* permite a un hechicero alterar la forma del área de efecto de un conjuro de cualquier nivel. El conjuro a afectar debe ser lanzado dentro de la duración del *cuadrado perfecto*.

Las áreas de efecto cuadradas o cúbicas pueden transformarse en circulares o esféricas. Las áreas de efecto circulares o esféricas pueden igualmente transformarse en cuadradas o cúbicas. En ambos casos, la longitud de un lado de un área cuadrada es igual al diámetro de un área circular o esférica..

Alternativamente, un área cuadrada o cúbica puede transformarse en un rectángulo. El rectángulo no puede cubrir más o menos superficie que el área cuadrada estándar del conjuro.

De un modo similar, un área circular o esférica puede transformarse en un área ovalada. El área cubierta por la forma ovalada no puede cubrir más o menos superficie que el área original.

El componente material es un pendiente pequeño de cualquier metal precioso con un círculo encajado dentro de un cuadrado.

### **Maleficio de Alefian II (Encantamiento/Hechizo)**

Alcance: 20 metros

Componentes: V

Duración: 2 rounds/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 6

Área de Efecto: Esfera de 10 m de radio

Tirada de Salvación: No

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro de nivel 3 *maleficio menor*, excepto que el mago sitúa una penalización de -5 a todas las tiradas de salvación de todas las criaturas hostiles dentro del área de efecto. Alternativamente, el hechicero puede crear una penalización de -6 contra los conjuros de una escuela de magia. Esta penalización no es acumulativa con una penalización de la tirada de salvación derivada del hecho que el mago sea un especialista; la penalización no aumenta a -7.

### **Marca de fábrica de Alefian (Alquimia, Alteración)**

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 3 turnos

Tiempo de Lanzamiento: 6

Área de Efecto: El lanzador

Tirada de Salvación: No

La *Marca de fábrica de Alefian* permite al hechicero afectar a los conjuros de cualquier nivel que lance dentro de la duración del conjuro. Para cada conjuro puede modificar uno de los tres rasgos sensoriales pertenecientes a él: color, sonido o esquema visual de sus efectos. Los cambios producidos por este conjuro no afectan a las funciones del conjuro afectado ni ninguna tirada de salvación que se aplique contra sus efectos.

La *Marca de fábrica* puede ser usada para producir *bolas de fuego* verdes, *proyectiles mágicos* que surcan el aire con un chillido, globos de *luz continua* coloreados, dibujos a medida para un *esquema hipnótico*, o una *mano espectral* que emite sonidos raspantes cuando intenta agarrar a un blanco (N. del T.: el calco del *cambio sensorial* es tan descarado que el autor no se digna siquiera a añadir efectos posibles en conjuros más allá del nivel 3, limitándose a copiar los mismos que vienen en el *Tomo de magia* para el ya nombrado *cambio sensorial*).

*Marca de fábrica* no puede crear ningún tipo de invisibilidad. No puede silenciar por completo el efecto de un conjuro (así, el estallido de una *bola de fuego* puede ser amortiguado, pero no eliminado del todo).

El componente material es una cinta trenzada multicolor con una pequeña campanita de plata unida a su extremo.

## Conjuros de nivel 7

### Canción de vitalidad de Alefian (Canción, Necromancia)

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 7 días

Tiempo de Lanzamiento: 1 round

Área de Efecto: Lanzador o 1 criatura tocada

Tirada de Salvación: No

Este conjuro restaura toda la vitalidad del lanzador o una criatura tocada, a pesar del esfuerzo o la falta de sueño. Además, el receptor de este conjuro puede pasar sin comer ni beber hasta 7 días. Neutralizará hasta 7 días de privaciones (sólo en cuanto a comida y bebida) y seguirá activo durante el resto de su duración de 7 días (N. del T.: así, si el blanco llevase 4 días sin comer ni beber, tras recibir el conjuro estaría saciado y podría pasar otros 3 días sin comer ni beber). El conjuro también inmuniza al receptor contra venenos y enfermedades mientras está activo; además, el receptor recuperará los puntos de vida perdidos al ritmo de 1 cada 4 horas. Esencialmente, este conjuro duplica los efectos de una *poción de vitalidad*.

El componente material de este conjuro es un puñado de granos de café rociados con agua fresca de manantial *bendita*.

### Extensión de Alefian I (Alteración)

Alcance: 0

Componentes: V

Duración: Especial

Tiempo de Lanzamiento: 7

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

Este conjuro es idéntico al conjuro de nivel 4 *extensión I*, excepto que doblará la duración de los conjuros de nivel 1 a 4 y aumentará en un 50% la duración de conjuros de nivel 5 y 6.

### Maleficio de Alefian III (Encantamiento/Hechizo)

Alcance: 20 m

Componentes: V

Duración: 2 rounds/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 7

Área de Efecto: Esfera de 10 metros de radio

Tirada de Salvación: No

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro de nivel 3 *maleficio menor*, excepto que el mago sitúa una penalización de -6 a todas las tiradas de salvación de todas las criaturas hostiles dentro del área de efecto. Alternativamente, el hechicero puede crear una penalización de -7 contra los conjuros de una escuela de magia. Esta penalización no es acumulativa con una penalización de la tirada de salvación derivada del hecho que el mago

sea un especialista; la penalización no aumenta a -8.

### **Mano espectral de Alefian (Necromancia, Sombras)**

Alcance: 30 m + 5 m./nivel

Componentes: V, S

Duración: 2 asaltos/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 7

Área de Efecto: 1 oponente

Tirada de Salvación: No

Este conjuro es esencialmente el mismo que el *mano espectral* de nivel 3, excepto en que cualquier conjuro de ataque por contacto, de cualquier nivel, que sea lanzado posteriormente por el hechicero, puede ser “entregado” por la *mano espectral*.

### **Salvaguardia de Alefian (Abjuración)**

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 turno +1 turno/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 7

Área de Efecto: Esfera de 5 metros de radio

Tirada de Salvación: No

Este conjuro es idéntico al conjuro de nivel 5 *salvaguardia*, excepto en que la protección (N. del T.: protección al hechicero y cualquiera en el área de efecto de los daños causados por el rebote de los conjuros del hechicero, excepto cuando el rebote es causado por cualquier forma de conjuro mágico interceptor) es efectiva contra conjuros de cualquier nivel.

## **Conjuros de nivel 8**

### **Dilatación de Alefian (Alteración)**

Alcance: 0

Componentes: V

Duración: Especial

Tiempo de Lanzamiento: 8

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro de nivel 4 *dilatación I*, excepto en que el área de efecto de un conjuro de nivel 1 a 3 se ve extendida en un 100%. Alternativamente, el hechicero puede extender el área de efecto de un conjuro de nivel 4 ó 5 en un 50%, o la de un conjuro de nivel 6 ó 7 en un 25%.

### **Extensión de Alefian II (Alteración)**

Alcance: 0

Componentes: V

Duración: Especial

Tiempo de Lanzamiento: 8

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

Este conjuro es idéntico al conjuro de nivel 4 *extensión I*, excepto que aumentará la duración de los conjuros de nivel 1 a 3 en un 150%, duplicará la duración de los conjuros de nivel 4 a 6, y extenderá la de los conjuros de nivel 7 en un 50%.

### **Globo Telantramático de Alefian (Abjuración, Geometría)**

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 round

Área de Efecto: Esfera de 1,5 m de radio

Tirada de Salvación: No

Este conjuro crea una esfera mágica inmóvil, levemente luminosa, entorno al lanzador, que impide que penetren en ella los efectos de los conjuros de nivel 1 a 5. Es decir, el área de efecto de cualquiera de esos conjuros no incluye el área del *globo telantramático* (N. del T.: aquí se le vio el plumero al creador y en vez de “Thelanthramatic globe” escribió, directamente, “globe of invulnerability”). Esto incluye las habilidades innatas y los efectos de dispositivos. Sin embargo, desde la esfera mágica puede lanzarse cualquier tipo de conjuro, y estos pasan del lanzador al blanco sin efectos sobre el globo. Los conjuros de nivel 6 y superior no resultan afectados por el globo. El globo puede ser eliminado con un conjuro de *disipar magia* que tenga éxito.

El componente material del conjuro es una cuenta de vidrio o cristal que se hace añicos al expirar el conjuro.

### **Maleficio de Alefian IV (Encantamiento/Hechizo)**

Alcance: 20 m

Componentes: V

Duración: 2 rounds/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 8

Área de Efecto: Esfera de 10 metros de radio

Tirada de Salvación: No

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro de nivel 3 *maleficio menor*, excepto que el mago sitúa una penalización de -7 a todas las tiradas de salvación de todas las criaturas hostiles dentro del área de efecto. Alternativamente, el hechicero puede crear una penalización de -8 contra los conjuros de una escuela de magia. Esta penalización no es acumulativa con una penalización de la tirada de salvación derivada del hecho que el mago sea un especialista; la penalización no aumenta a -9.



## Conjuros de nivel 9

### Extensión de Alefian III (Alteración)

Alcance: 0

Componentes: V

Duración: Especial

Tiempo de Lanzamiento: 9

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

Este conjuro es idéntico al conjuro de nivel 4 *extensión I*, excepto que aumentará la duración de los conjuros de nivel 1 a 4 en un 150%, duplicará la duración de los conjuros de nivel 5 a 7, y extenderá la de los conjuros de nivel 8 en un 50%.

### Intensificación de Alefian (Evocación)

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 1 hora

Tiempo de Lanzamiento: 9

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

Este conjuro funciona exactamente como el conjuro de nivel 3 *intensificación I*, excepto en que 10 conjuros de nivel 1-3 pueden ser afectados. Por cada dado de daño que causen los conjuros intensificados, añade un punto más al daño total.

La *Intensificación de Alefian* afecta a los primeros diez conjuros que hagan daño directo que lance el hechicero mientras dure esta *intensificación*. Sólo los conjuros que causan daño físico directo son afectados por el conjuro.

El componente material es un par de círculos concéntricos de oro o platino.

### Maleficio de Alefian V (Encantamiento/Hechizo)

Alcance: 20 metros

Componentes: V

Duración: 2 rounds/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 9

Área de Efecto: Esfera de 10 m de radio

Tirada de Salvación: No

Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro de nivel 3 *maleficio menor*, excepto que el mago sitúa una penalización de -8 a todas las tiradas de salvación de todas las criaturas hostiles dentro del área de efecto. Alternativamente, el hechicero puede crear una penalización de -9 contra los conjuros de una escuela de magia. Esta penalización no es acumulativa con una penalización de la tirada de salvación derivada del hecho que el mago sea un especialista; la penalización no aumenta a -10.

## **Menor Resistencia de Alefian** (Abjuración, Alteración)

Alcance: 60 metros

Componentes: V, S, M

Duración: 1 turno + 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 5

Área de Efecto: Cubo de 10 m

Tirada de Salvación: No

Este conjuro es esencialmente el mismo que el conjuro de nivel 5 *menor resistencia* (N. del T.: trata de reducir la resistencia a la magia del blanco, en un 30% + 1% por nivel del lanzador. La resistencia a la magia de la criatura actúa contra el conjuro, pero sólo a la mitad) excepto en que afecta a un número de criaturas cuyos niveles o dados de golpe combinados no excedan del doble del nivel de experiencia del lanzador. Todas las criaturas afectadas deben estar dentro del alcance del conjuro y en un cubo de 10 m de lado.

## **Apéndice: Origen de los conjuros**

Cómo se hace notar en la nota introductoria, la mayoría de los conjuros de este libro electrónico son derivaciones de otros conjuros, extensiones hacia niveles superiores. Excepción hecha por el *Disipador de cansancio de Alefian* y la *Canción de vitalidad de Alefian*, poderosos e interesantes conjuros para cualquier grupo de aventureros, especialmente si se juega con las reglas del *Player's Option*. Esta es la lista de los conjuros originales de los cuales derivan el resto de conjuros del manual.

<b>VERSIÓN DE ALEFIAN</b>	<b>CONJURO ORIGINAL</b>	<b>LOCALIZACIÓN</b>
Reflejo de poderes ópticos de Alefian	Reflejo de la mirada	<i>Manual del jugador</i> , p. 138
Maleficio de Alefian I	Maleficio menor	<i>Tomo de magia</i> , p. 26
Acelerador de tejido de Alefian	Presteza	<i>Tomo de magia</i> , p. 26
Cegador de Alefian	No detección	<i>Manual del jugador</i> , p. 151
Cuadrado perfecto de Alefian	Cuadratura del círculo	<i>Tomo de magia</i> , p. 24
Maleficio de Alefian II	Maleficio menor	<i>Tomo de magia</i> , p. 26
Marca de fábrica de Alefian	Cambio sensorial	<i>Tomo de magia</i> , p. 21
Extensión de Alefian I	Extensión I	<i>Manual del jugador</i> , p. 158
Maleficio de Alefian III	Maleficio menor	<i>Tomo de magia</i> , p. 26
Mano espectral de Alefian	Mano espectral	<i>Manual del jugador</i> , p. 144
Salvaguardia de Alefian	Salvaguardia	<i>Tomo de magia</i> , p. 36
Dilatación de Alefian	Dilatación I	<i>Tomo de magia</i> , p. 30
Extensión de Alefian II	Extensión I	<i>Manual del jugador</i> , p. 158
Globo Telantramático de Alefian	Globo menor de invulnerabilidad	<i>Manual del jugador</i> , p. 159
Maleficio de Alefian IV	Maleficio menor	<i>Tomo de magia</i> , p. 26
Extensión de Alefian III	Extensión I	<i>Manual del jugador</i> , p. 158
Intensificación de Alefian	Intensificación I	<i>Tomo de magia</i> , p. 26
Maleficio de Alefian V	Maleficio menor	<i>Tomo de magia</i> , p. 26
Menor Resistencia de Alefian	Menor Resistencia	<i>Tomo de magia</i> , p. 35

## **Apéndice B: Nombre original de los conjuros**

Acelerador de tejido de Alefian (Alefian's Weave Accelerator)  
Canción de vitalidad de Alefian (Alefian's Song of Vitality)  
Cegador de Alefian (Alefian's Blind the Sight)  
Cuadrado perfecto de Alefian (Alefian's Perfect Square)  
Dilatación de Alefian (Alefian's Dilation)  
Disipador de cansancio de Alefian (Alefian's Dispel Fatigue)  
Extensión de Alefian I-III (Alefian's Extension I-III)  
Globo telantramático de Alefian (Alefian's Thelanthramatic Globe)  
Intensificación de Alefian (Alefian's Augmentation)  
Mano espectral de Alefian (Alefian's Spectral Hand)  
Maleficio de Alefian I-V (Alefian's Malison I-V)  
Marca de fábrica de Alefian (Alefian's Trademark)  
Menor resistencia de Alefian (Alefian's Lower Resistance)  
Reflejo de poderes ópticos de Alefian (Alefian's Eye Power Reflection)  
Salvaguardia de Alefian (Alefian's Safeguard)