



AMPLIACIÓN DE CONJUROS: VOLUMEN I

Por el Contemplador



EL CONTEMPLADOR

Conjuros de Mago y Elfo de nivel 1:

Agrandar Persona:

Ablandar Tierra:

Alcance: 10 metros
Duración: 2 horas

Al lanzarse este conjuro, se ablandará toda la tierra y piedra natural del área que esté al descubierto. La tierra húmeda pasará a ser un barrizal; la tierra seca, arena; y la piedra se convertirá en arcilla blanda que podrá cortarse y moldearse con facilidad. Afecta a un área cuadrada de 5m² de lado, hasta una profundidad de entre 1 y 4 m, dependiendo de la dureza o resistencia del terreno en ese punto (a discreción del DM. La piedra mágica, encantada, trabajada o que no esté al descubierto, no será afectada, como tampoco lo serán las criaturas de piedra o tierra.

Las criaturas que estén en el barro deberán tener éxito en una tirada de salvación contra magia o quedarán atrapadas durante 1d8 asaltos, sin poder moverse, atacar ni lanzar conjuros. Las criaturas que tengan éxito podrán moverse a través del barro a la mitad de su velocidad, aunque no podrán correr ni cargar. La tierra suelta no resulta tan problemática como el barro, pero todas las criaturas que se encuentren en el área verán reducida a la mitad su Tirada de Salvación.

La piedra convertida en arcilla no entorpecerá el movimiento, pero permitirá a los personajes cortar, modelar o excavar en zonas que antes no habrían resultado afectadas por esas acciones. El conjuro puede producir un daño estructural moderado a las construcciones artificiales (como una pared o torre) ablandando el suelo debajo de ellas y haciendo que se hundan. Sin embargo, la mayoría de edificios bien contruidos sólo serán dañados por este conjuro, no quedarán destruidos.

Afiladura:

Alcance: Toque
Duración: 1 asalto por nivel del hechicero

Un arma que reciba éste beneficio mejora su capacidad para asestar golpes y dañar al enemigo. El arma en cuestión gana la categoría "afilada" (ver página 81 del manual), y añade +1 al daño infligido.

Alcance: 5 metros
Duración: 1 hora

La criatura afectada por el conjuro sufre un aumento de su tamaño que le proporcionará algunos beneficios en el combate. La criatura gana +10 cm de altura por cada nivel del lanzador, así como un bonificador de +1 a la Fuerza y al daño por cada metro que crezca de ésta manera.

Alterar el propio aspecto:

Alcance: El lanzador
Duración: 1 hora por cada nivel del lanzador

Éste conjuro permite al lanzador cambiar su propio rostro alterando sus facciones hasta convertirse en una persona totalmente diferente. De éste modo, un personaje que use éste conjuro podrá hacerse pasar por otra persona sin que se le reconozca, a menos que el interlocutor supere una prueba de inteligencia (con un penalizador de 5 a la tirada).

Animar las Plantas (menor):

Alcance: 10 metros
Duración: 1 asalto

Con éste conjuro el lanzador es capaz de hacer que las plantas realicen movimientos simples como doblarse, moverse hasta 1 metro de distancia o acciones similares.

Maldición del Rey Tuerto:

Alcance: 15 metros
Duración: 3 asaltos

El objetivo de éste hechizo sufre la pérdida de la visión durante un breve periodo de tiempo. La criatura afectada sufrirá un penalizador de -5 a todas sus tiradas de combate. Cualquier criatura afectada podrá realizar una tirada de salvación contra magia para evitar la pérdida de visión.

EL CONTEMPLADOR

Hechizos de Mago y elfo de nivel 2

Maldición del Rey Sordo:

Convocar familiar:

Alcance: El conjurador

Duración: El familiar perdura hasta que el Mago muere, duerme, pierde el conocimiento o sufre algún tipo de efecto paralizante.

Este hechizo permite al conjurador convocar un familiar que le ayude a la hora de usar sus artes mágicas. El aspecto y tipo de familiar convocado dependerá del alineamiento del personaje, pudiendo el jugador seleccionar que criatura convoca, aunque ésta nunca será superior al tamaño de una gato doméstico, y deberá ser aprobado por el Master. El familiar otorga un hechizo adicional de cualquier nivel permitido por el propio nivel del conjurador, dicho hechizo deberá ser seleccionado antes de conjurar a la criatura de entre los conocidos por éste que pertenezcan al nivel 1 o 2.

Congelar el agua:

Alcance: Toque

Duración: 1 hora

El conjurador es capaz de congelar cualquier superficie acuosa que sea capaz de tocar. De ésta manera puede convertir en hielo hasta 2 metros cuadrados por cada dos niveles del lanzador y hasta medio metro de profundidad por cada cinco niveles.

Convocar niebla:

Alcance: Radio de 5 metros.

Duración: 1 hora

Con este hechizo el conjurador es capaz de crear una densa niebla a su alrededor que impide a cualquier criatura (incluido el propio conjurador) ver aquello que se haya en el interior de dicha niebla. Cualquier criatura que quiera atacar dentro de la niebla o a través de ésta, sufre un penalizador de -5 a la tirada.

Alcance:

Duración:

La criatura afectada por éste hechizo perderá la capacidad de audición totalmente. Cualquier intento de sorprender a dicha criatura tendrá éxito con un resultado de 2 a 6 en 1d6. El hechizo no tendrá efecto si el objetivo de éste supera una tirada de salvación contra conjuros.

Transmitir el pensamiento:

Alcance: 40 metros (no es necesaria línea de visión)

Duración: Instantáneo

El conjurador es capaz de transmitir sus pensamientos a otra criatura. Para que tenga éxito, ambos personajes deberán saber de la existencia el uno del otro, es decir, no podrán transmitirse pensamientos a criaturas que no sepan de la existencia del conjurador.

Aire limpio:

Alcance: Radio de 5 metros

Duración 1 hora

El conjurador es capaz de eliminar cualquier sustancia perjudicial del aire convirtiendo éste en puro y respirable. Este hechizo no puede disipar el efecto de otros conjuros como Convocar Niebla, ya que ésta no se considera perjudicial.

Animar Cuerda:

Alcance: Toque

Duración: 15 minutos + 1 minuto por nivel.

Con éste hechizo el conjurador es capaz de animar una cuerda para que obedezca sus ordenes. De ésta forma, puede conseguir que una cuerda se eleve sobre si misma para alcanzar riscos o salientes elevados, o incluso se tense para que el conjurador pueda usarla para trepar.

EL CONTEMPLADOR

Hechizos de Mago y Elfo de nivel 3:

Caminar sobre el agua

Crisálida de Roca:

Alcance: El conjurador

Duración: 15 minutos + 1 minuto por nivel del conjurador.

Con éste hechizo el conjurador es capaz de crear una envoltura de roca alrededor de él que le protege del daño físico del exterior. Cuando el conjurador crea la crisálida a su alrededor se considera que posee una CA de -4, pero a su vez no podrá realizar ningún movimiento ni realizar otros conjuros. La armadura puede ser desecha a voluntad del conjurador. Un golpe que inflija al menos 20 puntos de daño, romperá la crisálida.

Visión del Futuro:

Alcance: El conjurador

Duración: 1 minuto

El conjurador recibe visiones de su futuro más inmediato, permitiéndole adelantarse a los movimientos de sus adversarios. En la mayoría de las ocasiones le permitirá saber que le ocurrirá un minuto después, lo que en combate se traduce en un bonificador de -1 a la CA.

Hechizos de Mago y Elfo de nivel 4:

Pauta:

Alcance: 15 metros

Duración 5 minutos

Una criatura afectada por éste hechizo se verá inmerso en un bucle constituido por la última acción que hubiese realizado antes de ser afectado por el hechizo. En éste sentido, si una criatura fue hechizada justo después de haber realizado una acción de correr, durante sus próximos turnos mientras dure los efectos del hechizo solo podrá correr. La criatura afectada podrá realizar una tirada de salvación contra magia para evitar los efectos del hechizo.

Alcance: El propio Conjurador

Duración: 15 minutos

Con este hechizo, el conjurador es capaz de caminar sobre el agua o cualquier sustancia acuosa similar.

Maestría climática:

Alcance: El propio conjurador

Duración: 1 minuto

El conjurador es capaz de predecir el clima que hará en el lugar en que se encuentra en un periodo de hasta 24h después de momento en que realice el hechizo. De ésta manera, el conjurador podrá adelantarse a lluvias, nevadas y demás inclemencias meteorológicas.

Sonrisa del Arlequín:

Alcance: El propio conjurador:

Duración: Instantáneo

Con éste hechizo el conjurador es capaz de cambiar el estado de animo de su interlocutor por un estado de amabilidad y aprecio hacia el lanzador del conjuro. La criatura encantada podrá resistirse al hechizo mediante la superación de una tirada de salvación contra conjuros. El conjurador podrá afectar a una criatura adicional por cada 3 niveles que posea. Éste hechizo no afecta a animales o monstruos, solo a criaturas capaces de razonar y comunicarse.

Mana:

Alcance: Toque

Duración: 1 hora

Con este conjuro se puede mejorar la calidad de cualquier alimento haciendo que gane propiedades curativas. De ésta forma, un personaje que ingiera un alimento mejorado mediante éste hechizo recuperará automáticamente 1d4 puntos vitales.

EL CONTEMPLADOR

Hechizos de Mago y Elfo de nivel 5

Maldición del Rey Mudo:

Alcance: 15 metros

Duración: 15 minutos + 1 minuto por nivel del conjurador

La víctima de éste hechizo pierde la capacidad para hablar o producir sonidos. Si se trata de algún tipo de conjurador, éste no podrá realizar ningún tipo de hechizo (aunque sí podrá usar varitas o cetros). Se podrá evitar los efectos del hechizo si se supera una tirada de salvación contra conjuros.

Convocar serpiente:

Alcance: 2 metros

Duración: 1 hora

Con éste hechizo, el conjurador es capaz de convocar una serpiente de gran tamaño que estará obligada a seguir las ordenes de éste. El tamaño, salud y CA de la serpiente dependerá del nivel del lanzador del hechizo, siendo su tamaño de 2 metros a nivel 1 del conjurador ganando 30 cm y 1 DG por nivel del conjurador, y su CA será de 9 a nivel 1 del conjurador, y ganará 1 a ésta por cada 3 niveles del lanzador del hechizo.

Bolsa de Mago:

Alcance: Toque

Duración: 1 día

Con éste hechizo el conjurador es capaz de alterar una bolsa o saco común haciendo que su capacidad aumente notablemente sin que su tamaño varíe. De ésta forma, un objeto de éstas características verá aumentada su capacidad de transporte al doble, mientras que el peso se verá reducido a la mitad.

Negar:

Alcance: 10 metros

Duración: instantáneo

Con este hechizo, el conjurador es capaz de alterar a una criatura para impedir que realice una acción determinada. De ésta forma, a efectos de juego, se considera que la criatura pierde su

turno de acción. Se pueden ignorar los efectos de éste hechizo si se supera una tirada de salvación contra conjuros.

Zona Glaciar

Alcance: Área de 6 metros

Duración: 1d4 horas

El conjurador es capaz de reducir la temperatura de una zona hasta límites extremos de tal forma que esa área acaba cubriéndose por una leve capa de hielo. Cualquier criatura que avance por ésta zona deberá superar una tirada de destreza para no caer al suelo. Adicionalmente, cualquier criatura no protegida contra el frío (incluso el propio conjurador) sufrirá un penalizador de -2 a todas sus acciones. Si hay alguna zona de agua dentro de ésta área, pasará a congelarse como si hubiese sufrido los efectos del hechizo "Congelar el Agua".

Hechizos de Mago y Elfo de nivel 6:

Regeneración menor:

Alcance: Toque

Duración: 2 minutos + 1 minuto por nivel del conjurador

Con éste poderoso hechizo la criatura encantada es capaz de sanar las heridas sufridas de forma automática. De ésta forma, mientras dure el efecto del conjuro, la criatura encantada recuperará 1d4+1 herida en cada uno de sus turnos. Éste conjuro no recupera las heridas sufridas por el fuego o el ácido, ni recupera miembros perdidos con anterioridad o heridas ya cicatrizadas.

Animar las plantas (mayor)

Alcance: 10 metros

Duración: 1 asalto +1 por nivel del conjurador

Con éste poderoso conjuro es posible dotar de movimiento a una planta de cualquier tamaño para que siga las ordenes del conjurador. De ésta forma, se puede animar o bien hasta 1 árbol de tamaño normal (se considera un Ent a todos los efectos) o bien animar hasta 5 matorrales (se trata de criaturas arbóreas con 3 DG, y CA 4 y movimiento de 5 metros), o bien hasta 20 plantas de tamaño pequeño (criaturas de 1DG, CA 9 y un movimiento de 4 metros).

Maldición del Rey Leproso

Conjuros de Mago y Elfo de nivel 7:

Alcance: Toque
Duración: permanente

Con éste terrible hechizo, se puede transmitir una enfermedad a la criatura objetivo, que consumirá su carne poco a poco hasta que se convierta en un amasijo de hueso sanguinolentos. La criatura tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar verse afectada. Cualquier criatura a excepción del conjurador que entre en contacto con la criatura afectada por la enfermedad se verá contagiada a menos que consiga superar una tirada de salvación contra conjuros, volviéndose a su vez portadores de la enfermedad. Las criaturas afectadas sufren una pérdida de 1 punto de golpe diario permanente hasta que alguien aplique sobre ellos un conjuro de quitar enfermedad, hechizo que eliminará la maldición, pero no restaurará los PG perdidos.

Corromper el metal:

Alcance: 5 metros
Duración: permanente

Éste hechizo afecta a cualquier objeto metálico corrompiéndolo hasta volverlo quebradizo. De ésta forma, cualquier objeto de éste tipo que se vea afectado por el hechizo se romperá con un impacto leve. Así, las armas afectadas se romperá al impactar, una estructura metálica se derrumbará, etc.

Runa de los perdidos:

Alcance: Toque
Duración: Permanente

Con éste hechizo se puede encantar una piedra de pequeño tamaño con el objetivo de convertirla en un seguro a la hora de adentrarse en un lugar desconocido. De ésta forma, la piedra encantada se dejará en un lugar conocido y al que en caso de necesidad se quiera regresar, en éste caso, el conjurador podrá teletransportarse hasta ése lugar donde se dejó dicha piedra. Sólo el conjurador puede desplazarse de ésta manera, y sólo podrá tener activada una única piedra al mismo tiempo. La distancia máxima entre el conjurador y la runa no deberá superar un kilómetro de distancia.

Hervir la sangre:

Alcance: 1 metro
Duración: 1 minuto

La criatura afectada por éste hechizo comienza a sentir como la sangre arde en su interior hasta causar un dolor tan insoportable que le haga caer al suelo de dolor. Éste conjuro causa 1d6 puntos de daño +1 ,por cada nivel del conjurador, y hace que el objetivo caiga al suelo durante 2 asaltos.

Esfera helada:

Alcance: 20 metros
Duración: instantánea

El conjurador es capaz de crear una esfera de hielo puro de 3 cm de diámetro que al impactar contra un enemigo explotará causando un estallido helado que afectará a cualquier criatura en un radio de 3 metros, causando 1d4 puntos de daño. Cualquier criatura herida por éste hechizo deberá superar una tirada de salvación contra conjuros o quedará paralizado 1d4 turnos.

Señor de la mente:

Alcance: 2 metros
Duración: 5 minutos

Con este hechizo el conjurador es capaz no sólo de leer los pensamientos ajenos, si no de influir en éstos insertando pensamientos en el objetivo como si fuesen propios. La criatura afectada podrá realizar una tirada de salvación contra conjuros para evitar los efectos del hechizo.

Piel pétrea:

Alcance: El propio conjurador
Duración: 20 minutos

El conjurador es capaz de convertir su piel en algo tan resistente como la piedra. De ésta forma, gana -4 a su CA, un -3 a todos sus movimientos, e ignora el daño por fuego (excepto altísimas temperaturas como la lava)

EL CONTEMPLADOR

Conjuros de Mago y Elfo de nivel 8:

Conjuros de Mago y Elfo de nivel 9:

Maldición del Rey Muerto:

Alcance: Toque
Duración: 1d12 días

Con éste hechizo, prohibido en multitud de escuelas de magia, el conjurador es capaz de arrancar el alma de una criatura de su cuerpo físico durante un gran periodo de tiempo. Mientras dure el hechizo, el cuerpo quedará conservado en un estado de parálisis, tiempo durante el cual si es dañado mortalmente, supondrá la muerte de la criatura. Mientras éste desligado de su soporte físico, la criatura no podrá ser vista por los seres vivos, viéndose limitado a vivir como un espíritu errante. Podrá atravesar cualquier tipo de objeto físico, escuchar conversaciones, etc. Una criatura afectada por éste conjuro podrá evitar sus efectos superando una tirada de salvación contra magia.

Aliento de Dragón:

Alcance: Cono de 6 metros de largo y 4 de ancho.
Duración: Instantáneo.

El conjurador es capaz de simular el aliento de un Dragón aniquilando cualquier criatura que se encuentre en su camino. El conjuro inflige 4d6+2 puntos de daño de fuego. Una criatura puede intentar una tirada de salvación contra ataques de aliento, reduciendo el daño a la mitad con un éxito en la tirada.

Aura de llamas:

Alcance: El conjurador
Duración 15 minutos

Con éste hechizo el conjurador crea a su alrededor un aura de llamas que le protegen de los ataques enemigos. Cualquier criatura que intente atacar al hechicero sufrirá 1d4 puntos de golpe a menos que supere una tirada de salvación contra conjuros. Éste hechizo absorbe la mitad del daño que inflija cualquier fuente de daño de tipo fuego.

Cambiar el cuerpo:

Alcance: 3 metros
Duración: Permanente

Con éste poderoso conjuro, casi desconocido en los territorios de la Marca, un hechicero especialmente poderoso puede intercambiar su cuerpo con otra criatura de su misma especie. Éste hechizo permite a muchos conjuradores burlar a la muerte indefinidamente cambiando sus ancianos cuerpos por el de jóvenes. Pero su uso conlleva también un perjuicio, pues si un conjurado le usa, automáticamente pasará a tener un alineamiento caótico, y desprenderá un aura casi imperceptible que hará desconfiar a cualquier criatura de él (-2 a las pruebas sociales). Los elfos tienen prohibido su uso por considerarlo antinatural y de extrema maldad. La criatura afectada podrá realizar una tirada de salvación contra conjuros para evitar el cambio.

Maldición del Rey Primigenio:

Alcance: 15 metros
Duración: 10 minutos

Este conjuro abre un portal a otra esfera de la existencia donde habitan criaturas primigenias y de una maldad terrible. Cuando se lleva a cabo con éxito el hechizo, un portal de 2 metros de radio se abre en la zona elegida. Rápidamente surgen de su interior innumerables tentáculos que intentarán atrapar a cualquier criatura (incluido el conjurador) que se encuentre cerca de éste (a un radio de 6 metros del portal) arrastrándola al interior donde la devorará. Para evitar ser tragado por la monstruosidad del interior se debe superar una prueba de fuerza o infligir al tentáculo un total de 20 puntos de daño. Una vez pase el tiempo de duración del hechizo, el portal se cerrará y todas las criaturas en su interior se considerarán muertas. La CA de los tentáculos es de 2, y sus DG son 10, pudiendo aparecer hasta 1d10+3 tentáculos.