Dungeons & Dragons®

# Compendio de Conjuros






# COMPENDIO DE CONJUROS

Matthew Sernett
Jeff Grubb Mike McArtor

# C R É D I T O S

DISEÑO
**Matthew Sernett, Jeff Grubb, Mike McArtor**

EQUIPO DE DESARROLLO
**Mike Donais, Stephen Schubert, Rob Watkins**

EDICIÓN
**Michele Carter, Kim Mohan, Chris Thomasson**

DIRECCIÓN GENERAL
**Kim Mohan**

DIRECCIÓN DE DISEÑO
**Christopher Perkins**

DIRECCIÓN DE DESARROLLO
**Jesse Decker**

DIRECCIÓN ARTÍSTICA RPG SENIOR
**Stacy Longstreet**

DIRECCIÓN I+D DE JUEGOS DE ROL
**Bill Slavicsek**

DIRECCIÓN ARTÍSTICA D&D
**Stacy Longstreet**

PORTADA
**Victor Moray y Nyssa Baugher**

FOTOGRAFÍA DE PORTADA
**N. Eric Heath**

ILUSTRACIONES INTERIORES
**Steven Belledin, Mitch Cotie, Chris Dien, Wayne England, Jason Engle, Carl Frank, Brian Hagan, Fred Hooper, Ralph Horsley, Jeremy Jarvis, David Martin, Jim Nelson, William O'Connor, Lucio Parrillo, Michael Phillippi, Eric Polak, Wayne Reynolds, Ron Spears, Joel Thomas, Franz Vohwinkel**

DISEÑO GRÁFICO
**Dee Barnett**

ESPECIALISTA EN PRODUCCIÓN GRÁFICA
**Angelika Lokotz**

TÉCNICO DE IMAGEN
**Travis Adams**

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
**Josh Fischer, Randall Crews**

## EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
**Joaquim Dorca**

TRADUCCIÓN
**Uriel López Domínguez**

COORDINADOR DE TRADUCCIONES
**Jordi Zamarreño**

COORDINACIÓN EDITORIAL
**Xavi Garriga y César Carracedo**

MAQUETACIÓN
**Darío Pérez Catalán**

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
**el equipo de DnDTrad**

Gran parte del material de este libro ha sido extraído o deriva de otras fuentes. Para una lista completa de todas ellas, consulta la pág. 287.

Basado en las reglas originales de Dungeons & Dragons®, creadas por Gary Gygax y Dave Arneson, y en el nuevo juego Dungeons & Dragons® diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

Este producto utiliza material actualizado de la revisión v.3.5.

Este producto de Wizards of the Coast® no contiene Open Game Content. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducido de forma alguna sin permiso escrito. Para saber más acerca de la Open Gaming License y el d20 System License, visita www.wizards.com/d20.

EE.UU., CANADA, ASIA, PACIFICO Y LATINOAMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium.
P.B. 2031
2600 Berchem
Bélgica
+32-70-23-32-77

Rambla de Catalunya 117,
Principal 2ª
08008 Barcelona
España

Dungeons & Dragons, D&D, Dragon, Reinos Olvidados y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc., en los EE.UU. y/o en otros países. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle con el título *Spell Compendium*.

Impreso por: Gráficas'94
Depósito legal: B-40563-2006
ISBN: 84-96422-79-8

*Impreso en España - Printed in Spain*

# Índice

**Introducción**.....3
**Capítulo 1: descripciones de los conjuros**....5
**Capítulo 2: listas de conjuros**..... 245
**Apéndice: conjuros de dominio** ..... 272



# Introducción

Bolsillos llenos de guano de murciélago, palabras incomprensibles y manos que se retuercen para llevar a cabo extraños gestos... parece una locura, pero en el juego D&D éstas son los indicativos del poder, pues son las señales del lanzamiento de conjuros. Los sortilegios y sus lanzadores constituyen una piedra angular de la fantasía, y el *Compendio de conjuros* hace una aportación a esa base presentando más de 1.000 en un solo libro. Esta introducción describe las características de este libro y cómo utilizarlas. Después de leerla, ábrelo por cualquier página; encontraras algo mágico en cada una de ellas.

## CÓMO UTILIZAR ESTE LIBRO

Este libro pone a tu alcance más de 1.000 conjuros. Es posible que esto parezca intimidante, pero el *Compendio de conjuros* no es difícil de usar. Sencillamente, funciona igual que el Capítulo 11: conjuros, del *Manual del jugador*. Cuando estés escogiendo sortilegios para tu personaje, simplemente abre y coloca el *Compendio de conjuros* junto a tu *Manual del jugador* y utiliza las listas de conjuros para la clase de tu personaje de ambos libros para hacer tu selección. Al lanzar un sortilegio de este libro, utiliza las mismas reglas de lanzamiento de conjuros que te presentamos en el *Manual del jugador*, y consulta en el Capítulo 10 de éste último las explicaciones respecto a los elementos de las descripciones de éstos.

El *Compendio de conjuros* te ofrece los sortilegios con un formato ligeramente distinto al presentado en el *Manual del jugador*.

**Textos descriptivos:** lo primero que probablemente adviertas es un texto descriptivo en cursiva. Éste tiene el mismo propósito que las descripciones de monstruos en cursiva del *Manual de monstruos*: te permite saber qué aspecto tiene el conjuro, cómo suena y qué sensación proporciona. El texto en este apartado presenta el sortilegio desde el punto de vista del lanzador y describe lo que por regla general se siente al llevarlo a cabo. Estos textos descriptivos no deberían considerarse reglas obligatorias. Un gesto grandioso indicado por el de un conjuro es innecesario si utilizas la dote Conjurar sin moverse para lanzarlo y, aun cuando uno de ellos te describe lanzando un conjuro sobre otra criatura, podría ser posible llevarlo a cabo sobre ti mismo, dependiendo de la entrada del objetivo de éste y de las reglas de lanzamiento de sortilegios del *Manual del jugador*.

**Referencias a otros libros:** cuando el *Compendio de conjuros* hace mención a un conjuro, monstruo o algún otro elemento referente a las reglas de uno de los tres libros de reglas básicos, ésta con frecuencia va acompañada de una abreviatura (*MJ, GDM, MM*) y un número de página entre paréntesis, para que así puedas encontrar la información necesaria con rapidez. De vez en cuando, un sortilegio en este libro menciona o utiliza material de un complemento de D&D, como el *Arcano completo* o el *Manual de los Planos*. Estas referencias van acompañadas también de remisiones entre paréntesis.

**Deidades para dominios:** los dominios presentados en este libro no incluyen listas de las deidades que los proporcionan a sus clérigos. Puedes asignarlos a las que creas convenientes o dejarlos como opciones para los clérigos generalistas que no se consagran a una deidad en particular.

## CÓMO INTRODUCIR CONJUROS

La manera más sencilla de introducir los sortilegios de este libro para tu personaje o en tu campaña es hacer que un personaje los elija y los lance durante la partida. Puedes dar por hecho que los lanzadores de conjuros siempre han tenido la capacidad de llevarlos a cabo pero que nunca antes se ha hecho en presencia de los PJs. Como alternativa, podrían descubrirlos en antiguos libros de saber perdido, o ser recién creados por un PJ o PNJ. Las varitas, los rollos de pergamino y otros objetos mágicos también ofrecen buenas maneras de presentar los sortilegios que quieres que tus personajes lancen o que deseas que los PJs de los jugadores vean llevar a cabo. Sea cual sea la forma que escojas para introducir los conjuros del *Compendio de conjuros*, no dudes o esperes al momento oportuno; la mejor manera de sacarle el mayor provecho a éste o cualquier complemento de reglas es ponerlo en juego de inmediato.

## OTRAS CLASES LANZADORAS DE CONJUROS

El *Compendio de conjuros* incluye de forma exclusiva sortilegios que utilizan las clases y clases de prestigio presentadas en el *Manual del jugador* y la *Guía del Dungeon Master* pero, aunque juegues con una clase de lanzador de conjuros distinta, también puedes utilizar este libro. Los consejos que proporcionamos a continuación deberían ayudarte a decidir cómo elegir sortilegios para tu personaje. Si la clase o clase de prestigio lanzadora de conjuros con la que juegas no se menciona aquí, busca una similar y sigue sus recomendaciones. Asimismo, muchas clases y clases de prestigio nuevas usan como referencia listas de conjuros de otras ya existentes. Si tu lanzador utiliza la de una clase de personaje mencionada en el Capítulo 2, tu personaje tiene acceso a todos los conjuros que se presentan para esa clase.

A la hora de decidir si otras clases deberían añadir conjuros a sus listas, ten en cuenta los siguientes consejos.

**Cazador de mortales** (*Libro de oscuridad vil*): la lista de conjuros del cazador de mortales es limitada de manera intencionada. Considera con cuidado las consecuencias de ampliarla. Examina los conjuros de asesino, guardia negro y explorador para adiciones probables a ésta.

**Chamán** (*Aventuras orientales*): los chamanes tienen una lista de conjuros que es una mezcla de las de druida y clérigo, pero no deberían tener acceso a todos los de las dos clases. Examina las listas de ambas para hacer buenas elecciones. Asimismo, piensa en utilizar los dominios divinos presentados en este libro como dominios chamánicos.

**Demonologista** (*Libro de oscuridad vil*): la lista de conjuros del demonologista es limitada de manera intencionada. Considera con cuidado las consecuencias de ampliarla. Si optas por esto último, los conjuros que elijas deberían hacer hincapié en el enfoque hacia los demonios y las aptitudes demoníacas de esta clase de prestigio.

**Discípulo de Thrym** (*Frostburn; inédito en castellano*): la lista de conjuros del discípulo de Thrym es limitada de manera intencionada. Considera con cuidado las consecuencias de ampliarla. Si optas por esto último, los conjuros que elijas deberían ser de frío.

**Forjador del destino** (*Manual de los planos*): la lista de conjuros del forjador del destino es limitada de manera intencionada. Considera con cuidado las consecuencias de ampliarla. Si optas por esto último, los conjuros que elijas deberían estar concentrados en la potenciación personal en vez de en la defensa o en dañar a los adversarios desde lejos.

**Guía de la Infraoscuridad de primera** (*La Infraoscuridad*): la lista de conjuros del guía de la Infraoscuridad de primera es limitada de manera intencionada. Considera con cuidado las consecuencias de ampliarla. Cuando hagas esto último, busca conjuros que enfaticen la supervivencia y la exploración.

**Mágico de guerra** (*Manual de miniaturas*): no recomendamos ampliar la lista de conjuros del mágico de guerra, ya que la tiene limitada para equilibrar su poder y añadirle más podría desequilibrar el juego. En caso de desearlo de todas maneras, intenta sustituir el acceso a conjuros en vez de simplemente darle un abanico más amplio del cual escoger. Naturalmente, cuando un personaje de esta clase de prestigio obtiene el rasgo de clase aprendizaje avanzado, los conjuros de evocación de este libro ofrecen muchas opciones.

**Maho-tsukai** (*Aventuras orientales*): la lista de conjuros del maho-tsukai es limitada de manera intencionada. Considera con cuidado las consecuencias de ampliarla. Si optas por esto último, la mayoría de los conjuros que elijas deberían tener el descriptor maligno.

**Robaconjuros** (*Aventurero completo*): el robaconjuros puede aprender conjuros de hechicero/mago de varias escuelas concretas. Por ello, los incluidos en este libro que sean de esas escuelas están disponibles para que un personaje de esta clase los aprenda.

**Sanador** (*Manual de miniaturas*): añade conjuros relacionados con la curación, la eliminación de aflicciones y el proveimiento de protecciones y la provisión de necesidades. En especial, añade versiones de nivel superior de los conjuros que el sanador ya puede lanzar, como *restablecimiento en grupo*.

**Sohei** (*Aventuras orientales*): la lista de conjuros del sohei es limitada de manera intencionada. Considera con cuidado las consecuencias de ampliarla. Si optas por esto último, añade conjuros que impliquen protección personal y capacidades marciales.

**Shugenja** (*Divino completo*): añade conjuros con fuerte temática elemental o climática. La lista de conjuros del druida es un buen lugar donde mirar.

**Wu Jen** (*Arcano completo*): añade conjuros con elementos (salvo aire), madera y metal como temas.

## LO QUE NECESITAS PARA JUGAR

El *Compendio de conjuros* utiliza la información proporcionada en los tres libros de reglas básicos de D&D: el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*. Otros libros aumentarán tu disfrute de éste, en particular el *Arcano completo* y el *Divino completo*, pero no son estrictamente necesarios.

## ACCIONES RÁPIDAS E INMEDIATAS

Algunos de los conjuros de este libro tienen un tiempo de lanzamiento de "1 acción rápida" o "1 acción inmediata". Estos tipos de acciones, que no se describen en los libros de reglas básicos, los definimos y explicamos a continuación.

**Acción rápida:** una acción rápida consume muy poco tiempo, pero representa un gasto de esfuerzo y energía mayores que una gratuita. Puedes realizar una de éstas por turno, sin que ello afecte a tu capacidad para llevar a cabo otras acciones. En ese aspecto, una acción rápida es como una gratuita. No obstante, podrás ejecutar únicamente una sola rápida por turno, a pesar del resto de acciones que lleves a cabo. Puedes efectuar una de estas acciones en cualquier momento en el que se te permitiría realizar una gratuita.

El lanzamiento de un conjuro apresurado es una acción rápida (en vez de una gratuita, tal y como se indica en la descripción de la dote Apresurar conjuro en el *Manual del jugador*).

Lanzar un sortilegio con un tiempo de lanzamiento de 1 acción rápida no provoca ataques de oportunidad.

**Acción inmediata:** a semejanza de una rápida, una acción inmediata consume una cantidad muy pequeña de tiempo, pero representa un gasto de esfuerzo y energía mayores que el de una gratuita. Sin embargo, al contrario que una rápida, una acción inmediata puede efectuarse en cualquier momento, incluso cuando no es tu turno. Lanzar *caída de pluma* es una acción inmediata (en vez de una gratuita, tal y como se indica en la descripción del conjuro en el *Manual del jugador*), ya que puede lanzarse en cualquier momento.

Utilizar una acción inmediata en tu turno es lo mismo que usar una rápida, y cuenta como tu acción rápida para ese turno. Si usas una acción inmediata o rápida fuera de tu turno, no puedes utilizar otra de éstas hasta una vez transcurrido tu siguiente turno. Tampoco puedes utilizar una acción inmediata si en ese momento estás desprevenido.

**Objetos mágicos:** activar un objeto de finalización de conjuro, un desencadenante de conjuros o beber una poción es una acción estándar aun cuando el sortilegio con el que se cree el rollo de pergamino, la poción o el objeto pueda lanzarse como una acción rápida. Dicho de otro modo, se necesita una acción estándar para beber una poción de *marcha forzada* (ver pág. 150), aunque el tiempo de lanzamiento del conjuro sólo requiere una rápida.

## FUENTES

Este libro incluye conjuros procedentes de muchas fuentes, incluyendo la revista *Dragon*, artículos publicados anteriormente en la página Web de Wizards of the Coast y complementos como el *Arcano completo* y el *Manual de los Planos*. La mayoría de los conjuros los presentamos con pocos o ningún cambio, pero parte del material ha sido revisado para la v.3.5 basándonos en las impresiones de miles de jugadores de D&D que compararon y debatieron los puntos fuertes y débiles de los sortilegios en convenciones de juegos, foros o en listas de correo, así como en los mostradores de sus tiendas de juegos locales. Esperamos que os gusten los cambios que hemos llevado a cabo en éstos.

Si has estado jugando con un conjuro que hemos escogido y revisado para este libro, deberías pensar en actualizar tu personaje o tu campaña con la nueva versión. La forma más sencilla de hacer esto es simplemente ofrecer un "trueque" a cualquier personaje que necesite la mejora. Es bastante fácil anotar que un conjuro tiene una duración diferente, o que otra clase más ahora puede lanzarlo.

Con la mayoría de los cambios que hemos realizado en el material publicado anteriormente pretendemos crear una versión mejorada de ése, para ayudar a los sortilegios que antes eran opciones poco óptimas, ajustar aquellos que simplemente eran demasiado buenos, o realizar cualquier paso necesario para la revisión del D&D v.3.5. Por supuesto, si estás jugando con material antiguo y funciona bien en tus partidas, no deberías sentirte obligado a cambiar.



Ilustración de D. Martin

Los conjuros que aquí hallarás están presentados en orden alfabético. Para una explicación sobre su terminología, ver Capítulo 10 del *Manual del jugador*.

## CONJUROS CON NUEVO NOMBRE

A los siguientes conjuros se les ha puesto un nuevo nombre antes de incluirlos en este libro. Si buscas alguno en particular en este capítulo y no lo encuentras, echa un vistazo a esta lista para ver si ha cambiado.

| Nombre anterior | Nombre actual |
|---|---|
| *abeja zumbona de Mordenkainen* | *abeja zumbona* |
| *alarma mejorada* | *alarma mayor* |
| *aliento ácido de Mestil* | *aliento ácido* |
| *aliento de Laogzed* | *aliento nauseabundo* |
| *aliento ensordecedor* | Incluido en *arma de aliento compuesta* |
| *analizar oponente* | *conocer al oponente* |
| *arco de azote* | *azote de enemigos* |
| *arco lunar de Presper* | *arco lunar* |
| *ariete de fuerza* | *ariete* |
| *armonía* | *impulso inspirador* |
| *avalancha de Záyimarn* | *avalancha obediente* |
| *bargênta* | *barba plateada* |
| *burbuja de aire* | *respirar hondo* |
| *camaleón* | *camuflaje* |
| *cámara* | *cámara etérea* |
| *campo de filos helados de Záyimarn* | *campo de filos helados* |
| *castigo colérico de Nybor* | *castigo colérico* |
| *círculo eléctrico de Yedli* | *círculo eléctrico* |
| *cristalizar de Dhulark* | *cristalizar* |
| *cuerno de hierro de Bálagarn* | *cuerno del trueno férreo* |
| *dedos helados* | *aliento gélido* |
| *delicuescencia esquelética de la Simbul* | *inestabilidad corporal* |
| *desenc. de conjuros de la Simbul* | *matriz de conjuros mayor* |
| *devolución de Alámanzher* | *duplicar lanzamiento* |
| *disco flotante mayor de Tenser* | *disco flotante mayor* |
| *escudo contra conjuros de Azut* | *resistencia a conjuros en grupo* |
| *escudo nocturno de Vaeraun* | *escudo nocturno* |
| *esferas de energía de Tirumael* | *esferas de energía* |
| *estornudo de Jourízikal* | *chasquido sónico* |
| *estruendo de Jourízikal* | *explosión sónica* |
| *evaluar resistencia* | *evaluar resistencia a conjuros* |
| *evasión de Elminster* | *refugio instantáneo* |
| *favor de Ilmáter* | *favor del mártir* |
| *flecha guiada* | *disparo dirigido* |
| *flores de Auril* | *flores de hielo* |
| *fogonazo* | Este conjuro del ECRO se ha rebautizado como *relumbro* |
| *fuga de Tvash-Prull* | *fuga* |
| *fundir metal de Ghorus Tozh* | *fundir metal* |
| *furia justa* | Este conjuro del MMin se ha rebautizado como *carga del rinoceronte* |
| *garra de Cáligard* | *garra de fuerza* |
| *garras de la bestia* | *garras de oso* |

| | |
|---|---|
| *gracia de Eilistraee* | *gracia* |
| *gran alarido* | Incluido en *alarido mayor* |
| *gravedad innegable* | *ligadura terrestre* |
| *hacer regresar el espíritu* | *reaparición* |
| *hoja persistente de Shelgarn* | *hoja persistente* |
| *juramento verde* | *cuerpo vegetal* |
| *látigo de fuerza* | *látigo sónico* |
| *leve amonestación de Nybor* | *reprimenda mayor* |
| *llamarada de Aganazzar* | *llamarada* |
| *maldición del fracaso miserable de la legión* | *maldición de la mala fortuna en grupo* |
| *maldición del fracaso miserable* | *maldición de la mala fortuna* |
| *manifestar en masa* | *manifestación en grupo* |
| *mano batiente de Bigby* | *mano batiente* |
| *mano cortante de Léral* | *mano cortante* |
| *mano de Torm* | *mano del creyente* |
| *manto gris de Grimwald* | *manto gris* |
| *matriz de conjuros de la Simbul* | *matriz de conjuros menor* |
| *merced de Kelemvor* | *merced de la vida* |
| *miasma de Aiyédrazeir* | *miasma malévolo* |
| *miasma de Mystra* | *miasma mágico* |
| *nervio vivaz de Kaupaer* | *nervio vivaz* |
| *nube de bolas de nieve de Sniloc* | *nube de bolas de nieve* |
| *ola solitaria* | *oleada* |
| *orbe resplandeciente de Nchéiser* | *orbe resplandeciente* |
| *pantalla disipadora de Otiluke* | *pantalla disipadora* |
| *pantalla disipadora mayor de Otiluke* | *pantalla disipadora mayor* |
| *paso de cangrejo de Barlen* | *paso de cangrejo* |
| *poción de Darsson* | *poción rápida* |
| *prisión de garras heladas de Záyimarn* | *garra de hielo* |
| *protección mayor contra el hierro* | *protección contra el hierro* |
| *proyectiles de fuerza de Mordenkainen* | *proyectiles de fuerza* |
| *puente de sonido* | *sendero oscuro* |
| *purificación brillante de Elminster* | *purificación brillante* |
| *reflexión menor* | *desvío de rayos* |
| *refugio oculto de Leomund* | *refugio oculto* |
| *regeneración monstruosa* | *vigor mayor* |
| *restablecer heridas moderadas* | *vigor* |
| *secuencia de conjuros de la Simbul* | *matriz de conjuros* |
| *sellar umbral* | *sellar portal* |
| *servidor menor* | *dotar de consciencia a constructos* |
| *severa reprobación de Nybor* | *reprimenda final* |
| *silencio en suspenso de Khelben* | *silencio en suspenso* |
| *sinosteficio de la Simbul* | *sinosteficio* |
| *suave recordatorio de Nybor* | *reprimenda* |
| *teleportar a las masas* | Incluido en *teleportar* |
| *trepar* | *trepar muros* |
| *tríada exaltada de Azut* | *tríada de conjuros* |
| *vaina ácida de Mestil* | *vaina ácida* |
| *vibración versátil de Jourízikal* | *estruendo sónico* |
| *vínculo telepático interplanario de Rary* | *vínculo telepático interplanario* |
| *violín óseo de Tvash-Prull* | *violín óseo* |

# DESCRIPCIONES DE LOS CONJUROS

## A MERCED DEL CAZADOR

Transmutación
**Nivel:** Exp 1
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Tus ojos relucen rojos, pero ves el mundo de forma normal salvo cuando miras a tu objetivo. Una pequeña señal brillante revela el punto más débil de la criatura.*

Esta transmutación hace que un arco impacte certeramente. Tu siguiente ataque con arco (pero no con ballesta) en el siguiente asalto acierta y es un golpe crítico automático. Si no disparas en el asalto siguiente al lanzamiento de este conjuro, el efecto se malgasta.

## ABEJA ZUMBONA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Una abeja pequeña aunque extremadamente sonora aparece para comenzar a zumbar alrededor de la cabeza del objetivo designado por ti.*

El conjuro crea un ruido crispante que interfiere en la concentración del receptor. Éste está distraído y sufre un penalizador de -10 a todas las pruebas de Moverse sigilosamente. Las criaturas que no puedan oír no quedarán distraídas. La CD de las pruebas de Concentración para lanzar sortilegios o mantener la concentración mientras estén distraídas será igual a la CD de este conjuro + el nivel del que vaya a ser lanzado.

La abeja tiene una velocidad en vuelo de 180' (maniobrabilidad perfecta). Permanecerá junto al objetivo sin importarle la oscuridad, invisibilidad, polimorfación, cobertura, ocultación o cualquier otro intento de disfrazarse o esconderse. La abeja no se irá hasta que expire la duración del conjuro o el objetivo salga del radio de alcance.

La abeja no puede ser atacada, pero sí disipada.

*Componente material:* una gota de miel.

## ABRAZAR LO SALVAJE

Transmutación
**Nivel:** Drd 2, Exp 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)

*Mientras visualizas en tu mente un tipo determinado de animal, gritas imitando su llamada más habitual. Inmediatamente después, percibes tus alrededores como lo haría el animal que te imaginaste.*

Tras lanzar el conjuro, obtienes los sentidos de criaturas animales. Ganas visión en la penumbra y o bien sentido ciego hasta 30' o bien olfato (a tu elección). También obtienes un +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

## ABRAZO DE ORCUS

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Clr 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** un humanoide

**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Alargando una mano retorcida por la tensión en una garra aferrante, estrujas el corazón de tu adversario desde lejos, esperando el momento en el que sus restos humeantes descansarán en tu palma.*

Una fuerza mágica aferra el corazón del objetivo (o órgano vital similar) y comienza a estrujarlo. La víctima queda paralizada y sufre 1d12 puntos de daño por asalto. Para mantener el conjuro cada asalto, es necesario concentrarse en él. Una víctima consciente obtiene un nuevo TS de Fortaleza cada asalto para poner fin al sortilegio. Si ésta muere por su causa, su corazón humeante aparece en tu mano.

## ABRAZO DEL INVIERNO

Evocación [frío]
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Agarras el aire como si aferraras una criatura cercana y entonces soplas en tu puño. Cuando lo haces, hielo y nieve aparecen alrededor de tu adversario.*

Un objetivo que falle su TS sufrirá 1d8 puntos de daño por frío por asalto al inicio de tu turno. Cada asalto, el receptor debe realizar un nuevo TS para evitar sufrirlo en ése. La segunda vez que lo sufra por parte del mismo lanzamiento de *abrazo invernal*, quedará fatigado. La cuarta, exhausto.

## ABROJOS

Conjuración (creación)
**Nivel:** Hcr/Mag 0
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área:** ver texto
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Dices las palabras y abres tus manos extendidas. Chispas cobrizas saltan de tu palma, llenando el pasillo de pequeñas púas de cuatro puntas.*

Este conjuro cubre de abrojos un cuadrado de 5'×5'. Siempre que una criatura se mueva a una zona cubierta de éstos o pase un asalto luchando de pie en una de ellas, podría pisar un abrojo. Éstos realizan una tirada de ataque (+0 c/c) contra la víctima. El escudo y los bonificadores de desvío del objetivo no cuentan contra estos ataques, ni tampoco el de armadura. No obstante, quien lleve zapatos u otro tipo de calzado obtendrá un bonificador a la CA de +2 (que sí cuenta). Si los abrojos tienen éxito, la criatura ha pisado uno.

Uno de estos ataques con éxito inflige 1 punto de daño. Si el objetivo es Pequeño, Mediano o Grande, su velocidad terrestre queda reducida a 1/2 debido a la herida. Este penalizador al movimiento tiene una duración de 24 horas, hasta que le curen con una prueba de Sanar a CD 15 o hasta que recibe como mínimo 1 punto de curación mágica. Una criatura que cargue o corra deberá detenerse de inmediato al pisar un abrojo. Cualquiera que se mueva a la mitad de su velocidad o menos podrá evitar la capa de abrojos sin problemas.

El DM juzgará la eficacia de los abrojos contra oponentes inusuales o que tengan un tamaño distinto a los indicados anteriormente. Un ciempiés gigante, por ejemplo, puede deslizarse por entre los abrojos sin que haya posibilidad de que sufra daño y un gigante del fuego que lleve unas botas enormes y gruesas podría ser inmune a sus ataques.

Por cada dos niveles de lanzador, puedes afectar a un cuadrado de 5'×5' adicional, y el bonificador de ataque de los abrojos aumenta en 1. Por lo tanto, afectas a dos cuadrados a 3.er nivel (+1 c/c), cuatro a 7.º (+3 c/c) y un máximo de cinco en el 9.º o superiores (máximo de +4 c/c).

Varios conjuros de *abrojos* (o añadir abrojos mundanos) que ocupen el mismo espacio no tendrán ningún efecto adicional.

## ABSORBER ARMA

Transmutación
**Nivel:** Asn 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Efecto:** un arma tocada que no esté en posesión de otra criatura
**Duración:** 1 hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto); ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*El arma que sostienes en tu mano empieza a desvanecerse cuando das término al conjuro. Con las últimas palabras del sortilegio, desaparece por completo. En ese mismo momento, una mancha roja en forma de arma aparece en tu brazo.*

Puedes absorber un arma que estés tocando (incluso una envenenada) en tu brazo sin sufrir daño alguno, siempre y cuando no esté en posesión de otra criatura. Ésta, sin embargo, debe ser un arma ligera para ti en el momento del lanzamiento del conjuro. El arma absorbida no puede notarse a través de la piel y no restringe tus movimientos en modo alguno. Tampoco hay posibilidad de que se la detecte ni siquiera con una búsqueda concienzuda, aunque un conjuro de *detectar magia* revela la presencia de un aura mágica. La única evidencia de su presencia es una leve mancha en tu piel que tiene vagamente la forma del arma.

Cuando tocas la mancha (una acción equivalente a desenvainar un arma), o cuando la duración del conjuro expira, el arma aparece en tu mano y el sortilegio termina. Si atacas con ella en el mismo asalto en el que la recuperas de su escondite, puedes realizar una prueba de Engañar para fintar en combate como una acción gratuita y obtienes un bonificador de +4 a esa prueba. Un arma mágica inteligente obtiene un TS contra este conjuro, pero el resto de armas no.

## ABSORCIÓN

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** hasta que se consuma o 10 minutos/nivel

*Al finalizar los intrincados gestos del conjuro, detectas un ligero zumbido en el límite de tu audición. Tu cuerpo parece más caliente, y te llena una sensación de seguridad.*

Los conjuros y efectos sortílegos dirigidos contra ti se absorben, y su energía se almacena hasta que la liberas para tus propios sortilegios. *Absorción* funcionará sólo con conjuros cuyo objetivo seas tú y tengan un alcance distinto a toque. Los sortilegios de toque, de efecto y de área no resultan afectados.

Cuando se ha lanzado el sortilegio, puedes absorber 1d4+6 niveles de conjuro

(tirados en secreto por el DM). El nivel de cada conjuro que absorbes se resta del total. Si un sortilegio sólo se absorbe parcialmente (debido a que su nivel supera el número de estos que quedan para absorber), se debe dividir el número de niveles de conjuro que quedan sin absorber por el nivel del sortilegio original. Para los conjuros que infligen daño, usa el resultado para determinar qué fracción de éste sufres. Para los que crean efectos, usa el resultado como porcentaje de la posibilidad de ser afectado.

Por ejemplo, te quedan tres niveles de *absorción* y eres el objetivo de un *dominar persona* (lanzado como un conjuro de 5.º nivel). *Absorción* consume tres niveles del sortilegio, dando como resultado un 40% de posibilidad (2/5) de ser afectado normalmente. En caso de ser así, cualquier TS que permita el conjuro seguirá aplicándose. Del mismo modo, si eres alcanzado por un *desintegrar* (lanzado como un sortilegio de 6.º nivel) cuando te quedan cuatro niveles de *absorción*, quedan dos niveles del sortilegio y sufres sólo el 33% (1/3) del daño que recibirías normalmente.

Puedes usar la energía sortílega capturada para lanzar cualquier conjuro que conozcas o hayas preparado, pero los sortilegios lanzados de este modo no desaparecen de tu lista de conjuros preparados ni cuentan en el número de los que eres capaz de lanzar al día (de modo que debes mantener un registro del total de niveles de conjuro absorbidos y usados). Los niveles de energía sortílega que almacenas deben ser iguales o mayores que el nivel del conjuro que quieras lanzar, y debes tener (y gastar) cualquier componente material necesario

## ABSORCIÓN DE CALOR

Nigromancia [frío]
**Nivel:** Clr 8
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 20'
**Área:** explosión de 20' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*El calor de la sala parece ir a toda prisa hacia ti, dejando a todo el mundo a tu alrededor con un dolor que hiela los huesos mientras tú te sientes increíblemente renovado y vivo.*

Absorbes el calor de todas las criaturas vivas que se hallan dentro del área afectada, salvo tú mismo. Este influjo de calor te cura y te refuerza. Todos los seres vivos afectados sufren 1d6 puntos de daño por frío por nivel de lanzador (máximo 20d6). Por cada uno de éstos que sufre daño, tú obtienes 2 pg temporales, que tienen una duración máxima de 1 minuto por nivel.

## ACELERAR RÁPIDO

Transmutación
**Nivel:** Exp 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1d4 asaltos

*Dos rápidas sílabas liberan el poder del sortilegio, y el mundo se mueve un poco más lentamente a tu alrededor.*

Este conjuro funciona igual que *acelerar* (*Mdj*, pág. 196), excepto por lo anteriormente indicado. Este sortilegio contrarrestará y disipará cualquier efecto de *ralentizar* que haya sobre ti.

## ACERO DIAMANTINO

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 3, Pal 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** armadura tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Pasas la mano sobre una armadura varias veces antes de finalmente tocarla. Cuando lo haces, sientes un calor iniciarse en la palma de tu mano. Éste pasa a la armadura y se pone de manifiesto como un lustre centelleante.*

*Acero diamantino* mejora la resistencia de una armadura. Ésta proporciona RD igual a la mitad de su bonificador a la CA. La RD puede ser tan sólo superada por las armas adamantinas. Por ejemplo, una armadura completa proporcionaría una RD 4/adamantina, y una *coraza +1* (CA +6) la otorgaría de 3/adamantina.

*Componente material:* polvo de diamante por valor de como mínimo 50 po.

## ACORDE DISONANTE

Evocación [sónico]
**Nivel:** Brd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 10'
**Área:** explosión de 10' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Emites una terrible nota aguda. Ésta pulsa en el aire, difundiéndose como una onda expansiva. Golpea a cualquier criatura cercana y hace vibrar los objetos sueltos.*

Las criaturas (a excepción de ti) que se encuentren en el área afectada sufrirán 1d8 puntos de daño sónico por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8).

## ADEMÁN DE NECRÓFAGO

Nigromancia
**Nivel:** Hambre 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un rayo verde surge como un puñal desde el dedo con el que señalas para alcanzar el vientre de tu enemigo.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para afectar a un objetivo, quien, de no superar un TS de Fortaleza, queda paralizado hasta que la duración del conjuro expira.

Un objetivo del rayo que tenga éxito en su salvación de Fortaleza quedará, en vez de ello, indispuesto hasta la finalización del sortilegio. Un *neutralizar veneno* elimina este estado.

*Componente material:* un pequeño retazo de tela cogido de ropa llevada por un necrófago o una pizca de tierra de la guarida de una de estas criaturas.

## ADIESTRAR ANIMAL

Encantamiento (hechizo) [enajenador]
**Nivel:** Drd 2, Exp 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos

**Alcance:** toque
**Objetivo:** animal tocado
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Al fin te aproximas a la conclusión del complejo procedimiento del conjuro. Como último acto del ritual, gritas los trucos que deseas enseñar al animal que estás tocando. Tu mano cosquillea durante un instante cuando el sortilegio surte efecto.*

Mientras este conjuro está en efecto, el animal bajo su influencia gana un número adicional de trucos igual a la mitad de tu nivel de lanzador (máximo cinco).

Este sortilegio no modifica la actitud que un animal tiene hacia ti, ni tampoco garantiza su cooperación cuando se le ordena llevar a cabo los trucos recién aprendidos.

## AFLIGIR A LOS DIABLOS

Transmutación
**Nivel:** Clr 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** criatura viva
**Duración:** 1d6 asaltos
**Tiro de salvación:** ninguno o Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Gritas las antiguas palabras y realizas los gestos prescritos, y tu adversario suelta un aullido de agonía cuando tropieza debido a la fuerza del sortilegio.*

Este conjuro infligirá 2d6 puntos de daño cada asalto hasta que la duración expire a cualquier criatura que tenga los subtipos maligno y legal (como un can trasguero o un diablo), sin TS que valga.

Si el objetivo también tiene el subtipo baatezu (*Mm, pág.* 61), el conjuro tiene un efecto mucho más poderoso. Además del daño, una de estas criaturas quedará aturdida hasta que el sortilegio finalice a menos que supere un TS de Fortaleza.

## AGARRÓN DE LA TIERRA

Transmutación [tierra]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** brazo de tierra animado
**Duración:** 2 asaltos/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Alzas el brazo por encima de tu mano, tus dedos flexionados como garras. En las cercanías, un brazo hecho de tierra pero tan grande como una persona brota violentamente del suelo, su mano agarrando el aire.*

Haces que del suelo surja un brazo formado por una densa masa compactada de tierra que apresa a tus enemigos. Sólo puedes crear un brazo en zonas de tierra, lodo, hierba o arena, y el conjuro falla si intentas lanzarlo en un área de otro material (incluida la piedra).

El brazo se considera una criatura Mediana con un ataque base igual a tu nivel de lanzador y una puntuación de Fuerza de 14, +2 por cada tres niveles de lanzador (16 a 3.er nivel, 18 en el 6.º, etcétera). El brazo no se mueve de la casilla en la que aparece, pero puede realizar un intento de presa por asalto a cualquier criatura que está en su casilla o en las adyacentes, lo cual no provoca ataques de oportunidad. Si tiene varios objetivos disponibles, eliges uno. En caso de no poder escoger a uno, el brazo ataca de modo aleatorio a una criatura dentro del alcance (posiblemente incluyendo a tus aliados). En cada asalto que consiga sujetar a un objetivo, la mano infligirá 1d6 puntos de daño letal (más su bonificador de Fuerza).

El brazo de tierra tiene CA 15, dureza 4 y 3 pg por nivel de lanzador. Si queda reducido a 0 o menos pg se convierte en polvo.

*Componente material:* una mano de arcilla en miniatura.

## AGARRÓN PÉTREO

Transmutación [tierra]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Efecto:** brazo de piedra animado
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Apuntando hacia abajo con tu brazo, completas el lanzamiento del sortilegio. Cerca, un brazo de forma tosca y aproximadamente el tamaño de un humano surge del suelo y agarra el aire.*

Este conjuro funciona igual que *agarrón de la tierra* (ver anteriormente), excepto por lo anteriormente indicado. El brazo de piedra puede aparecer sobre cualquier superficie natural, incluso roca sin trabajar, tierra, lodo, hierba o arena, y tiene CA 18, dureza 8 y 4 pg por nivel de lanzador.

*Componente material:* una mano en miniatura hecha de piedra.

## AGILIDAD DIVINA

Transmutación
**Nivel:** Clr 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** no

*Invocando en voz alta el poder divino de tu deidad, imbuyes a una criatura viva con agilidad y habilidad en combate.*

Confieres al receptor un bonificador de mejora de +10 a la Destreza.

## AGRANDAR PERSONA MAYOR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Alcance:** toque
**Duración:** 1 hora/nivel (D)

*El receptor elegido comienza a crecer con rapidez cuando das término al sortilegio.*

Este conjuro funciona igual que *agrandar persona* (*Mdj*, pág. 197), excepto por lo anteriormente indicado.

## AGUA ANÁRQUICA

Transmutación [caótico]
**Nivel:** Clr 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** frasco de agua tocado
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Pronuncias las antiguas y escurridizas palabras mientras viertes el hierro y la plata en el frasco. Pese a que hay más polvo que sitio en la botella, todo éste se disuelve, dejando un frasco de agua en la que se arremolinan motas doradas.*

Esta transmutación imbuye un frasco (1 pinta) de agua con la energía del caos, convirtiéndola en agua anárquica, que inflige daño a los ajenos legales de la misma

manera que el agua bendita hace con los muertos vivientes y los ajenos malignos. Un frasco de agua anárquica puede arrojarse como arma de salpicadura. Considera este ataque como si fuera uno de toque a distancia con un incremento de distancia de 10'. Un frasco se rompe si se arroja contra el cuerpo de una criatura corporal pero, para utilizarlo contra una incorporal, el portador debe abrirlo y verter el agua anárquica sobre el objetivo. De este modo, un personaje puede mojar a una criatura incorporal con agua anárquica sólo si se halla adyacente a ésta. Esto es un ataque de toque a distancia que no provoca ataques de oportunidad.

Un impacto directo de un frasco de agua anárquica inflige 2d4 puntos de daño a un ajeno legal. Todas las criaturas de este tipo que se hallen a 5' del punto de impacto sufrirán 1 punto de daño por la salpicadura.

*Componente material:* 5 lbs. de hierro y plata en polvo (por un valor de 25 po).

## AGUA AXIOMÁTICA

Transmutación [legal]
**Nivel:** Clr 1, Pal 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** frasco de agua tocado
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Pronuncias las antiguas y escurridizas palabras mientras viertes el hierro y la plata en el frasco. Pese a que hay más polvo que sitio en la botella, todo éste se disuelve, dejando un frasco de agua en la que se salpican motas grises.*

Esta transmutación imbuye un frasco (1 pinta) de agua con la energía de la ley, convirtiéndola en agua axiomática, que inflige daño a los ajenos caóticos de la misma manera que el agua bendita hace con los muertos vivientes y los ajenos malignos. Un frasco de agua axiomática puede arrojarse como arma de salpicadura. Considera este ataque como si fuera uno de toque a distancia con un incremento de distancia de 10'. Un frasco se rompe si se lo arroja contra el cuerpo de una criatura corporal pero, para utilizarlo contra una incorporal el portador debe abrirlo y verter el agua axiomática sobre el objetivo. De este modo, un personaje puede mojar a una criatura incorporal con ella sólo si se halla adyacente a ésta. Esto es un ataque de toque a distancia que no provoca ataques de oportunidad.



*Las varitas proporcionan a los lanzadores de conjuros una forma de tener a mano conjuros, incluso cuando sus sortilegios diarios se han agotado.*

Un impacto directo de un frasco de agua axiomática inflige 2d4 puntos de daño a un ajeno caótico. Todas las criaturas de este tipo que se hallen a 5' del punto de impacto sufrirán 1 punto de daño por la salpicadura.

*Componente material:* 5 lbs. de hierro y plata en polvo (por un valor de 25 po).

## AGUACERO

Evocación [agua]
**Nivel:** Drd 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** largo (400' + 40/nivel)
**Área:** emanación de 100' de radio
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Nubes aparecen de la nada arremolinándose y, con un trueno, dejan caer un aguacero empapador.*

Haces que se acumulen nubes y caiga una lluvia torrencial que reduce los alcances de visibilidad a la mitad, dando como resultado un penalizador de -4 a las pruebas de Avistar y Buscar. Extingue automáticamente las llamas sin protección y tiene una probabilidad del 50% de hacer otro tanto con las protegidas. Los ataques con armas a distancia y las pruebas de Escuchar se realizan con un penalizador de -4. El daño por fuego dentro del área de este conjuro se reduce en 1 punto por dado de daño.

Este conjuro no funciona en interiores, subterráneos, bajo el agua o en climas desérticos. Una vez ha acabado el conjuro, el agua creada se evapora en los siguientes 10 minutos. Ésta no aplaca la sed ni proporciona alimento alguno a las plantas.

## ALARMA DE PORTAL

Abjuración
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un umbral o un portal interplanario
**Duración:** 2 horas/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Lanzas una campana diminuta contra el portal y ésta suena cuando terminas el último gesto del conjuro. Con la finalización del sortilegio, la campanilla desaparece en el aire, pero continúa sonando durante unos instantes más.*

La *alarma de portal* lanza una alarma mental o audible cada vez que una criatura de tamaño Menudo o mayor cruza el portal o umbral sobre el que se ha lanzado el conjuro. Cuando lanzas el sortilegio decides si es audible o mental.

*Alarma mental:* una alarma mental te avisará a ti (y solo a ti) mientras estés en un radio de una milla de la zona protegida y en el mismo plano. Notarás un ligero temblor mental que te despertará si estás dormido pero que no te molestará en modo alguno ni afectará a tu concentración (no inter-

*Ilustración de C. Frank*

ferirá con el lanzamiento de conjuros). Un sortilegio de *silencio* no tiene ningún efecto sobre una alarma mental.

*Alarma audible:* una *alarma de portal* audible produce el sonido de una campanilla pequeña, un timbre o cualquier sonido repetitivo que puede ser escuchado con claridad en un radio de 60', que traspasa las puertas cerradas y que se extiende a otros planos. El sonido puede oírse débilmente hasta 180' en cualquier dirección y dura 1 asalto. Las criaturas que estén bajo los efectos de un conjuro *silencio* no podrán oír el sonido, y si el propio portal está dentro del radio de uno no sonará ninguna alarma.

Si por el portal pasan criaturas astrales o etéreas, éstas disparan la *alarma de portal*.

Cuando lanzas el conjuro tienes la opción de definir una contraseña que podrá ser descubierta mediante el uso del conjuro *analizar portal* (ver pág. 19). Quienes digan la contraseña correcta antes de entrar en el portal no dispararán la alarma.

*Componente material:* una campanilla diminuta.

## ALARMA DE PORTAL MEJORADA

Abjuración
**Nivel:** Brd 4, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, F
**Duración:** 8 horas/nivel (D)

Este conjuro funciona igual que *alarma de portal*, pero con las siguientes mejoras:

- Puedes decidir que la alarma disparada por este sortilegio sea mental, audible o de los dos tipos.
- Si eliges una alarma mental, cuando se dispare recibirás una imagen mental de las criaturas que hayan pasado por el portal y en qué dirección lo han hecho. La imagen mental te mostrará la información como si hubieras estado a 10' del portal.
- Puedes hacer que en vez de ti sea otra criatura la que reciba la imagen mental. Para hacerlo, deberás tocarla, pero ésta tiene derecho a su vez (si no es voluntaria) a realizar un TS de Voluntad para negar los efectos.

*Foco:* una pequeña bolsita de cuero que contenga tres campanillas de latón.

## ALARMA MAYOR

Abjuración
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Duración:** 4 horas/nivel (D)

*Entonando un canto en voz baja, haces sonar una campana de cristal con el golpeteo de tus uñas, trayendo a la existencia una zona invisible y protegida.*

Este conjuro funciona igual que el de *alarma* (*Mdj*, pág. 198), aunque el sortilegio funciona sobre las criaturas que atraviesan el área del conjuro en planos limítrofes o coexistentes (*GDM*, pág. 150), como el Etéreo y el de la Sombra.

*Foco:* una campanilla tallada en cristal de al menos 100 po.

## ALAS DE FUEGO

Transmutación [fuego]
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S, M, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel

*Con un destello de luz y un rugido de llamas, tus brazos se convierten en alas de fuego.*

Este sortilegio transforma tus brazos en alas de brillante fuego. Éstas no te harán daño ni a ti ni a ninguno de los objetos que portes. Dado que tus brazos estarán transformados, no podrás sostener objetos en las manos ni lanzar conjuros que requieran componentes somáticos, pero los anillos, brazales y demás objetos que lleves en los brazos al ejecutar el sortilegio seguirán funcionando con normalidad. Las alas te permiten volar a una velocidad de 60' (o 40' si llevas armadura intermedia o pesada) con maniobrabilidad buena. Mientras vuelas, eres capaz de cargar pero no correr, y no puedes levantar más que una carga ligera. Usar el sortilegio *alas de fuego* requiere la misma concentración que caminar, por lo que eres capaz de realizar otras acciones con normalidad.

Si el conjuro expira mientras te encuentras en vuelo, caes a una velocidad de 60' por asalto durante 1d6 asaltos, y después el resto de la distancia si aún no has aterrizado. Como disipar un sortilegio hace que termine a todos los efectos, el receptor también desciende de este modo si el conjuro *alas de fuego* es disipado, pero no si es negado por un *campo antimagia*.

De no estar volando, puedes efectuar dos ataques con las *alas de fuego* cada asalto como si fueran armas naturales. Un ataque con éxito inflige 2d6 puntos de daño por fuego.

Las alas pueden extinguirse (y el conjuro, cancelarse) mediante un sortilegio *apagar*, la inmersión en agua o un viento con fuerza de huracán o superior.

*Componente material:* la pluma de un pájaro, que debes quemar al lanzar el conjuro.

*Foco:* un amuleto de oro con la forma de un fénix (con un valor de 150 po).

## ALAS DEL MAR

Transmutación
**Nivel:** Clr 1, Drd 1, Exp 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tu membrana interdigital crece para alcanzar hasta las puntas de éstos cuando completas el conjuro. No obstante, en el momento en que tocas al receptor elegido para el sortilegio, la membrana vuelve a su estado habitual mientras el medio de movimiento acuático del receptor crece.*

Este conjuro incrementa la velocidad natatoria del receptor en 30'. No tiene efecto en otros modos de movimiento, ni tampoco permite nadar a la criatura afectada si no puede hacerlo ya.

*Componente material:* una gota de agua.

## ALAS DEL VIENTO

Transmutación
**Nivel:** Drd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura alada tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** no (inofensivo)

*Posas tu mano en los hombros de la criatura, y ésta queda impregnada de un cálido resplandor amarillo, que se extiende hasta las puntas de sus alas.*

La criatura que tocas se vuelve más ágil en el aire, capaz de hacer giros más rápidos y de ser más maniobrable cuando vuela. El receptor debe ser capaz de volar utilizando alas. La maniobrabilidad de la criatura mejora en una categoría: de torpe a mala, de mala a regular, de regular a buena o de buena a perfecta.

Una criatura no se puede beneficiar de múltiples aplicaciones de este conjuro a la vez.

## ALAS DEL VIENTO MAYOR

Transmutación
**Nivel:** Drd 4, Hcr/Mag 4

Este conjuro funciona igual que *alas del viento*, pero la maniobrabilidad de la criatura mejora dos categorías: de torpe a regular, de mala a buena o de regular a perfecta.

## ALAS NEBULOSAS

Transmutación
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Mientras tocas al receptor, una niebla adopta la forma de burdas alas que se pegan a su espalda.*

Este conjuro incrementa la velocidad de vuelo del receptor en 30'. No tiene efecto en otros modos de movimiento, ni tampoco permite volar a la criatura si no podía hacerlo antes.

## ALBORADA

Nigromancia [dependiente del idioma]
**Nivel:** Brd 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura fallecida recientemente
**Duración:** 5 asaltos
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Tocas el cuerpo y entonas una endecha, llamando a la memoria viva de la criatura. Zarcillos de energía mística centellean alrededor de sus labios, y ésta comienza a hablar.*

Haces que una criatura que ha estado muerta hasta un máximo de tres días revele información sobre los acontecimientos que desembocaron en su fallecimiento. El cadáver habla lacónicamente en su idioma nativo, sin usar más de aproximadamente una docena de palabras por asalto. En el primero, describe lo último que vio; en el segundo, su última voluntad; en el tercero, la herida que lo mató; en el cuarto, quién lo hizo; y en el quinto, porqué cree que lo mataron.



*Ilustración de R. Spears*

*El conjuro* alas nebulosas *proporciona gran velocidad a una criatura voladora*

## ALETAS A PIES

Transmutación
**Nivel:** Drd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura voluntaria tocada
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Las extremidades inferiores de la naga se sacuden y lentamente se transforman en miembros humanoides.*

Este conjuro trasforma colas, tentáculos o aletas en piernas y pies humanoides. Las criaturas afectadas pierden cualquier velocidad natatoria que tuvieran, pero ganan en vez de ello velocidad terrestre. Las Medianas transformadas tienen una velocidad táctica terrestre de 30', las Pequeñas o de menor tamaño tienen una de 20' y las Grandes o mayores, una de 40'.

El receptor pierde cualquier ataque natural que tenga basado en su cola o tentáculos.

## ALIADO DRAGÓN

Conjuración (llamada)
**Nivel:** Dragón 7, Hcr/Mag 7
**Efecto:** llama a un dragón de 18 DG o menos

Este conjuro funciona igual que *aliado dragón menor*, exceptuando que puedes convocar un único dragón de hasta 18 DG.

*Coste en PX:* 250 PX.

Aliado dragón mayor
Conjuración (llamada)
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Efecto:** llama a un dragón de 22 DG o menos

Este conjuro funciona igual que *aliado dragón menor*, exceptuando que puedes convocar un único dragón de hasta 22 DG.

*Coste en PX:* 500 PX.

## ALIADO DRAGÓN MENOR

Conjuración (llamada)
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** llama a un dragón de 15 DG o menos
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Sientes que, al lanzar el sortilegio, éste te arrebata parte de tu fuerza vital para quedársela. Un gran dragón aterriza cerca. "¿Deseas hablar de algo?" pregunta, mirando con anhelo tus pertenencias.*

Este conjuro llama a un dragón. Puedes pedirle que realice una tarea a cambio de un pago por tu parte. Las tareas pueden ser simples (llévanos a través de la sima, ayúdanos en la batalla) o complejas (espía a nuestros enemigos, protégenos en nuestra incursión a esa mazmorra). Debes ser capaz de comunicarte con el dragón para negociar sus servicios.



Aliado dragón *convoca a una de estas bestias para que cumpla tus órdenes, pero a un gran precio*

El dragón convocado requiere un pago por sus servicios en forma de monedas, gemas y otros objetos preciosos que pueda añadir a su tesoro. El pago deberá hacerse antes de que el dragón esté de acuerdo en realizar el servicio. La negociación dura al menos 1 asalto, por lo que cualquier acción que la criatura realice comenzará el asalto siguiente al que aparezca.

Las tareas que requieran hasta 1 minuto por nivel del lanzador tendrán un coste de 50 po por cada DG del dragón llamado. Para aquellas que necesiten 1 hora por nivel del lanzador, éste requerirá un pago de 250 po por cada DG. Las tareas largas (las que necesiten hasta 1 día por nivel del lanzador) precisarán un pago de 500 po por DG.

Las tareas especialmente peligrosas requieren un gran obsequio, hasta el doble de las cantidades anteriores. Un dragón nunca aceptará menos de la cantidad indicada, ni siquiera para una tarea inofensiva.

Al final de su encargo, o cuando la duración pactada finalice, la criatura volverá al lugar de donde fue llamada (después de volver a informarte, si es apropiado y posible).

*Coste en PX:* 100 PX.

*Especial:* los hechiceros lanzan este conjuro con +1 nivel de lanzador.

## ALIENTO ÁCIDO

Conjuración (creación) [ácido]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 15'
**Área:** explosión cónica
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Arrojas las hormigas de fuego dentro de tu boca y exhalas deprisa. Éstas destilan gotas de ácido puro en mitad del aire, que salpican a tus oponentes y dejan agujeros humeantes.*

Exhalas un cono de gotitas de ácido. Éste inflige 1d6 puntos de daño por ácido por nivel de lanzador (máximo 10d6).

*Componente material:* un puñado de hormigas de fuego (vivas o muertas) (*N. del T.: se trata unas hormigas muy agresivas procedentes de Sudamérica*).



*Nebin sorprende a los trolls con* aliento ácido

*Ilustraciones de F. Vobvinkel y W. Reynolds*

## ALIENTO ATURDIDOR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tu arma de aliento
**Duración:** instantáneo

*Exhalas, y tu arma de aliento surge mezclada con pesadas esferas azules de energía mágica. Aquellos que sobreviven a tu arremetida quedan en pie, pero aturdidos.*

Para que este conjuro funcione, debes tener un arma de aliento, ya sea como aptitud sobrenatural o como resultado del lanzamiento de un sortilegio como aliento de dragón (ver pág. 14). Cuando lo lanzas, imbuyes a tu arma de aliento de una fuerza conmocionadora que aturde a aquellos atrapados dentro de su área. Las criaturas que sufran daño por el arma de aliento deberán superar un TS de Fortaleza (CD igual a la de tu arma de aliento) o quedarán aturdidas durante 1 asalto.

## ALIENTO ATURDIDOR MAYOR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 8

Este conjuro funciona igual que *aliento aturdidor*, exceptuando que las criaturas que fallen su TS de Fortaleza quedarán aturdidas durante 2d4 asaltos.

## ALIENTO CEGADOR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 4

*Exhalas tu arma de aliento, que chisporrotea con cegadora intensidad.*

Este conjuro funciona igual que *aliento deslumbrante* (ver pág. 14), exceptuando que los objetivos que fallen su TS contra tu arma de aliento quedarán cegados permanentemente, en lugar de deslumbrados.

## ALIENTO DE DRAGÓN

Evocación [bueno o maligno]
**Nivel:** Clr 5, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M/DF
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Utilizando magia para imitar el aliento de un dragón, vomitas un chorro de energía.*

Obtienes la capacidad de, como una acción estándar, exhalar un chorro de energía que imita el aliento de un dragón. Una vez uses tu ataque de aliento, deberás esperar durante 1d4 asaltos para volver a utilizarlo de nuevo.

Cuando lanzas *aliento de dragón*, escoges un dragón auténtico cuyo aliento emulas. Si eliges uno cromático, entonces el conjuro gana el descriptor maligno, en tanto que si eliges uno metálico, obtiene el de bueno. Los detalles de las armas de aliento de cada tipo de dragón auténtico se proporcionan a continuación:

**Dragones cromáticos**

*Azul:* línea de electricidad de 30', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8); Reflejos mitad.

*Blanco:* cono de frío de 15', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8); Reflejos mitad.

*Negro:* línea de ácido de 30', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8); Reflejos mitad.

*Rojo:* cono de fuego de 15', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8); Reflejos mitad.

*Verde:* cono de ácido de 15', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8); Reflejos mitad.

**Dragones metálicos**

*Bronce:* línea de electricidad de 30', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8); Reflejos mitad.

*Cobre:* cono de *ralentizar* de 15', dura 1d6 asaltos; Voluntad niega.

*Oro:* cono de fuego de 15', 1d8/2 niveles de lanzador (máximo 10d8); Reflejos mitad.

*Oropel:* cono de *dormir* de 15', dura 1d6 asaltos; Voluntad niega.

*Plata:* cono de parálisis de 15', dura 1d6 asaltos; Fortaleza niega.

*Componente material arcano:* una escama de dragón del color apropiado.

## ALIENTO DE LA JUNGLA

Transmutación
**Nivel:** Drd 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** expansión de niebla de 40' de radio y 20' de alto
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Con una palabra de poder y un movimiento rápido de muñeca, aparece una tenue neblina de fétido olor.*

La CD de cualquier TS realizado dentro de la niebla contra veneno o enfermedad aumenta en 2.

La niebla no proporciona ocultación.

## ALIENTO DESLUMBRANTE

Transmutación [luz]
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tu arma de aliento
**Duración:** 1 asalto

*Exhalas tu arma de aliento, y ésta destella con intensidad, sorprendiendo a tus adversarios.*

Para que este conjuro funcione, debes tener un arma de aliento que utilice fuego o electricidad, ya sea como aptitud sobrenatural o como resultado del lanzamiento de un sortilegio como *aliento de dragón* (ver pág. 14). Cuando lo lanzas, tu arma de aliento queda bañada con una luz brillante. Además de sufrir el daño habitual por fuego o electricidad, las criaturas que fallen sus TS contra ésta quedarán deslumbradas durante 1 minuto por nivel del lanzador. Las criaturas que carecen de vista no resultan afectadas por *aliento deslumbrante*.

## ALIENTO DISIPADOR

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tu arma de aliento
**Duración:** 1 asalto

*Exhalas una nube de gas venenoso mezclado con motas de luz estelar que se dirigen hacia los lanzadores y los monstruos convocados que se hallan dentro de ésta.*

Para que este conjuro funcione, debes tener un arma de aliento, ya sea como aptitud sobrenatural o como resultado del lanzamiento de un sortilegio como *aliento de dragón* (ver pág. 14). Cuando lo lanzas, tu arma de aliento actúa como un *disipar magia* apuntado (*Mdj*, pág. 236).

Por cada criatura u objeto que falle su TS contra tu arma de aliento y que sea el receptor de uno o más conjuros, deberás realizar una prueba de disipar contra el sortilegio de mayor nivel en efecto sobre el objeto o la criatura. Una prueba de disipar es 1d20 + 1 por nivel de lanzador (máximo +15) contra una CD de 11 + el nivel de lanzador del conjuro. En caso de fallar esa prueba, realizarás otras de disipación contra sortilegios progresivamente más débiles hasta que disipes uno o falles todas tus pruebas. Los objetos mágicos de la criatura no resultan afectados ni tampoco los seres y objetos que tuvieron éxito en el TS contra tu arma de aliento.

Si una criatura que es el efecto de un conjuro en curso (como un monstruo convocado mediante *convocar monstruo*) está dentro del área y falla su TS contra tu arma de aliento, puedes conseguir finalizar el conjuro que la trajo realizando una prueba de disipar (devolviéndola al lugar de donde vino).

Por cada área o efecto de sortilegio en curso centrado dentro del área de tu arma de aliento, realizas una prueba de disipar para conseguir disipar dicho conjuro.

Los sortilegios se disipan antes de determinar los efectos de tu arma de aliento.

Puedes optar por tener éxito automáticamente en las pruebas de disipar contra los conjuros en el área que tú hayas lanzado.

## ALIENTO ENERVADOR

Nigromancia
**Nivel**: Hcr/Mag 9
**Componentes**: S
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción rápida
**Alcance**: personal
**Objetivo**: tu arma de aliento
**Duración**: 1 asalto

*Tu arma de aliento estalla desde tu boca, brillante pero mezclada con afiladas púas de oscuridad viva.*

Para que este conjuro funcione, debes tener un arma de aliento, ya sea como aptitud sobrenatural o como resultado del lanzamiento de un sortilegio como *aliento de dragón* (ver pág. 14). Cuando lanzas el sortilegio, puedes modificar tu arma de aliento para que contenga energía negativa. Además del daño normal por energía que inflige, las criaturas que no superen su TS contra ésta sufrirán 2d4 niveles negativos.



*Después de lanzar* aliento etéreo, *el arma de aliento de un dragón afecta a las criaturas incorporales*

Si la víctima sufre tantos niveles negativos como DG tiene, muere. Cada nivel negativo impone las siguientes penalizaciones a la criatura: -1 al ataque, los TS, las pruebas de habilidad y de característica, y el nivel efectivo (para determinar la potencia, la duración, la CD y otros detalles de conjuros y aptitudes especiales). Además, un lanzador de conjuros pierde un sortilegio o un espacio de conjuro del mayor nivel que tenga disponible.

Suponiendo que los objetivos sobrevivan, éstos recuperarán los niveles perdidos después de un número de horas igual a tu nivel de lanzador. Normalmente, los niveles negativos tienen una probabilidad de consumir permanentemente el nivel del receptor, pero los infligidos por *aliento enervador* no duran lo suficiente para ello.

Si una criatura muerta viviente queda atrapada dentro del arma de aliento, gana 2d4 × 5 pg temporales antes de sufrir el daño de ésta. Éstos tienen una duración de hasta 1 hora.

## ALIENTO ETÉREO

Transmutación
**Nivel**: Hcr/Mag 5
**Componentes**: S
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción rápida
**Alcance**: personal
**Objetivo**: tu arma de aliento
**Duración**: 1 asalto

*Exhalas una ráfaga de fuego por el pasillo, pero el mobiliario no sufre daño alguno. En otro plano de existencia, una horda de merodeadores etéreos ahora no son más que carne a la brasa.*

Para que este conjuro funcione, debes tener un arma de aliento, ya sea como aptitud sobrenatural o como resultado del lanzamiento de un sortilegio como *aliento de dragón* (ver pág. 14). Cuando lanzas el sortilegio, puedes modificar tu arma de aliento para que se manifieste en el plano Etéreo en lugar de en el Material (para que funcione este conjuro, debes estar en el Material o en otro plano con uno Etéreo coexistente). Tu arma de aliento afectará a las criaturas etéreas como si fuesen materiales, pero no a estas últimas que se hallen dentro de su área.

## ALIENTO GÉLIDO

Conjuración [frío]
**Nivel**: Clr 2, Drd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: 30'
**Área**: explosión cónica
**Duración**: instantáneo
**TS**: Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros**: sí

*Exhalando de forma enérgica por entre tus manos ahuecadas, tu aliento pasa disparado por entre ellas mezclado con escarcha y cristales de hielo.*



*Ilustración de R. Spears*

Exhalas un cono de frío intenso hacia tus enemigos. El conjuro inflige 1d4 puntos de daño por frío por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d4). Además, todas las criaturas que resulten dañadas por el aliento gélido y que no superen su TS de Reflejos quedarán atontadas durante 1 asalto debido al súbito golpe de frío.

*Componente material:* tres gotas de agua o fragmentos de hielo (que se sostienen en la palma de la mano ahuecada y que se soplan hacia el objetivo).

## ALIENTO NAUSEABUNDO

Conjuración (creación)
**Nivel:** Clr 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Área:** explosión cónica
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** no

*Mueves el brazo como un molinete para completar el conjuro y sufres una arcada antes de exhalar un gran chorro de gas verde de olor nauseabundo.*

Exhalas un cono de vapores nauseabundos. Cualquier criatura que se halle dentro del área deberá superar un TS de Fortaleza o quedará mareada durante 1d6 asaltos.

*Componente material:* un trozo de pescado muerto hace como mínimo un día.

## ALIENTO REPRENDEDOR

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tu arma de aliento
**Duración:** 1 asalto

*Exhalas tu arma de aliento, repleta de danzantes chispas blancas que pululan alrededor de tus adversarios y los paralizan de miedo.*

Para que este conjuro funcione, debes tener un arma de aliento, ya sea como aptitud sobrenatural o como resultado del lanzamiento de un sortilegio como *aliento de dragón* (ver pág. 14). Cuando lo lanzas, insuflas tu arma de aliento con energía negativa que reprende a los muertos vivientes dentro de su área. Los muertos en vida dentro del área de ésta que fallen su TS quedarán aterrados como si sufrieran un temor reverencial durante 1 asalto.

## ALIENTO ROBADO

Nigromancia [aire]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura viva que respire aire
**Duración:** instantáneo; ver texto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Ilustración de R. Horsley*




*El conjuro* aliento nauseabundo *puede incapacitar a los enemigos de forma eficaz*

*Con un puño cerrado, haces un gesto de tirar en dirección a tu objetivo. Una mano transparente y apenas perceptible aparece para saltar dentro de la boca de tu víctima.*

Con este conjuro, robas todo el aire de los pulmones del receptor, lo que hace que sufra una crisis respiratoria momentánea. Puede inhalar de forma superficial y actuar con normalidad, pero se le considera indispuesto durante 1 minuto. En cualquier momento durante este tiempo, la víctima tiene la posibilidad de realizar una acción de asalto completo para recuperar el aliento, lo que pone fin a ese estado.

*Foco:* un vial de cristal con tapón.

## ALINEAR ARMA EN GRUPO

Transmutación [ver texto]
**Nivel:** Clr 3
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una arma/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Sostienes tu símbolo sagrado en alto y dices antiguas palabras de poder. Las armas de tu grupo asumen un pálido resplandor azul.*

Este conjuro funciona como *alinear arma* (*Mdj*, pág. 199), excepto porque afecta a múltiples armas o proyectiles hasta cierta distancia.

## ALINEAR COLMILLO

Transmutación [ver texto]
**Nivel:** Drd 2, Exp 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Te arrodillas al lado de tu compañero animal y presionas una ramita de muérdago contra su frente, invocando al poder de la Naturaleza.*

*Alinear colmillo* hace que las armas naturales de una criatura obtengan alineamiento bueno, maligno, legal o caótico, a tu elección. Un arma natural que está alineada puede superar la RD de ciertas criaturas, normalmente ajenos del alineamiento opuesto. Este conjuro no tiene efecto sobre las que ya se consideran alineadas, como los ataques de garra o mordisco de la mayoría de demonios.

No puedes lanzar este sortilegio sobre armas manufacturadas, como una espada.

Cuando lances este conjuro para que un arma natural se considere buena, maligna, legal o caótica, *alinear arma* será un conjuro bueno, maligno, legal o caótico (respectivamente).

## ALINEAR COLMILLO EN GRUPO

Transmutación [ver texto]
**Nivel:** Drd 3, Exp 3
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Sostienes en alto una ramita de muérdago e invocas a los poderes de la Naturaleza. Los hocicos y las patas de tus aliados animales relucen de un color azul pálido.*

Este conjuro funciona igual que *alinear colmillo*, excepto porque afecta a múltiples aliados hasta cierta distancia.

## ALLEGRO

Transmutación
**Nivel:** Brd 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** 20'
**Área:** explosión de 20' radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Con un rápido movimiento de tus dedos y unas cuantas palabras arcanas, liberas la pluma en tu mano para concluir el conjuro. De repente, translúcidas motas azules estallan desde tu cuerpo y se reúnen alrededor de ti y de tus aliados cercanos antes de desvanecerse.*

Todas las criaturas dentro del área del conjuro obtienen un bonificador de mejora de 30' a la velocidad terrestre, hasta un máximo del doble de la normal de cada una de ellas. Aquellas afectadas lo siguen estando hasta que la duración del conjuro finaliza, incluso si dejan el área original.

*Componente material:* una pluma de la cola de un ave de presa.

## ALZAMIENTO FLOTANTE

Evocación
**Nivel:** Drd 1
**Componentes:** S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción inmediata
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura voluntaria/nivel, las cuales no pueden estar a más de 20' una de otra
**Duración:** 1 minuto/nivel (D); ver texto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Señalando con el dedo bruscamente, el agua alrededor de los receptores indicados comienza a empujarlos hacia la superficie.*

A los receptores de este conjuro se les impulsa hacia la superficie a 60' por asalto hasta que quedan flotando en ella. La criatura afectada descansa en la parte superior del líquido (rescatándola del ahogamiento si se trata de un ser que respira aire) y puede desplazarse nadando por sus propios medios o con la ayuda de otros (con una cuerda, por ejemplo). Si el receptor sale del líquido, el conjuro termina.

## AMANUENSE

Transmutación
**Nivel:** Clr 0, Hcr/Mag 0
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** objeto u objetos con escritura
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Apuntas a la escritura y entonces mueves tu mano como si sostuvieras un estilus o una pluma. Al entonar el conjuro, la escritura aparece en una página de papel cercana.*

Puedes hacer que la escritura de un determinado soporte (por ejemplo, un libro) sea copiada en un libro, papel o pergamino. Este conjuro copia 250 palabras por minuto y crea un duplicado perfecto del original. Sólo copia textos no mágicos y no ilustraciones ni escritura mágica (como el texto de un libro de conjuros, rollos de pergamino o una *impronta de la serpiente sepia*). Si el objetivo contiene tanto escritura normal como mágica (como una carta con *runas explosivas*), sólo se copia el normal, dejando un espacio en blanco en el copiado donde debería estar la escritura

mágica. Del mismo modo, si un objetivo contiene texto e ilustraciones, solo se copia el primero.

El sortilegio desencadenará (pero no copiará) trampas mágicas basadas en la escritura que estén colocadas en el material a copiar.

Se debe suministrar papel, pergamino o un libro en blanco en el que escribir con el conjuro. Si el objetivo tiene varias páginas, el sortilegio pasará automáticamente a la siguiente en blanco cuando sea necesario. De haber más páginas en el objetivo que disponibles en blanco, el conjuro copiará del original hasta que se quede sin páginas. En cualquier momento hasta el término de la duración del sortilegio puedes redirigir la magia para copiar de otro objetivo, a otra fuente en blanco o reanudar una duplicación que se había detenido por falta de páginas en blanco.

El conjuro no traduce la escritura que copia. Si no entiendes el original, no tienes ninguna aptitud adicional para entender la copia.

## AMENAZA FANTASMA

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]
**Nivel:** Brd 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Alcanzando hacia la mente de tu enemigo, haces que se sienta como si una amenaza cercana se cerniera sobre él, desde atrás, sin importar hacia donde se gire.*

Creas la sensación en la mente del receptor de que está siendo amenazado por más enemigos de los que hay en realidad. Aunque realmente no percibe ningún enemigo adicional (y no desperdicia ataques en el fantasma), una criatura afectada por este conjuro se considera flanqueada, incluso si no está siendo amenazada por otras. Aunque los demás intenten convencer a la víctima, esto no le ayudará a evitar los efectos; sólo un TS con éxito contra el sortilegio al principio de su lanzamiento podrá hacerlo. Una criatura que no puede ser flanqueada es inmune a este conjuro.

## AMNESIA PROGRAMADA

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** permanente
**TS:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí



*Los rollos de pergamino proporcionan a los lanzadores de conjuros una forma barata de tener acceso a sortilegios que normalmente no preparan*

*Cuando acabas el complejo procedimiento necesario para lanzar el conjuro, la mente de tu objetivo se abre a ti como un libro. Ves sus memorias como historias y sabes que puedes reescribirlas como un maestro bardo edita las obras inferiores de sus aprendices.*

Puedes destruir, alterar o implantar recuerdos selectivamente en la criatura objetivo, como creas adecuado. El conjuro te proporciona acceso a todos los pensamientos y recuerdos del objetivo, permitiéndote introducir uno o varios de los siguientes efectos.

*Borrar recuerdos:* pueden borrarse los recuerdos de la víctima, incluido el conocimiento de acontecimientos, gente o lugares específicos. Eres capaz de borrar hasta una semana completa de recuerdos de su memoria.

*Desencadenante programado:* puedes programar a la víctima para retrasar cualquiera de los demás efectos hasta que tenga lugar un acontecimiento específico, como la recepción de un mensaje cifrado, ser capturado por el enemigo o la llegada a un destino. Del mismo modo, también podrías especificar que una o todas las alteraciones creadas desaparezcan con un acontecimiento específico.

*Implantar recuerdos:* puedes crear recuerdos falsos en la mente del receptor, tal y como creas adecuado. Se podrían implantar recuerdos de ser amigo de un gran enemigo, acontecimientos que en realidad no han tenido lugar, o la traición de gente a la que el objetivo considera amiga.

*Niveles negativos:* puedes infligir un número de niveles negativos igual a 1/2 o menos de los niveles de personaje del objetivo (redondeando a la baja, mínimo 1.er nivel). Este efecto representa el hecho de borrar conocimientos y entrenamiento en la clase. Estos niveles negativos nunca pueden convertirse en una pérdida real de nivel, pero no es posible quitarlos con conjuros como *restablecimiento*, recuperándose, en vez de ello, al ritmo de uno por día.

*Reconstruir la identidad:* puedes borrar la personalidad anterior de la víctima e implantar un conjunto de recuerdos falsos, logrando construir una nueva identidad para la criatura, alterando su alineamiento, creencias, valores y rasgos de personalidad (algunas aptitudes de clase podrían resultar afectadas por los cambios de alineamiento).

La naturaleza de la *amnesia programada* es tal que la víctima a la que se le dan nuevos recuerdos (voluntariamente o no) podría sospechar que éstos son falsos, dependiendo de lo completa que sea la programación. Por ejemplo, un paladín que hubiese sufrido una reconstrucción de la identidad, y su alineamiento hubiera cambiado a neutral perdería sus aptitudes de paladín. Excepto si implantas un recuerdo que explique tal cambio de alineamiento, el personaje advertirá el vacío en sus recuerdos y podría tomar medidas (como buscar una cura mágica para su

*Ilustración de W. England*

"amnesia") que podrían negar el efecto del conjuro (ver a continuación).

Generalmente, tu víctima debe ser voluntaria o sufrir el proceso del conjuro retenida de algún modo para que no pueda huir ni interferir con el lanzamiento. *Amnesia programada* no puede ser disipada, por lo que suele ser permanente, excepto si especificas algún acontecimiento que la finalice. También es posible quitar sus efectos con los conjuros *deseo, milagro* o *restablecimiento mayor.*

*Componente material:* un conjunto de pequeñas lentes de cristal montadas en aros de oro (valoradas en 500 po).

## AMO DEL MUNDO INFERIOR

Transmutación [tierra]
**Nivel:** Drd 9, Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 5 asaltos

*Invocas a los grandes poderes de la tierra y ésta se alza a tu alrededor, envolviéndote desde abajo con un brillante resplandor verde. El poder brota de tus manos cuando quedas investido de su fuerza, y doblegas esa misma fuerza a tus deseos.*

Asumes el control de la tierra, obteniendo poder sobre ella en tanto permanezcas sobre o bajo su superficie. Mientras estás imbuido del terrible poder de este sortilegio, una vez por asalto puedes elegir un conjuro de los listados a continuación y emplearlo como aptitud sortílega. Utilizar un conjuro de este modo requiere una acción estándar, incluso aunque normalmente el sortilegio tenga un tiempo de lanzamiento mayor (como sucede con *remover tierra*).

Los conjuros otorgados a un *amo del mundo inferior* son *ablandar tierra y piedra, de la carne a la piedra, de la piedra a la carne, cerradura terrestre, estatua, excavar, fundirse con la piedra, invertir gravedad, movimiento del xorn, muro de piedra, piedra parlante, remover tierra, terremoto, transformar piedra, transmutar barro en roca, transmutar roca en barro* y *túnel engullidor.*

*Componente material:* una espinela azul intenso con un valor de 500 po.

## AMPLIFICAR

Transmutación [sónico]
**Nivel:** Brd 1
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** emanación de 20' de radio centrada en una criatura, objeto o punto en el espacio
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí; ver texto

*Necesitas escuchar lo que está sucediendo. Un gesto o dos de tu mano, y las voces se vuelven más sonoras a tus oídos.*

Produces la amplificación de todos los sonidos en el interior del área del conjuro, lo que reduce la CD para oírlos en 20. Aquellas criaturas que estén dentro del área del sortilegio no se darán cuenta de la amplificación incrementada, de modo que cualquiera a quien se le amplifique la voz será inconsciente del aumento de volumen.

El conjuro puede centrarse en una criatura, en cuyo caso el efecto irradia de ésta y se mueve cuando se mueve. Una que no sea voluntaria podrá efectuar un TS de Voluntad para negar el sortilegio, aplicando la RC si la tuviera. Los objetos en posesión de una criatura reciben el beneficio de la salvación y la RC de ésta, pero no los desatendidos o los puntos en el espacio. *Amplificar* contrarresta y disipa *silencio*, y es contrarrestado y disipado por este mismo conjuro.

## ANALIZAR PORTAL

Adivinación
**Nivel:** Brd 3, Hcr/Mag 3, Portal 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** 60'
**Área:** emanación cónica desde ti hasta el fin del alcance
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Sientes el portal a través de tu ojo mágico. Estudiándolo, acude a tu mente el conocimiento sobre éste como si fuera un recuerdo que no hubieras podido rememorar hasta ahora.*

Puedes saber si un área contiene un portal mágico o el efecto de un conjuro *umbral*. Si estudias el área durante 1 asalto, conoces el tamaño y la posición de cualquier portal existente en ésta. Una vez que encuentres uno, podrás estudiarlo (si encuentras más de uno, sólo puedes estudiar uno cada vez).

Cada asalto que estudies un portal, podrás descubrir una de sus propiedades, en este orden:

- Cualquier llave o palabra de mando necesaria para activar el portal.
- Cualquier circunstancia especial que controle el uso del portal (como los momentos específicos en los que puede ser activado).
- Si el portal es unidireccional o bidireccional.
- Un vistazo del área a la que lleva el portal. Puedes mirar al área a la que lleva durante 1 asalto, siendo el alcance de tu visión el mismo del sortilegio. *Analizar portal* no permite que se usen otros conjuros o aptitudes sortílegas de adivinación a través del portal. Por ejemplo, no te es posible usar *detectar el mal* o *detectar magia* para estudiar el área a la que conduce mientras la observas con *analizar portal.*

Para cada propiedad debes superar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + el nivel de lanzador) a CD 17. Si fallas, puedes intentarlo de nuevo en el siguiente asalto.

*Analizar portal* sólo tiene una capacidad limitada de revelar propiedades inusuales, como se indica a continuación:

- Portales aleatorios: el conjuro sólo revela que el portal es aleatorio y si puede ser activado en ese momento, pero no cuándo empieza o deja de funcionar.
- Portales variables: el sortilegio sólo revela que el portal es variable. Si estudias su destino, el conjuro muestra únicamente el lugar al que conduce en ese momento.
- Portales sólo para criaturas: el conjuro revela esta propiedad. Si estudias su destino, el sortilegio muestra adónde las lleva éste. De ser de la clase que lleva a las criaturas a un lugar y a su equipo a otro, el conjuro no muestra adónde va este último.
- Portales defectuosos: el conjuro sólo revela que el portal es defectuoso, pero no qué fallo tiene.

*Componentes materiales:* una lente de cristal y un pequeño espejo.

## ANEGAR

Conjuración (creación) [agua]
**Nivel:** Drd 6

**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Dices las palabras y dibujas el símbolo de una ola. Tu enemigo escupe, agua chorreándole de la boca, para luego desplomarse.*

Creas agua en los pulmones de la víctima, lo que empieza a ahogarla (*GDM*, pág. 303) como si no hubiese conseguido contener el aliento. El objetivo queda inmediatamente inconsciente, con 0 pg; en el siguiente asalto pierde otro pg (lo que la reduce a -1 pg) y está moribundo; y finalmente, tras otro asalto, muere.

Que la víctima tosa o realice otros intentos para expulsar físicamente el agua de sus pulmones será inútil, aunque otra criatura podrá estabilizarla con una prueba de Sanar (CD 15) antes de que muera.

Los muertos vivientes, los constructos, las criaturas que no necesitan respirar y las que pueden respirar agua no resultan afectados por este conjuro.

## ANEGAR EN GRUPO

Conjuración (creación) [agua]
**Nivel:** Drd 9
**Objetivos:** una o más criaturas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Dices las palabras y dibujas el símbolo de una ola, señalando a todos tus adversarios, uno tras otro. Éstos escupen y se desploman, agua saliendo a borbotones de sus bocas y narices.*

Este conjuro funciona como *anegar*, exceptuando que afecta a varias criaturas.

## ANILLO DE CUCHILLAS

Conjuración (creación)
**Nivel:** Clr 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel

*Mientras das rápidas vueltas a la pequeña daga en tu mano, ésta se desvanece lentamente y es reemplazada por docenas de hojas más grandes que giran alrededor de ti en un anillo horizontal.*

Este conjuro hace aparecer un anillo horizontal de hojas de metal que giran a tu alrededor. El anillo se extiende 5' desde tu posición hacia todas las casillas adyacentes a la tuya y se mueve contigo. En cada asalto, al inicio de tu turno y comenzando en el que lanzas el sortilegio, las cuchillas infligen 1d6 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador (hasta un máximo de +10) a todas las criaturas dentro del área de efecto.



*Una maga utiliza el sortilegio* anillo de rayos relampagueantes *para electrocutar a sus enemigos*

La RC no se aplica al daño infligido, pero sí la RD que tenga una criatura. Las hojas se consideran mágicas, plateadas y cortantes en lo que respecta a superarla.

*Componente material:* una daga pequeña.

## ANILLO DE RAYOS RELAMPAGUEANTES

Evocación [electricidad]
**Nivel:** Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** personal
**Efecto:** anillo de electricidad
**Duración:** 1 asalto/2 niveles
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu cuerpo se estremece cuando un anillo de electricidad crepitante explota desde tu pecho para girar a tu alrededor.*

El anillo de electricidad se mueve contigo y no interfiere con tus ataques, el lanzamiento de conjuros ni los ataques que otros realizan contra ti. Mientras el *anillo de rayos relampagueantes* está en efecto, ganas resistencia a la electricidad 20. Cada asalto, al inicio de tu turno, las criaturas adyacentes sufren 10d6 puntos de daño por electricidad, o la mitad de daño si superan un TS de Reflejos.

Además, en cada asalto y como una acción gratuita al inicio de tu turno, puedes dirigir dos *rayos relampagueantes* que infligen 5d6 puntos de daño por electricidad cada uno exactamente iguales que los del conjuro del mismo nombre (5.º nivel de lanzador), en las direcciones de tu elección. Cada uno de ellos puede tener un objetivo distinto. Una criatura golpeada por uno de estos rayos tiene derecho a realizar un TS de Reflejos para mitad del daño. La CD de este TS se calcula como la de un sortilegio de 8.º nivel, aunque los rayos son similares a los de uno de 3.er nivel.

*Componentes materiales:* un pequeño anillo de cristal y un poco de pelaje de animal.

## ANIMAR AGUA

Transmutación [agua]
**Nivel:** Drd 1
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un cubo de agua de hasta 5' de lado

*Señalas un bancal de agua con una mano que tiembla con el poder contenido del conjuro divino, y el líquido se alza en una forma vagamente humanoide.*

Este conjuro funciona igual que *animar fuego*, pero puedes animar una cantidad de

*Ilustración de W. England*



Animar aliento *le proporciona un poderoso a liado a un dragón solitario*

*Ilustraciones de F. Hooper*

agua de al menos 4' cúbicos en un elemental de agua Pequeño (*Mm, pág.* 100).

*Componente material:* un vial de agua pura de manantial mezclada con aceite de cinabrio.

## ANIMAR ALIENTO

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tu arma de aliento
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Exhalas una lengua de fuego llameante, pero, en vez de arremeter contra tus enemigos, da a luz a una criatura hecha de llamas que cumple tus mandatos.*

Para que este conjuro funcione, debes tener un arma de aliento, ya sea como aptitud sobrenatural o como resultado del lanzamiento de un sortilegio como *aliento de dragón* (ver pág. 14). Cuando lo lanzas, imbuyes a la energía de tu arma de aliento de coherencia, movilidad y semblanza de vida. Entonces, el aliento animado ataca a todo aquel o todo lo designado por ti. El sortilegio funciona únicamente en aquellas que causan daño por energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sónica). El aliento animado usa las características de un elemental del fuego Enorme (*Mm, pág.* 103), con las siguientes excepciones:

- El subtipo de la criatura cambia para ajustarse al daño por energía infligido por el arma de aliento.
- La criatura inflinge 2d8 puntos de daño del mismo tipo que el arma de aliento con cada ataque de golpetazo que asesta con éxito, en vez de 2d8 puntos por fuego.
- La criatura posee inmunidad a su propio tipo de energía, pero no vulnerabilidad a otros tipos.
- La criatura no tiene la aptitud quemadura.

## ANIMAR FUEGO

Transmutación [fuego]
**Nivel**: Drd 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance**: corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo**: un fuego Pequeño
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Lanzando el preparado en tu mano al fuego, terminas el conjuro. Inmediatamente después, una parte de la llama se fusiona en una forma vagamente humanoide de aspecto más sólido que el resto.*

Animas un fuego, que debe ser del tamaño aproximado de una hoguera. El fuego animado tiene las estadísticas de un elemental de fuego Pequeño (*Mm, pág.* 103) y ataca según le indicas. No puede moverse más allá del alcance de su fuego de origen (25' + 5'/2 niveles).

*Componentes materiales:* un puñado de carbón vegetal, azufre y ceniza de sosa.

## ANIMAR MADERA

Transmutación
**Nivel**: Drd 1
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 asalto

**Alcance**: toque
**Objetivo**: un objeto de madera Pequeño o menor
**Duración**: concentración, hasta 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Tocando un trozo de madera, liberas la energía del conjuro en su interior. Éste empieza a retorcerse y a enroscarse ante tus ojos y entonces se alza para moverse en la dirección que le indicas.*

Este sortilegio dota de movilidad y apariencia de vida a un objeto de madera Pequeño o menor. A continuación, la madera animada atacará a la criatura o cosa que hayas designado inicialmente. Las estadísticas de éste son las de un objeto animado Pequeño (*Mm, pág.* 206). Los objetos de madera animados por este conjuro tienen dureza 5. El sortilegio no puede animar objetos transportados ni vestidos por una criatura.

*Componente material:* una mezcla de cinabrio en polvo y hueso de melocotón triturado.

## ANIMAR NIEVE

Transmutación [frío]
**Nivel**: Drd 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo**: un cubo de nieve de hasta 20' de lado
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*La nieve cercana se junta rápidamente con un crujido audible, fusionándose en una forma de apariencia vagamente humana.*

Haces que la nieve del área se convierta en 1d3+2 objetos animados Grandes, 1d3 Enormes o uno Gargantuesco (*Mm, pág.* 206). La nieve animada ataca tal y como le indicas mediante órdenes que le das.

La nieve animada no tiene puntuación de dureza. Tiene velocidad mejorada como si poseyera piernas, lo que le brinda una velocidad de 30', así como la aptitud especial cegar (*Mm, pág.* 206). Además, cada objeto animado de nieve tiene el subtipo frío e inflige 1d6 puntos de daño adicionales por frío con un impacto con éxito.

Los objetos animados de nieve sufrirán 1d6 puntos de daño cada asalto que se hallen en un lugar en el que la temperatura sea superior a 0° C.

## ANTICIPAR TELETRANSPORTE

Abjuración
**Nivel**: Hcr/Mag 3
**Componentes**: V, S, F
**Tiempo de lanzamiento**: 10 minutos
**Alcance**: una criatura voluntaria tocada
**Área**: emanación de 5'/nivel de radio desde la criatura tocada
**Duración**: 24 horas
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Las palabras arcanas que activan este conjuro persisten en el aire durante un momento. Al ir desvaneciéndose de tu audición, vas siendo más consciente de tanto tu entorno como de la posibilidad de una intrusión.*

El receptor del conjuro queda rodeado por un aura invisible que anticipa y retrasa el teletransporte de cualquier criatura en el área del sortilegio. Cualquier conjuro o efecto de teletransporte (incluyendo todos los sortilegios con el descriptor "teletransporte") pueden anticiparse, haciendo que el receptor sea consciente al instante del lugar exacto donde llegará una criatura (con las restricciones indicadas más adelante), su tamaño y cuántas criaturas más (y sus tamaños respectivos) vendrán con ella. El sortilegio también retrasa la llegada de la criatura que se teletransporta en 1 asalto (de modo que llega en su cuenta de iniciativa inmediatamente antes de su siguiente turno), y generalmente da 1 asalto de tiempo al receptor del conjuro y a cualquier otro que conozca la información para actuar o preparar acciones. La criatura que se teletransporta no nota el retraso.

Una criatura que se teletransporta, no llega necesariamente en el lugar exacto donde quería ir, por lo que el conjuro también funciona contra una que llega dentro del alcance pero su destino era otro. En el caso de una que pretendiera teleportarse dentro del alcance pero no lo consiga, el conjuro revelará que ha habido un intento de teletransporte al receptor y retrasará a la criatura normalmente, pero no proporcionará ninguna información sobre el lugar de destino.

El conjuro no tendrá efecto sobre criaturas que quieran teleportarse desde su área, aunque si su destino también es el interior de ésta, el sortilegio afectará su llegada normalmente.

*Foco:* un diminuto reloj de arena fabricado en platino y cristal, por valor como mínimo de 500 po, que el receptor del conjuro debe tener mientras el efecto está funcionando.

## ANTICIPAR TELETRANSPORTE MAYOR

Abjuración
**Nivel**: Hcr/Mag 6

Este conjuro funciona como *anticipar teletransporte*, exceptuando que *anticipar teletransporte mayor* identifica el tipo de la criatura que llega (y el de cualquier acompañante) y provoca un retraso de 3 asaltos, proporcionando aún más tiempo al receptor para prepararse y avisar.

*Foco:* un diminuto reloj de arena fabricado en platino y cristal lleno de polvo de diamante, por un valor como mínimo de 1.000 po, que el receptor del conjuro debe tener mientras el efecto está funcionando.

## ANTORCHA MUERTA VIVIENTE

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un muerto viviente corporal/nivel, los cuales no pueden estar a más de 30' uno de otro
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Llevas a cabo un oscuro conjuro y aplastas la luciérnaga con tu pulgar y tu índice. El muerto viviente estalla en llamas azules que no queman.*

La criatura receptora inflige 2d6 puntos de daño adicionales con sus ataques cuerpo a cuerpo contra seres vivos. Si una criatura atacada tiene RC, ésta se comprueba la primera vez que el muerto viviente la ataca. De fallar tu prueba de nivel de lanzador, la víctima no resulta afectada por ese lanzamiento de *antorcha muerta viviente*.

Si la criatura muerta en vida es destruida, la *antorcha muerta viviente* sigue ardiendo en el lugar de su destrucción hasta que finaliza la duración, y las criaturas que entran en contacto con los restos sufren el daño anteriormente indicado. En caso de que la criatura muerta viviente adopte un estado no físico (como un vampiro que adopte la *forma gaseosa*), el conjuro se dispersará de forma inofensiva.

*Componente material:* una luciérnaga o un gusano de luz, vivos o muertos.




*El conjuro* antorcha muerta viviente *le concede un mayor poder para dañar a los vivos a un muerto en vida*

## APRESADOR SOMBRÍO

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Sientes cómo una fuerza espectral toma forma cerca de ti, como si un ser de sombra intangible estuviera a tu lado. Tras elegir al objetivo de tu conjuro, sientes como ésa se aleja de tu lado, moviéndose con la rapidez del pensamiento hacia la criatura que has designado como tu víctima. Sientes como ésta se mueve como si un enemigo invisible la atacara.*

Tras lanzar este conjuro, creas una fuerza sombría que agarra de manera automática al objetivo (*Mdj*, pág. 158). Ésta intenta hacer una presa con un bonificador a la prueba igual a la CD de este conjuro. Si el objetivo supera el TS, el bonificador a la prueba de presa del *apresador sombrío* queda reducido a la mitad. Por ejemplo, un hechicero con Carisma 16 que lance este sortilegio creará un *apresador sombrío* con un +19 a la prueba de presa si el objetivo falla su TS, y +9 si éste lo supera.

Cada asalto en tu turno, el *apresador sombrío* realiza una prueba de presa contra el objetivo. Una vez lo haya conseguido, intentará sujetarlo en el asalto siguiente. De lograrlo, utiliza la opción para evitar que el objetivo hable. El apresador siempre intenta mantener la presa o sujetar a su víctima.

Un *apresador sombrío* ocupa la misma casilla que el objetivo y se mueve con éste hasta que finaliza el conjuro. Ninguna criatura más puede unirse a la presa, ni para ayudar al primero ni al segundo.

*Componente material:* un tentáculo seco de calamar.

## APUNTAR AL OBJETIVO

Abjuración
**Nivel**: Hcr/Mag 2
**Componentes**: S
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción inmediata
**Alcance**: personal
**Objetivo**: tú
**Duración**: concentración, hasta 20 minutos; ver texto

*Al entonar las palabras de poder para desencadenar este conjuro, te sientes más centrado en el sortilegio en el que habías estado concentrándote.*

Cuando lanzas este conjuro, incrementas tu aptitud para concentrarte en un sortilegio que ya has lanzado. Este conjuro es uno de los pocos que puedes lanzar mientras mantienes la concentración para otro. *Apuntar al objetivo* te concede un bonificador de circunstancia de +10 en las pruebas de Concentración que realizas mientras mantienes la concentración del otro sortilegio, y el efecto dura tanto como la concentración en este último (hasta un máximo de 20 minutos).

## ARAÑAS DE FUEGO

Conjuración (convocación) [fuego]
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, M



*Es casi imposible derrotar a las* arañas de fuego *atacándolas individualmente*

*Ilustraciones de L. Parrillo y D. Martin*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** arañas en llamas que cubren una expansión de 10' de radio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Luces diminutas aparecen en la oscuridad: una, 10, más de 100. Mientras aparecen, el sonido castañeteante de insectos aumenta, hasta que un abundante ejército de llameantes arácnidos ultraterrenos se reúne bajo tus órdenes.*

Llamas a una pululante masa de elementales de fuego con el tamaño de arañas comunes. Una criatura que empieza su turno dentro del área afectada sufre 4d6 puntos de daño por fuego. En cada asalto, puedes utilizar una acción de movimiento para ordenar a las arañas que se muevan hasta 30'. Si se les deja sin dirección, éstas se desplazan a velocidad de 15' hacia la criatura viva más cercana, de no haber ninguna en al área afectada.

Como elementales de fuego, estas arañas son inmunes a éste y son obstaculizadas por barreras que bloquean a los ajenos neutrales. Cualquier sortilegio de frío de 3.er nivel o superior es capaz de dispersarlas, poniendo fin al conjuro.

*Componente material:* un puñado de azufre.

## ARAÑAS DE PIEDRA

Transmutación
**Nivel:** Arácnido 7
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** tres guijarros, los cuales no pueden estar a más de 30' uno de otro
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Imbuyes a tres guijarros de poder mágico, haciendo que se retuerzan y crezcan para convertirse en grandes arañas de piedra.*

Este conjuro transforma tres guijarros en constructos de piedra semejantes a arañas monstruosas. Los constructos pueden ser de cualquier tamaño desde Menudo hasta Enorme, según decidas, pero todos los que crees deberán tener el mismo tamaño. Éstos tienen las mismas estadísticas que las arañas monstruosas (*Mm, pág.* 205) del tamaño apropiado, a excepción de lo siguiente:

- Su armadura natural se incrementa en 6.
- Tienen RD 10/mágica.
- Su veneno requiere un TS de Fortaleza contra CD 10 + 1/2 tu nivel de lanzador + tu modificador de Sab. El daño inicial y secundario es de 1d3 puntos de daño a la Fuerza.

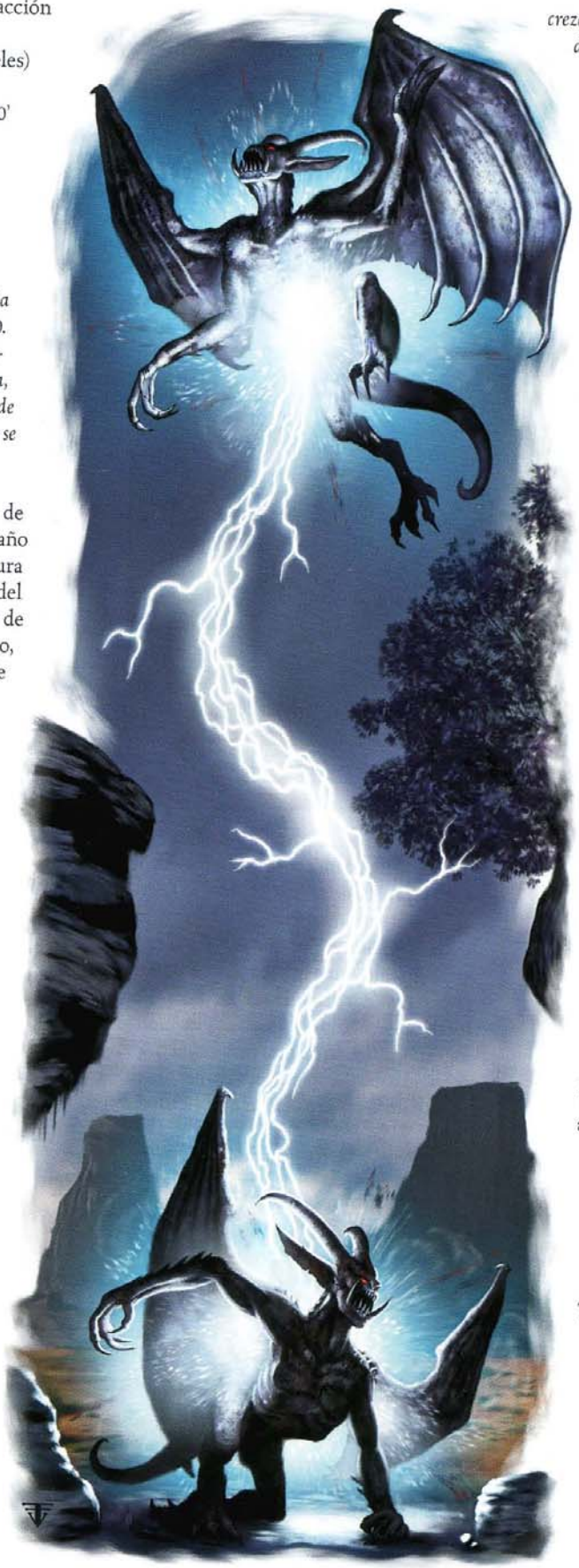
Si los constructos son capaces de oír tus órdenes, puedes indicarles que no ataquen, que lo hagan contra enemigos concretos o que lleven a cabo otras acciones. De lo contrario, se limitarán a atacar a tus enemigos lo mejor que puedan.

## ARCO LUNAR

Evocación [electricidad]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** 1d4 motas de electricidad
**Duración:** instantáneo o hasta 4 asaltos; ver texto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Chispas revolotean por entre tus dedos al llamar a la electricidad del aire que te rodea.*

Este sortilegio hace aparecer tres motas resplandecientes de electricidad. Podrás dirigir inmediatamente la cantidad de motas que quieras para que vuelen y ataquen a objetivos dentro



*Los gestos para el lanzamiento de* arco relampagueante...

*Ilustraciones de F. Vohwinkel*

del alcance del sortilegio. Puedes disparar varias de éstas contra el mismo, o enviar cada una de ellas contra una víctima distinta, pero es necesario tener éxito en un ataque de toque a distancia para impactar al objetivo con la mota. Toda criatura alcanzada por una mota sufre 1d6 puntos de daño por electricidad por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d6).

Si no atacas inmediatamente con todas las motas creadas por el conjuro, puedes optar por disparar las que quieras de las restantes como acción estándar en el siguiente asalto. De pasar un asalto sin disparar al menos una de éstas, el sortilegio termina y las motas que quedan desaparecen.

*Componente material:* un pequeño fragmento de feldespato.

## ARCO RELAMPAGUEANTE

Conjuración (creación) [electricidad]
**Nivel**: Clima 5, Drd 4, Hcr/Mag 5
**Componentes**: V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área**: una línea entre dos criaturas
**Duración**: instantáneo
**TS**: Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros**: no

*La estática llena el aire al completar el conjuro. Con un gesto, creas conductividad mágica entre dos criaturas, y un relámpago eléctrico salta entre ellas con un crepitar sobrecogedoramente sonoro.*

Este rayo inflinge 1d6 puntos de daño por electricidad por nivel de lanzador (máximo 15d6) a ambas criaturas y a cualquier cosa que se encuentra entre ellas.

Las dos criaturas deben estar dentro del alcance y debes ser capaz de designarlas a ambas como objetivo (como si el conjuro las tuviera como objetivos). Traza la línea desde cualquier esquina del espacio que ocupe una de ellas hasta cualquier esquina del de la otra.

*Componente material arcano:* dos pequeñas varillas de hierro.

## ARDER LENTO

Transmutación [fuego]
**Nivel**: Drd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes**: V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área**: expansión de 30' de radio
**Duración**: 1 minuto
**Tiro de salvación**: ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*El deseo de vivir hasta una edad avanzada se apodera de ti cuando te acercas al término de este conjuro. La sensación pasa cuando designas el área del sortilegio, donde las llamas que allí hay destellan durante un instante como si una ráfaga de viento las hubiese avivado.*

Este conjuro concede combustible a los fuegos ya existentes dentro del área del conjuro, lo que les permite consumir el poder intangible de las pasiones tanto como la sustancia física. Puesto que estos fuegos consumen menos del combustible físico que los sustenta, arden durante el doble de tiempo sin perder su intensidad en absoluto, pero su radio de iluminación queda reducido a la mitad.

Además, un fuego afectado es mucho más difícil de extinguir. Se tarda el doble de tiempo en apagar uno que está bajo los efectos de este conjuro, y si se requiere una tirada (como un TS de Reflejos para extinguir las llamas si una criatura está ardiendo), se necesita superar dos tiradas en 2 asaltos para apagar el fuego con éxito. Si una de éstas falla, la criatura debe empezar de nuevo a intentar extinguir las llamas como si nunca hubiese superado la primera.

El fuego mágico utilizado contra un objetivo que se encuentre dentro del área de este conjuro, como las de un *flamear* o una *bola de fuego*, no arderán de manera tan eficaz, y el daño por fuego procedente de éste quedará reducido en 1 punto por dado.

*Arder lento* contrarresta o disipa el efecto de *llama rugiente* (ver pág. 143).

*Componente material:* un reloj de arena lleno de aceite.

## ARIETE

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Apuntas a tu enemigo con el trozo de cuerno de cordero grabado y dices las últimas palabras del conjuro. Una cuña de fuerza invisible golpea la cintura de la criatura, haciendo que se retuerza y retroceda.*

Creas una fuerza similar a un ariete que es capaz de golpear con una potencia considerable. Ésta puede tener como objetivo a una criatura u objeto, infligiéndole 1d6 puntos de daño. Si el objetivo es una criatura, este ataque inicia una embestida (se considera una criatura Mediana con Fuerza 30, con un bonificador de +10 para este propósito). De ser un objeto móvil, como una puerta, puedes realizar una prueba de Fuerza (con un bonificador de +10) para intentar abrirla.

*Foco:* un trozo de cuerno de cordero grabado.

## ARMA AZOTE DE MUERTOS VIVIENTES

Transmutación
**Nivel:** Clr 4, Pal 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma tocada o 50 proyectiles (que deben estar todos ellos en contacto unos con otros en el momento del lanzamiento)
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo, objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo, objeto)

*Tu mano resplandece con una luz tenue, y cuando tocas el arma, pasa a ésta para emitir un plácido brillo gris que desprende tanta luz como una vela.*



*...no dejan duda del origen del conjuro*

Proporcionas a un arma la aptitud especial azote de muertos vivientes además de cualquier otra propiedad que posea. Contra este tipo de criaturas, el bonificador de mejora de tu arma es 2 veces mayor y les inflige 2d6 puntos de daño adicionales. El conjuro no tiene efecto si se lanza sobre una que ya tiene esta aptitud especial.

Alternativamente, puedes afectar hasta 50 flechas, virotes o balas. Los proyectiles deben ser del mismo tipo y estar juntos, por ejemplo en el mismo carcaj. Éstos (pero no las armas arrojadizas) pierden su transmutación al ser disparados.

Se considera que el arma tiene alineamiento bueno en lo que respecta a superar la RD.

## ARMA DE ALIENTO COMPUESTA

Transmutación [ver texto]
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tu arma de aliento
**Duración:** 1 asalto

*Escupes dos formas de energía cuando tu arma de aliento va como un rayo hacia tus oponentes.*

Para que este conjuro funcione, debes tener un arma de aliento, ya sea como aptitud sobrenatural o como resultado del lanzamiento de un sortilegio como *aliento de dragón* (ver pág. 14). Cuando lo lances, elige un tipo de energía distinto del normalmente asociado a tu arma de aliento: ácido, electricidad, frío, fuego o sónica. Puedes modificar la tuya para añadir una cantidad igual de energía de la que escojas. Por ejemplo, un dragón rojo gran sierpe cuya arma de aliento normalmente infligiría 24d10 puntos de daño por fuego podría utilizar este conjuro para producir un cono que infligiera ese mismo daño por fuego y otro tanto por ácido. Utilizando este sortilegio, se pueden combinar incluso tipos de energías opuestas, como frío y fuego. Si optas por la energía sónica, la CD de la salvación de tu arma de aliento se reduce en 2.

Cuando uses este conjuro para producir ácido, electricidad, frío o fuego, el sortilegio será de ese mismo tipo. Por ejemplo, *arma de aliento compuesta* es un conjuro con el descriptor ácido cuando lo lanzas para que añada daño de este tipo a tu arma de aliento.

## ARMA DE ALIENTO SUSTITUIDA

Transmutación [ver texto]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tu arma de aliento
**Duración:** 1 asalto

*A tus enemigos, preparados para tu terrible arma de aliento ardiente, los coges desprevenidos cuando exhalas un cono de ácido cáustico en sus atónitos rostros.*

Para que este conjuro funcione, debes tener un arma de aliento, ya sea como aptitud sobrenatural o como resultado del lanzamiento de un sortilegio como *aliento de dragón* (ver pág. 14). Cuando lo lances, elige un tipo de energía distinto del normalmente asociado a tu arma de aliento: ácido, electricidad, frío, fuego o sónica. Puedes modificar tu arma de aliento para que utilice el tipo de energía escogido en vez del normal. Por ejemplo, un dragón rojo viejo cuya arma de aliento normalmente infligiría 16d10 puntos de daño por fuego podría utilizar este conjuro para producir un cono que infligiera ese mismo daño por ácido.

Cuando uses este conjuro para producir ácido, electricidad, frío o fuego, el sortilegio será de ese mismo tipo. Por ejemplo, *arma de aliento sustituida* es un conjuro con el descriptor ácido cuando lo lanzas para que inflija este tipo de daño.

## ARMA DE ENERGÍA

Transmutación [ver texto]
**Nivel:** Clr 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un arma
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza (objeto, inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto, inofensivo)

*Tu mano resplandece ligeramente. Con un toque, transfieres el brillo de ésta al arma elegida.*

Haces que un arma obtenga la aptitud especial de infligir daño por energía además del resto de sus aptitudes, algo parecido a como inflige daño adicional por fuego un arma explosiva ígnea con un golpe normal o uno crítico. Ésta puede infligir daño por ácido, frío, electricidad o fuego, algo que eliges tú en el momento del lanzamiento. El arma inflige 1d6 puntos de daño adicionales por este tipo de energía al golpear con éxito. Con un golpe crítico, inflige 1d10 puntos de daño por energía adicionales. Si el multiplicador de crítico del arma es ×3, suma 2d10 puntos de daño por energía en lugar de ello, y si es ×4, 3d10.

Este conjuro puede lanzarse sobre un arma que ya inflija daño por energía, y si ésta ya crea el mismo tipo de daño que el conjuro, los efectos se apilan. Por ejemplo, si se lanzara sobre una *espada larga flamígera* +1 para darle daño por fuego adicional, el arma ahora infligiría 2d6 puntos de daño por fuego adicionales con cada golpe.

Este sortilegio tiene un descriptor que está en consonancia con el de la energía creada por el arma receptora. Por ejemplo, *arma de energía* es un conjuro de fuego cuando se usa para dar un bonificador de daño por fuego al recipiente.

## ARMA DE IMPACTO

Transmutación
**Nivel:** Brd 3, Clr 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un arma o 50 proyectiles contundentes, todos los cuales deben estar en contacto en el momento del lanzamiento
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo, objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo, objeto)

*Pasas tu mano sobre el arma, y su cabeza brilla con un resplandor azul y dorado.*

Este conjuro hace que un arma contundente cause un impacto mayor, mejorando su capacidad para infligir golpes efectivos. Esta transmutación dobla el rango de amenaza del arma. Si se lanza sobre balas de honda u otros proyectiles contundentes, el efecto del *arma de impacto* sobre un proyectil en particular finaliza después de ser usado, golpee o no al objetivo elegido.

Múltiples efectos que aumenten el rango de amenaza de un arma, como la dote Crítico mejorado, no se apilarán.

## ARMA DE LA DEIDAD

Transmutación
**Nivel:** Clr 3, Grd 3, Pal 3
**Componentes:** V, DF
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo, objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo, objeto)

*Esgrimiendo el arma predilecta de tu deidad, apelas a esa fuerza divina para imbuirla de poder.*

Debes estar usando el arma predilecta de tu deidad para lanzar este conjuro. Puedes usarla como si tuvieras competencia con ella, incluso si no la tienes normalmente. El arma obtiene un bonificador de mejora de +1 en las tiradas de ataque y daño, y una aptitud especial (consulta la lista a continuación). Un arma doble obtiene el bonificador de mejora y la aptitud especial para sólo una de sus cabezas, la que escojas.

Cuando tu nivel de lanzador llega a 9.°, el bonificador de mejora se incrementa a +2. A nivel 12.° sube a +3, a +4 en el 15.° y a +5 en el 18.°.

La siguiente lista incluye las deidades del panteón principal, así como otras descritas en suplementos de D&D, junto con los cinco componentes del alineamiento. Si un clérigo que adora a una deidad distinta lanzara este conjuro, el DM debería asignar una aptitud especial apropiada para el arma del mismo nivel de poder de las que ofrecemos aquí.

**Deidades**
Bahamut: *pico pesado congelador +1*
Boccob: *bastón almacenaconjuros +1*
Corellon Larethian: *espada larga afilada +1*
Ehlonna: *espada larga congeladora +1*
Erythnul: *maza de armas hendiente +1*
Fharlanghn: *bastón defensor +1*
Garl del Oro luminoso: *hacha de batalla arrojadiza +1*
Gruumsh: *lanza corta retornante +1*
Heironeous: *espada larga electrizante +1*
Hextor: *mangual pesado hendiente +1*
Kord: *espadón hendiente +1*
Kurtulmak: *lanza corta electrizante +1*
Lolth: *látigo afilado +1*
Moradin: *martillo de guerra arrojadizo +1*
Nerull: *guadaña afilada +1*
Obad-Hai: *bastón defensor +1*
Olidammara: *estoque afilado +1*
Pelor: *maza pesada flamígera +1*
San Cuthbert: *maza pesada hendiente +1*
Tiamat: *pico pesado congelador +1*
Vecna: *daga congeladora +1*
Wee Jas: *daga de ponzoña*
Yondalla: *espada corta defensora +1*

**Alineamientos**
Bueno: *martillo de guerra congelador +1*
Maligno: *mangual ligero hendiente +1*
Neutral: *maza pesada defensora +1*
Legal: *espada larga flamígera +1*
Caótico: *hacha de batalla electrizante +1*

## ARMA ESPECTRAL

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Asn 3, Brd 4, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** 0'
**Efecto:** un arma sombría
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Convocas materia de sombra semisólida y la obligas a adoptar una forma que únicamente tú puedes esgrimir. El arma compuesta de sombras parece real a primera vista, aunque se ve oscurecida como si se hallara perpetuamente en sombras. Vestigios de zarcillos sombríos la siguen constantemente cuando la mueves.*

Utilizando material del plano de la Sombra, puedes dar forma a un arma casi real de cualquier tipo con la que tengas competencia. Esta *arma espectral* aparece en tu mano y funciona como una normal de su tipo, con dos excepciones. Primera, resuelves los ataques con ésta como ataques de toque cuerpo a cuerpo en vez de cuerpo a cuerpo normales.

Segunda, cualquier enemigo al que impactes tendrá derecho a un TS de Voluntad para reconocer la naturaleza sombría y casi insustancial del arma. Si tiene éxito, ese oponente sólo sufre la mitad del daño normal por el arma en ese ataque y todos los posteriores, y tiene una posibilidad únicamente del 50% de sufrir cualquiera de los efectos especiales de tus ataques (como uno mortal asestado con el arma).

Tan sólo puedes mantener un *arma espectral* al mismo tiempo, y únicamente tú eres capaz de empuñarla. El arma se disipará cuando la dejes ir o cuando expire la duración del conjuro, lo que suceda primero.



*Un* arma espectral *parece temible a primera vista*

## ARMA FANTASMAL

Transmutación
**Nivel:** Clr 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un arma o 50 proyectiles (que deben estar en contacto los unos con los otros durante el lanzamiento)
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo, objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo, objeto)



*Ilustración de D. Martí*

*Con unas pocas palabras y un gesto, le das a un arma la capacidad para alcanzar a enemigos incorporales.*

Este conjuro hace que un arma sea mágicamente capaz de infligir daño con normalidad a criaturas incorporales, sin importar su bonificador de mejora (el 50% de posibilidad que tienen éstas de evitar el daño no se aplica a los ataques realizados con armas que se hallan bajo el efecto de este sortilegio). Un arma a distancia afectada no confiere la aptitud a su munición.

Una criatura incorporal puede coger y mover el arma en cualquier momento. Un fantasma que se manifieste podrá blandirla contra adversarios corporales. Básicamente, un arma que esté bajo los efectos de este conjuro contará bien como corporal, bien como incorporal en cualquier momento concreto, lo que más beneficie a su esgrimidor.

## ARMA SÓNICA

Transmutación [sónico]
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*Llevándote el arma a los labios, susurras las palabras arcanas del conjuro, envolviéndola en sonido visible como un leve viso de agua.*

Mientras este sortilegio está en efecto, el arma objetivo inflige 1d6 puntos de daño sónico adicional en cada ataque con éxito. La energía sónica no daña a su portador. Los arcos, ballestas y hondas afectados por este conjuro confieren esta energía a sus proyectiles.

## ARMA TRAIDORA

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un arma
**Duración:** 1 asalto/nivel o hasta ser descargado
**TS:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*El arma que indicas durante el lanzamiento del sortilegio reluce brevemente con un aura negra que desaparece en un abrir y cerrar de ojos.*

Puedes lanzar este conjuro sobre cualquier arma cuerpo a cuerpo. En la siguiente ocasión en que se use para realizar un ataque, su mango se retorcerá de modo que golpeará a quien la empuñe, impactando de forma automática sin tener que realizar ninguna tirada de ataque.

El portador no es consciente del efecto del conjuro sobre su arma y, aunque él mismo realiza el ataque, el daño que se inflige a sí mismo no puede reducirse de forma consciente (aunque se aplica la RD) ni cambiarse por daño no letal. Cuando el arma ha atacado a su portador (tanto si logra asestarle un golpe como si no), el sortilegio se descarga.

Las armas mágicas que son objetivo de este conjuro pueden realizar un TS de Voluntad. Un objeto mágico en posesión de una criatura usa su propio bonificador a la salvación de Voluntad o el de su portador, el que sea mayor.

*Foco:* una daga.

## ARMADURA DE MAGO EN GRUPO

Conjuración (creación) [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Sientes cómo la energía arcana te abarca, confiriéndote una sensación de serenidad. Cuando eliges a tus objetivos para el sortilegio, ves que cada uno de ellos resplandece brevemente con un aura plateada.*

Este conjuro funciona igual que *armadura de mago* (*Mdj*, pág. 202), exceptuando que afecta a varias criaturas.

## ARMADURA DE MAGO MAYOR

Conjuración (creación) [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S

*Un viso de fuerza con forma de armadura te rodea.*

Este conjuro funciona igual que *armadura de mago* (*Mdj*, pág. 202), exceptuando que no necesita componente material, y su campo de fuerza tangible proporciona un bonificador de +6 a la CA.



Arma traidora *vuelve a un arma en contra de su esgrimidor*

*Ilustración de C. Frank*

## ARMADURA DE MUERTE

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Te untas de pasta blanca, dibujando una calavera en tu piel desnuda. De inmediato, una espiral de llamas negras aparece de la nada a tu alrededor con un crepitar.*

Las llamas negras que este conjuro crea dañan a las criaturas que las tocan. Cualquier criatura que te golpee con su cuerpo o con armas empuñadas sufrirá 1d4 puntos de daño +1 punto por cada dos niveles de lanzador (máximo +10). Si tiene RC, ésta se aplica al daño. Las armas con un alcance excepcional, como las lanzas largas, no ponen en peligro a sus usuarios debido a este conjuro.

*Componente material:* una pasta hecha con huesos molidos.

*Foco:* un ónice valorado en 50 po.

## ARMADURA DE OSCURIDAD

Abjuración [oscuridad]
**Nivel:** Oscuridad 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*El conjuro envuelve a la criatura custodiada en un sudario de sombras parpadeantes.*

El sudario concede al receptor un bonificador de desvío de +4 a la CA, más un +1 adicional por cada tres niveles de lanzador por encima del 7.º (para un total de +5 a 10.º nivel, +6 en el 13.º, +7 al 16.º y hasta un máximo de +8 en el 19.º). El receptor puede ver a través de la armadura como si ésta no existiera y además recibe visión en la oscuridad con un alcance de 60'. Por último, también obtiene un bonificador de +2 en los TS contra conjuros o efectos sagrados, de bien o de luz.

Las criaturas muertas vivientes que reciban la *armadura de oscuridad* también ganarán resistencia a la expulsión de +4.

## ARMADURA ECTOPLÁSMICA

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Con una última palabra, una baba translúcida y reluciente aparece alrededor del objetivo y se ajusta a su forma como una armadura.*

El receptor del conjuro obtiene un bonificador de armadura de +5 a la CA, con un +1 adicional a éste por cada cuatro niveles de lanzador que tengas (hasta un máximo de +9 a 16.º nivel).

El bonificador se aplica únicamente contra los ataques de toque incorporales, todos los demás ignoran el de *armadura ectoplásmica*.

## ARMADURA FANTASMAL

Transmutación
**Nivel:** Clr 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** armadura de criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Enfrentado a enemigos incorporales, le brindas a la armadura que tocas el poder de proteger contra esta clase de adversarios.*

La armadura del objetivo obtiene la aptitud fantasmal (*GDM*, pág. 218).

*Componente material:* un escudo diminuto hecho de resina.

## ARMÓNICO CORPORAL

Transmutación
**Nivel:** Brd 5
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Frotas el borde del vaso lleno de agua, haciendo que emita una nota aguda. Mientras recitas un sencillo poema, sientes que el vaso crepita con energía en tu mano, haciendo que ésta se entumezca ligeramente.*

Al frotar el vaso, el cuerpo de la criatura objetivo comienza a vibrar sonora y dolorosamente en armonía con el tono. Cada asalto que continúes concentrándote en este conjuro, la víctima sufrirá 1d10 puntos de daño a una puntuación de característica. Debes elegir una distinta cada asalto, y no puedes infligir daño a una más de una vez cada 5 asaltos. La criatura tiene derecho a realizar un TS de Voluntad cada asalto para negar el efecto de ése mismo.

Mientras el receptor está bajo los efectos de *armónico corporal*, su cuerpo gime y zumba de manera discordante. La víctima sufre un penalizador de -20 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

*Foco:* una copa de cristal por un valor de al menos 500 po y llena de agua.

## ARMONIZAR FORMA

Transmutación
**Nivel:** Clr 3, Drd 3, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura/3 niveles
**Duración:** 24 horas
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Presionas el guijarro contra la piel de tus aliados y haces que se adapten al plano.*

Este conjuro te permite armonizar a las criaturas afectadas con el plano en el que estás, negando los efectos negativos y dañinos naturales de éste. Las criaturas afectadas ganan las protecciones descritas en el conjuro *evitar efectos planarios* (ver pág. 99).

*Componente material:* un poco de piedra o tierra de tu plano natal.



*Ilustración de B. Hagan*

*El asesino ni siquiera se molestó en hablar con los guardias antes de matarlos con un sortilegio* arrancacorazones

## AROMA DEL MIEDO

Transmutación
**Nivel:** Exp 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu mano brilla roja brevemente tras lanzar este conjuro, y después de dar un manotazo en la espalda a tu adversario, intentas ocultar una sonrisa.*

Confieres a tu objetivo un aroma que atrae a los depredadores. Éstos prefieren atacar al receptor antes que a cualquier otro objetivo, y los que lo hacen obtienen un bonificador de +1 por cada tres niveles de lanzador (máximo +3) a las tiradas de ataque y daño.

## ARPA FANTASMA

Adivinación
**Nivel:** Brd 0
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** objeto tocado
**Duración:** 5 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Pones la moneda en la mesa, la tocas y susurras las palabras del conjuro. Suavemente, ésta empieza a repetir la música de la interpretación de la noche anterior.*

Preparas un objeto que graba y reproduce una canción previamente tocada o cantada en las cercanías. Cuando se lanza, el conjuro busca en un radio de 50' las notas rezagadas de una tonada tocada ahí en el último día, y graba estas notas y resonancias. A tu orden verbal, "reproduce", el *arpa fantasma* reproduce la música. La tonada se repetirá hasta que le mandes parar o hasta que termine la duración del conjuro. Ésta no puede grabar conversaciones.

Su reproducción imperfecta le impide interpretar música de bardo u otros efectos mágicos, y tampoco es capaz de lanzar conjuros.

## ARRANCACORAZONES

Nigromancia
**Nivel:** Asn 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura viva
**Duración:** instantáneo
**TS:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con un gesto de tu mano, magia invisible embiste a tu objetivo. Un chasquido sangriento y un sonido húmedo, y el corazón le sale por la espalda, haciendo que la criatura caiga como una muñeca desmadejada.*

Rayos de fuerza invisibles matarán de forma instantánea al objetivo que designes al arrancarle el corazón del cuerpo a menos que supere un TS de Fortaleza. Si el objetivo tiene más DG que tú nivel de lanzador, no muere en el caso de no superar la salvación, sino que queda aturdido durante 1d4 asaltos. Las criaturas que no dependen de su corazón para sobrevivir, aquellas que no tienen anatomía y las que no son vulnerables a los golpes críticos son inmunes a este conjuro.

## ARRASAJUNGLAS

Nigromancia
**Nivel:** Drd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 120'
**Área:** línea de 120'
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Energía invisible y destructiva surge de ti en silencio, destruyendo al instante todas las plantas de la zona y dejando una senda de cenizas a su paso.*

Las fatas, las sabandijas, las plantas y las criaturas vegetales que estén dentro del área sufrirán 1d10 puntos de daño por energía negativa por nivel de lanzador (máximo 10d10).

*Componente material:* una pizca de ceniza de una planta quemada.



*Aunque sólo se hallan en la mente del objetivo del conjuro, los* asaltantes fantasmales *infligen daño muy real a los débiles de voluntad*

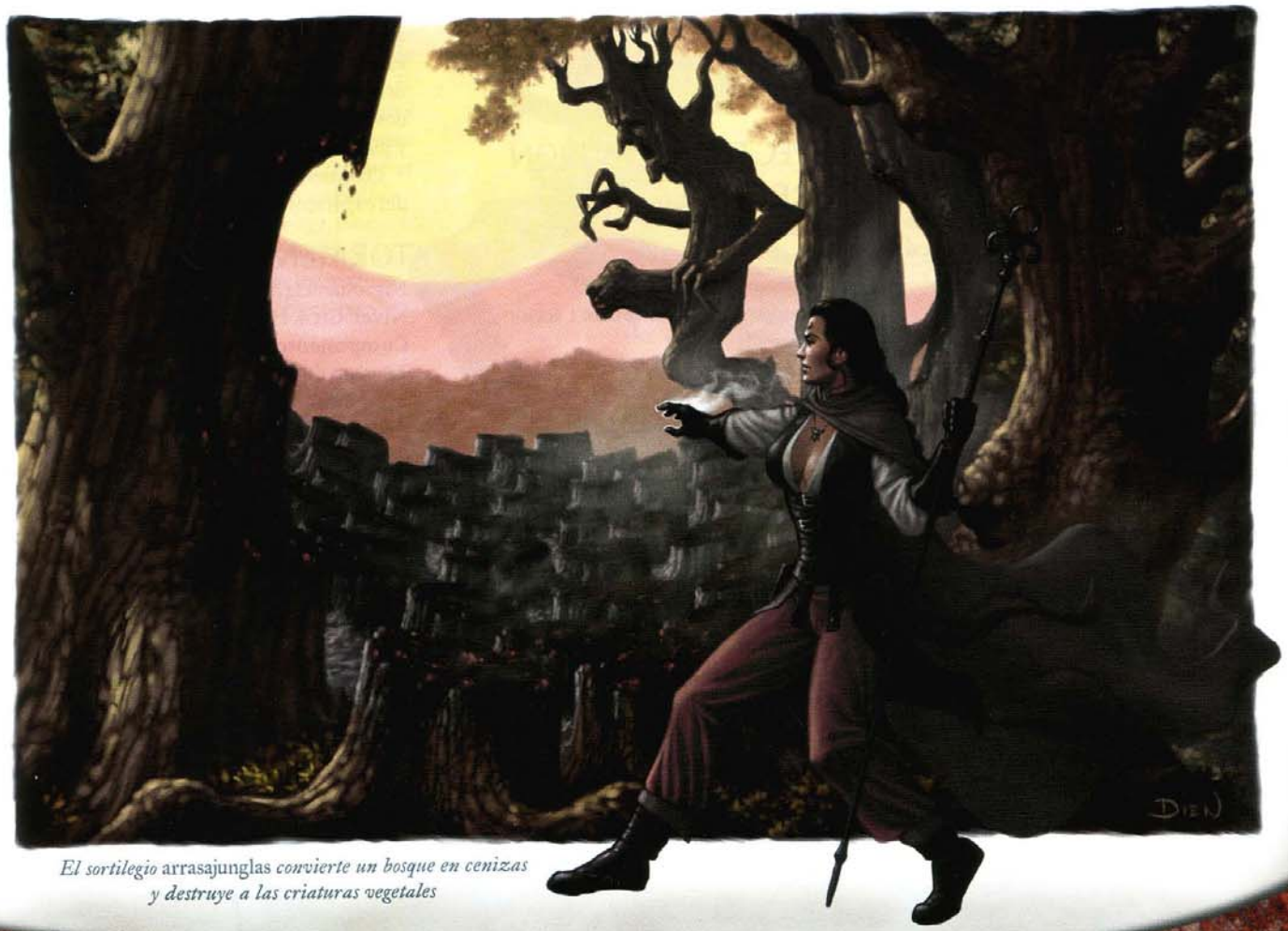
## ASALTANTES FANTASMALES

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador, miedo]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** instantáneo
**TS:** Voluntad descree (si se interactúa con el efecto), después Fortaleza mitad; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Señalas a tu objetivo elegido. Al instante, formas sombrías aparecen a tu lado y se apresuran a ir hacia la criatura que indicas, rodeándola. Otros que se encuentran cerca no perciben las imágenes que acosan a tu víctima.*

Creas imágenes fantasmales de criaturas de pesadilla en la mente del objetivo, visibles sólo como formas sombrías para ti e invisibles para cualquier otro. Si el objetivo tiene éxito en un TS inicial de Voluntad, descubre que las imágenes no son reales y el conjuro falla. De no ser así, los fantasmas le golpean, infligiéndole 8 puntos de daño a la Sabiduría y otros tantos a la Destreza (4 puntos de cada si supera el TS de Fortaleza). Si el objetivo de los *asaltantes fantasmales* consigue descreer y lleva un *yelmo de telepatía*, el sortilegio puede volverse contra ti con los mismos efectos.

*Ilustraciones de R. Spears y C. Dien*




*El sortilegio* arrasajunglas *convierte un bosque en cenizas y destruye a las criaturas vegetales*

## ASALTO RADIANTE

Evocación [luz]
**Nivel:** Clr 7, Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** explosión de de 20' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con la mano extendida, gesticulas en dirección al área donde el conjuro tendrá efecto. Un instante después, un estallido de luz multicolor llena esa zona.*

Este conjuro crea energía en la forma de haces con los colores del arco iris, liberándose en todas las direcciones dentro del área designada por ti. Esta explosión caleidoscópica de energía inflige 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6) y atonta a todas las criaturas en su interior durante 1d6 asaltos. Aquellos que tengan éxito en su TS de Voluntad sufrirán la mitad del daño y, en vez de atontados, quedarán deslumbrados durante 1d6 asaltos.

Las criaturas que no pueden ver no resultan afectadas por este sortilegio.

*Foco:* un ojo de cualquier ajeno con 4 DG o más.

## ASPECTO DE LOBO

Transmutación
**Nivel:** Drd 1, Exp 1
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** lanzador
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)

*Con un aullido, pones fin al conjuro. Al instante, a tu cuerpo le brota un pelaje corto y grueso. Tu columna y tu cuello se tuercen, lo que hace que caigas sobre tus manos y tus rodillas, que pronto se acortan en patas caninas.*

Cuando lanzas este conjuro, adoptas la apariencia física y muchas de las cualidades y aptitudes de un lobo (*Mm, pág.* 275). Mientras te encuentras bajo los efectos del conjuro, tu tipo de criatura cambia a animal y tu tamaño a Mediano. Ocupas el espacio y tienes el alcance de un lobo (5'/5'). Obtienes las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución de un lobo normal (Fue 13, Des 15, Con 15), pero mantienes tus propias puntuaciones de característica mentales. Tu velocidad táctica terrestre pasa a ser 50'. Adquieres olfato y visión en la penumbra. Consigues un ataque de mordisco, que se considera un arma natural principal, que inflige 1d6+1 puntos de daño cada vez que aciertas.

Tu clase, nivel, pg, alineamiento, ataque base y todas las salvaciones base no varían. Pierdes todas las aptitudes especiales extraordinarias de tu forma normal, además de las sortílegas y sobrenaturales. Mantienes todos los ataques extraordinarios adicionales debidos a tu nivel de clase (como la furia del bárbaro o el ataque furtivo del pícaro), pero carecerás de cualquier otro que tuviera tu forma normal que no fuera derivado de tus niveles de clase. Serás incapaz de hablar o lanzar conjuros mientras estés en la forma del lobo, aunque si tienes la dote Conjuros naturales podrás hacer esto último normalmente. Tu armadura natural se convierte en +2, independientemente de la de tu forma normal. Mientras conserves la apariencia de lobo, obtendrás su ataque extraordinario de derribar, que te concede un intento de derribo gratuito contra cualquier oponente al que alcances con tu ataque de mordisco. El equipo se funde con tu nueva forma y pierde su funcionalidad.

*Componente material arcano:* un pelo del bigote de un lobo.

## ASPECTO DE TIBURÓN TERRESTRE

Transmutación
**Nivel:** Drd 6, Exp 4
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)

*Al finalizar el conjuro apelas a las energías primordiales del mundo. Te sientes desorientado durante un momento cuando tu rostro se alarga en un morro, tus miembros se vuelven más gruesos y tu piel se convierte en quitina plateada.*

Cuando lanzas este conjuro, adoptas la apariencia física y muchas de las cualidades y aptitudes de un terrarón (*Mm, pág.* 246). Mientras te encuentras bajo los efectos del sortilegio, tu tipo de criatura cambia a bestia mágica y tu tamaño a Enorme. Ocupas el espacio y tienes el alcance de un terrarón (15'/10'). Obtienes las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución de un terrarón normal (Fue 27, Des 15, Con 20), pero mantienes tus propias puntuaciones de característica mentales. Tu velocidad táctica terrestre pasa a ser de 40' y consigues una velocidad de Excavar (Ec) de 10'. Adquieres visión en la oscuridad y visión en la penumbra, ambas hasta 60', olfato y sentido de la vibración.

Tu clase, nivel, pg, alineamiento, ataque base y todas las salvaciones base no varían. Pierdes todas las aptitudes especiales extraordinarias de tu forma normal, además de las sortílegas y las sobrenaturales. Mantienes todos los ataques especiales extraordinarios debidos a tu nivel de clase (como la furia del bárbaro o el ataque furtivo del pícaro), pero carecerás de cualquier otro que tuviera tu forma normal que no fuera derivado de tus niveles de clase. Serás incapaz de hablar o lanzar conjuros mientras estés bajo la forma del terrarón aunque, de tener la dote Conjuros naturales, podrás lanzar sortilegios normalmente. La armadura natural se convierte en +12, independientemente de la de tu forma normal. Puedes realizar dos ataques de garra, que se consideran armas naturales capaces de infligir 2d8+8 puntos de daño. Mientras conserves la apariencia de terrarón, obtendrás su ataque extraordinario de salto, que te permite utilizar cuatro ataques de garra, en vez de dos. El equipo se funde con tu nueva forma y pierde su funcionalidad.

*Componente material:* una pieza pequeña del caparazón acorazado de un terrarón.

## ATORMENTAR

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Clr 4, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25'+5'/2 niveles)
**Objetivo:** un humanoide
**Duración:** 1 asalto/nivel + 3d10 minutos; ver texto
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con la última palabra del conjuro, tu enemigo escogido es atormentado por un dolor tal que se contorsiona y se desploma. Su rostro y manos se cubren de ampollas y gotean fluido, y sus ojos se nublan de sangre, dejándole ciego.*

Tu contacto hace que tu objetivo experimente un dolor insoportable. Hasta que duración del conjuro expire, la víctima

quedará tumbada en el suelo, ciega e indefensa. Incluso cuando el sortilegio termine, quedará estremecida durante 3d10 minutos.

## ATRAER REGALO

Encantamiento [enajenador]
**Nivel:** Brd 2, Codicia 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Lanzas el conjuro y un resplandor purpúreo aparece en los ojos de tu presa. Levantas tu mano en alto y, con tono convincente, le pides el objeto que sostiene.*

Cuando lanzas este conjuro encantas a una criatura que se siente de pronto obligada a darte lo que está sujetando. En su siguiente acción, ésta se moverá tan cerca de ti como pueda en un solo asalto y te ofrecerá el objeto como una acción estándar. Este sortilegio te permite actuar fuera de turno y aceptar el "regalo" si la criatura llega a alcanzarte para darte en mano el objeto (siempre y cuando tengas una libre y puedas aceptarlo). El receptor se defiende con normalidad y puede actuar como desee en los siguientes asaltos, incluyendo el intentar recuperar el objeto si así quiere. De impedirle hacer lo que el conjuro le obliga, éste no tiene efecto. Por ejemplo, si el receptor está paralizado y es incapaz de moverse o de arrojar el objeto, no sucede nada.

## AUMENTAR FAMILIAR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** tu familiar
**Duración:** concentración + 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Alcanzándolo con tu magia, mejoras a tu familiar, haciéndolo más rápido y fuerte.*

Este conjuro proporciona un bonificador de mejora de +4 a la Fuerza, la Destreza y la Constitución a tu familiar, así como RD 5/mágica y un bonificador de resistencia de +2 en los TS.

## AURA ANTIDRAGONES

Abjuración
**Nivel:** Clr 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/2 niveles, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)



Aumentar familiar *hace que un familiar sea más amenazador de lo que aparenta*

*Desencadenas el poder de este conjuro y el pedazo de platino se desvanece de tu mano. Tus compañeros quedan bañados por un aura blanca con un patrón de escamas plateadas sobrepuesto.*

Todos los objetivos ganan un bonificador de suerte de +2 a la CA y los TS contra los ataques, conjuros y ataques especiales (extraordinarios, sobrenaturales y sortílegos) de los dragones. Este bonificador aumenta en +1 por cada cuatro niveles de lanzador por encima del 5.º (+3 a 9.º nivel, +4 en el 13.º y un máximo de +5 a 17.º nivel).

*Componente material:* un pedazo de platino que valga al menos 25 po (un poco menos de 1 oz.).

## AURA BRILLANTE

Transmutación
**Nivel:** Clr 8, Drd 8, Hcr/Mag 7
**Objetivos:** armas llevadas por una criatura/2 niveles, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Adquiriendo nueva percepción de la contemplación de la luz, lanzas el conjuro y haces que tus aliados fulguren con un resplandor blanco.*

Este conjuro funciona igual que *filo brillante* (ver más adelante), excepto por lo anteriormente indicado, y que todas las armas de las criaturas receptoras obtienen la aptitud especial radiante.

## AURA CONTRA LA LLAMA

Abjuración
**Nivel:** Clr 2, Drd 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Con el lanzamiento de este conjuro, una fría neblina azul que se aferra a tu cuerpo te rodea, enfriando el calor de las llamas cercanas.*

Creas un aura de niebla azul que te protege contra el fuego, absorbiendo los primeros 10 puntos de daño por fuego del mismo modo que un conjuro *soportar los elementos (fuego)* (*Mdj*, pág. 292). Adicionalmente a este efecto, el sortilegio puede usarse para extinguir fuegos.

Cualquier fuego no mágico que entra en contacto con el aura se extingue automáticamente si su daño máximo es de 10 puntos por asalto o menor. Esto significa que las antorchas, los fuegos pequeños y el fuego de alquimista lanzado se extinguen



*Ilustración de J. Nelson*

y no causan ningún daño si son usados contra ti o si tú los tocas.

Puedes usar una acción estándar para tocar un fuego mágico existente (como una *esfera flamígera* o un *muro de fuego*) e intentar disiparlos como si estuvieras usando un conjuro *disipar magia* contra él (para la prueba de nivel de lanzador utiliza el de *aura contra la llama*). Si tienes éxito, no sufres daño, y tanto el fuego mágico como el aura se desvanecen; de fallar, sufres el daño normal de la fuente del fuego mágico (reducido por tu *aura contra la llama*) y ambos sortilegios siguen activos.

También puedes preparar una acción para usar el aura como un efecto de *disipar magia* para contrarrestar un ataque de fuego mágico contra ti. En caso de tener éxito, el conjuro es contrarrestado y el aura desaparece, pero si fallas la prueba de disipación o el ataque no es de fuego, ésta permanece.

## AURA DE ENERGÍA NEGATIVA

Nigromancia
**Nivel:** Clr 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Área:** emanación de 10' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Pronuncias las antiguas palabras de este conjuro, y un aura negra y crepitante de energía negativa te rodea.*

Cada asalto, en tu turno, cada criatura viva que esté a 10' o menos de ti perderá 1 pg por cada tres niveles de lanzador (máximo 5). Los muertos vivientes ganarán 2 pg por asalto (aunque no podrán superar sus pg máximos mediante este efecto). Los personajes con inmunidad a los efectos de la energía negativa no se ven afectados por esta aura, que tampoco te afecta a ti.

## AURA DE ENERGÍA POSITIVA

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Área:** emanación de 10' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Pronuncias las frases de poder ultraterrenas, y un aura de reluciente y blanca energía positiva te rodea.*

Cada asalto, en tu turno, toda criatura viva que esté 10' o menos de ti ganará 1 pg por cada tres niveles de lanzador (máximo 5), no pudiendo superar sus pg máximos como resultado de este efecto. Los muertos vivientes sufren 2 pg por asalto. Los personajes con inmunidad a los efectos de la energía positiva no se ven afectados por esta aura, que tampoco te afecta a ti.

## AURA DE EVASIÓN

Abjuración
**Nivel:** Clr 5, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 10'
**Objetivos:** una emanación de 10' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*"Permaneced juntos", gritas, y entonas las palabras de este conjuro, lanzando la gema triturada al aire al finalizar. Todos vosotros quedáis bañados por un aura de luz de un color verde plateado.*

Tú y todas las criaturas a 10' o menos de ti ganáis evasión, pero sólo contra armas de aliento (si una de éstas permite normalmente un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, una criatura dentro de un *aura de evasión* que tenga éxito en su TS no sufrirá daño alguno). Las criaturas que ya tengan evasión o evasión mejorada obtendrán un bonificador de +4 al TS de Reflejos contra armas de aliento.

*Componente material:* una esmeralda que cueste 500 po, en polvo.

## AURA DE GLORIA

Transmutación
**Nivel:** Pal 2
**Componentes:** V, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Área:** una expansión de 10' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Invocas las palabras sagradas y una suave luz dorada emana de ti. Te sientes más seguro de ti mismo, reforzado por el poder de tus creencias.*

Canalizas poder divino en tu interior, extendiendo la gloria a tus compañeros. Este conjuro elimina cualquier efecto de miedo de todos los aliados que se hallan dentro de tu aura de valor.

## AURA DE TERROR

Nigromancia [enajenador, miedo]
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** emanación de 30' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Dices unas pocas palabras bruscas y tu rostro queda brevemente superpuesto por la imagen de una calavera de tonalidad violeta. Ésta se desvanece, pero el aura de luz violeta permanece a tu alrededor.*

Quedas rodeado de un aura de miedo, lo que te confiere una presencia pavorosa no muy distinta a la de un dragón. Cuando cargues o ataques, inspirarás miedo a todas las criaturas en un radio de 30' que tengan menos DG que tu nivel de lanzador. Cada oponente potencialmente afectado deberá tener éxito en un TS de Voluntad o quedará estremecido, estado que durará hasta que el oponente esté fuera de alcance. Un TS de salvación con éxito hace que el oponente sea inmune a tu presencia pavorosa durante 24 horas.

Si lanzas este conjuro cuando ya posees la aptitud presencia pavorosa o un aura de miedo, ésta se vuelve más efectiva de las siguientes formas:

- El radio del área afectada por la aptitud se incrementa en 10'.
- La CD de la aptitud presencia pavorosa aumenta en 2.
- Las criaturas que normalmente quedarían estremecidas por tu aura de miedo, pasarán a estar asustadas, y las que normalmente quedarían asustadas quedarán despavoridas.

## AURA DE VITALIDAD

Transmutación
**Nivel:** Drd 7
**Componentes:** V, S

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/3 niveles, las cuales no pueden estar a más de 30' unas de otras
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Uno tras otros, tus aliados empiezan a irradiar un suave resplandor dorado. Respiran hondo, inundados de poder místico adicional.*

Todos los objetivos reciben un bonificador de moral de +4 en las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución.

## AURA JUSTA

Abjuración [bueno, luz]
**Nivel:** Pal 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel

*Invocas a los poderes del bien y la ley, y, en respuesta a tus súplicas, brillas con el resplandor dorado del sol.*

Quedas bañado por un brillo ultraterreno hasta que finaliza el conjuro, como si se hubiese lanzado el conjuro *luz del día* (*Mdj*, pág. 258) sobre ti. Obtienes un bonificador sagrado de +4 a tu puntuación de Carisma.

Si mueres, tu cuerpo se convertirá en una explosión de energía pura de 20' de radio centrada en el punto donde cayeras, infligiendo 2d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6) a todas las criaturas malignas dentro de su área de efecto. Las criaturas buenas en dicha área se curarán la misma cantidad de daño, y los muertos vivientes sufrirán doble daño. La RC no evita el daño, pero un TS de Reflejos con éxito lo reduce a la mitad. Tu cuerpo se desintegra en el proceso, por lo que no podrás ser revivido mediante *revivir a los muertos*. Los conjuros que no requieran un cuerpo intacto, como *resurrección verdadera*, podrán ser empleados para devolverte de forma normal a la vida.

## AURA TELEPÁTICA

Adivinación
**Nivel:** Pal 4
**Componentes:** S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 100'
**Área:** emanación de 100' de radio centrada en ti
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Realizas un gesto silencioso con tu símbolo sagrado y piensas en la camaradería que compartes con tus compañeros. En un momento, todos ellos alzan la mirada como si alguien hubiera pronunciado sus nombres.*

Puedes comunicarte mentalmente con todos los aliados que se encuentran dentro del alcance, si bien ésta es una comunicación unidireccional (puedes enviar pensamientos, pero no recibes otros en respuesta). Cualquier cosa que elijas enviar será recibido por todas las criaturas que tú percibas como aliadas y que se hallen dentro de la emanación (no te es posible enviar pensamientos sólo a aliados concretos), y todas ellas te comprenderán sin importar el idioma. Los aliados con puntuaciones de Inteligencia inferiores a 3 comprenden órdenes básicas pero no información compleja ("ataca" lo entienden, pero "ignora a los soldados de infantería y ataca a los lanzadores de conjuros" resulta en la misma reacción que la primera orden).

## AUXILIO DIVINO EN GRUPO

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Clr 3
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una o más criaturas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Sostienes tu símbolo sagrada en alto y lanzas el sortilegio. Un resplandor plateado baila entre tus manos, saltando hasta todos los miembros del grupo cercano y fortaleciéndoles.*

Este conjuro funciona como *auxilio divino* (*Mdj*, pág. 204), excepto porque puede afectar a múltiples receptores a distancia y cada uno de ellos obtiene pg temporales por valor de 1d8 + el nivel del lanzador (máximo 1d8+15).

## AVALANCHA OBEDIENTE

Conjuración (creación) [frío]
**Nivel:** Frío 9, Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** avalancha de nieve de 20' de radio centrada en un punto en el espacio; ver texto
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad o Reflejos niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Convocas una avalancha de nieve que sale de una grieta en medio del aire, enterrando a tus enemigos y enviándoles a una muerte helada.*

La *avalancha obediente* afecta a las criaturas de forma diferente, dependiendo de dónde se encuentran en relación con ésta.

*A menos de 20' del punto central:* las criaturas sufren 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d8) y 1d6 puntos de daño por frío adicionales por cada dos niveles de lanzador. Superar con éxito un TS de Reflejos reduce el daño a la mitad. Las criaturas que fallen sus salvaciones también quedarán enterradas (*GDM*, pág. 90). Todas las casillas a 20' o menos del punto central quedan cubiertas por una fuerte nevada (*GDM*, pág. 94), que dura lo mismo que la nieve normal. Una criatura enterrada puede liberarse con una prueba de Fuerza a CD 20 como una acción de asalto completo, y otros pueden desenterrarla (una criatura trabajando sola necesita 1 minuto para liberar a una atrapada). Ésta es incapaz de moverse o de lanzar conjuros con componentes somáticos y cualquier material debe tenerlo en las manos.

*Entre 20' y 40' del punto central:* las criaturas sufren la mitad del daño del impacto de la avalancha del que sufren las criaturas que están más cerca del punto central (Reflejos niega). Las que fallen sus salvaciones deberán resistirse también a la fuerza de la nieve que pase por donde estén como si fueran embestidas. La nieve tiene un bonificador de +13 (+5 por una Fuerza efectiva de 20 y +8 por ser Enorme) en la prueba de embestida, y empuja a los personajes alejándolos del punto central del conjuro. Todas las casillas en un anillo de 20' a 40' quedan cubiertas de nieve (*GDM*, pág. 94), que dura lo mismo que la normal.

*Terreno y estructuras:* la avalancha arranca de raíz automáticamente árboles pequeños y otra vegetación, y deja un sendero de escombros leves (*GDM*, pág. 91) incluso después de que se funda la nieve. Las estructuras golpeadas por una *avalancha obediente* sufren 1d6×10 puntos de daño.

La *avalancha obediente* extingue todos los fuegos que toca, sean normales o mágicos.

## AVASCULAR

Nigromancia [maligno, muerte]
**Nivel:** Atado a la muerte 7, Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Disparas un rayo negro de energía nigromántica desde tu mano extendida, lo que hace que tu enemigo expulse de forma violenta sangre y otros fluidos vitales a través de su piel.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para alcanzar al objetivo. Si lo consigues, éste pierde la mitad de sus pg (redondeando hacia abajo) y queda aturdido durante 1 asalto. De superar un TS de Fortaleza, no sufre el último de los dos efectos.

## AVATAR DE LA NATURALEZA

Transmutación
**Nivel:** Drd 9
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** toque
**Objetivo:** animal tocado
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Con un toque, otorgas a tu aliado animal la fuerza, la resistencia y la velocidad de la naturaleza.*

La criatura afectada obtiene un bonificador de moral de +10 a las tiradas de ataque y daño, y 1d8 pg temporales por nivel de lanzador, además de los efectos del conjuro *acelerar* (*Mdj*, pág. 196).

## AVE CANTORA

Transmutación
**Nivel:** Brd 0
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** interpretación +1 hora o hasta ser descargado; ver texto

*Entonas este sencillo conjuro, y tu control sobre tu voz mejora, tu pelo rebelde se alisa, y tu piel irradia un brillo saludable. Estás listo para el espectáculo.*

Adquieres un carisma incluso mayor cuando interpretas. Cualquiera que oiga o vea tu interpretación quedará favorablemente predispuesto hacia ti. Este conjuro te proporcionará un bonificador de capacidad de +1 en tu siguiente prueba basada en Carisma en el que esté implicada cualquier persona que te viera interpretar. Este efecto dura mientras se lleva a cabo la interpretación y durante la siguiente hora. Debes empezar la interpretación antes de que pase 1 hora tras lanzar el conjuro para que éste tenga efecto.

## AZOTE DE ENEMIGOS

Evocación
**Nivel:** Exp 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo, objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo, objeto)

*Enarbolando el arma, dices el tipo de criatura que deseas matar. Con un destello, el arma adopta un resplandor azul que desaparece rápidamente hasta que un aura apenas perceptible la rodea.*

Cuando lanzas este conjuro, eliges uno de tus enemigos predilectos. Contra las criaturas de esa clase, el arma actúa como si fuera una mágica +5 e inflige 2d6 puntos de daño adicionales. Además de esto, mientras la esgrimes, obtienes un bonificador de resistencia de +4 a los TS contra efectos creados por los seres de ese tipo.

El sortilegio se cancelará automáticamente 1 asalto después de que el arma deje tus manos por cualquier motivo. No puedes tener más de un *azote de enemigos* activo al mismo tiempo.

Si este conjuro se lanza sobre un arma mágica, los poderes del sortilegio suplantan a cualquiera que tenga ésta normalmente, dejando inoperante su bonificador de mejora y poderes normales hasta que la duración expire. *Azote de enemigos* no puede acumularse con ningún otro sortilegio que pudiera modificar el arma de cualquier forma, ni funciona sobre artefactos.

## AZOTE DE OSCURIDAD

Evocación
**Nivel:** Clr 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Finalizas este conjuro, y una siseante franja de oscuridad pura sale volando a gran velocidad de tu mano.*

Para golpear a una criatura, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Una víctima que sea alcanzada por este rayo de energía negativa sufrirá 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8). Una criatura muerta viviente, en vez de ello, recuperará 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8).

## BAILE DEL UNICORNIO

Abjuración
**Nivel:** Drd 5, Purificación 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 5'/nivel
**Área:** emanación de 5'/nivel de radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Girando tu dedo extendido en un complicado gesto, creas una fría y fresca niebla que limpia el aire de contaminantes.*

Te rodeas de una arremolinada niebla purificadora que limpia el aire de humo, polvo y venenos. Los contaminantes no mágicos, incluyendo los venenos inhalados, quedan negados automáticamente dentro de ésta. *Baile del unicornio* también confiere a todos los situados dentro de la niebla un +4 en sus TS contra efectos mágicos o sobrenaturales de gas, incluyendo *bruma ácida*, *nube aniquiladora* y el aliento del dragón verde.

La niebla dejará mojado todo lo que haya en su área.

## BALIZA DE PORTAL

Transmutación
**Nivel:** Clr 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un umbral o un portal interplanario
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Guardando en tu memoria el aspecto y posición del portal, implantas ese conocimiento en otros, lo que les permite ser arrastrados hacia éste como un imán hacia el metal.*

Puedes alterar un portal o umbral mágico de manera que emita una baliza mental hasta a seis criaturas y, si lo deseas, también puedes incluirte a ti mismo. Debes conocer a estos seres aunque no tendrán por qué estar presentes cuando lances *baliza de portal*. Una vez lo hayas lanzado, estas criaturas sabrán la dirección y la distancia del portal objetivo del conjuro mientras el sortilegio esté en efecto.

Si una de las criaturas a las que afecta el sortilegio se mueve a un plano diferente de los dos que conecta el portal, el conjuro dejará de tener efecto en ella aunque no en las demás que reciban la baliza. Podrás tener funcionando a la vez diferentes sortilegios *baliza de portal* sin que afecten a ninguna de tus otras habilidades o acciones.

## BANDAS DE ACERO

Conjuración (creación)
**Nivel**: Hcr/Mag 3
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo**: una criatura Mediana o más pequeña
**Duración**: 1 asalto/nivel
**TS**: Reflejos parcial
**Resistencia a conjuros**: no

*Los aros entrelazados se calientan brevemente y luego desaparecen en el mismo momento en que bandas similares pero más grandes salen como un rayo desde tu mano extendida hacia la criatura que señalas. Con un satisfactorio sonido metálico seco, se cierran a su alrededor.*

La víctima debe superar un TS de Reflejos o queda inmovilizada y, por lo tanto, es incapaz de moverse. Si lo consigue, ésta sólo queda parcialmente atrapada por las bandas y se la considera enmarañada.

Una criatura inmovilizada por las bandas puede intentar escapar con una acción de asalto completo, ya sea rompiéndolas (Fuerza [CD 18]) o escurriéndose (Escapismo [CD 18]).

Una criatura enmarañada tiene la opción de usar una acción de asalto completo para soltarse de las bandas (Fuerza [CD 13]) o liberarse (Escapismo [CD 13]).



Bastón enredador *hace de un sencillo trozo de madera un arma sorprendentemente versátil*

*Componente material:* tres pequeños aros de plata entrelazados.

## BARBA PLATEADA

Transmutación
**Nivel**: Pal 1
**Componentes:** V, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel

*Evocas los poderes superiores del bien, y tu barba se endurece, volviéndose metálica y alcanzando hasta la mitad de tu pecho, brindándote una mayor protección.*

Tu barba crece y se convierte en plata pura mágicamente endurecida, confiriéndote un bonificador sagrado de +2 a la CA. Si no tienes barba, te crecerá una mientras dure este conjuro (incluso si eres una criatura que normalmente no tiene, como un elfo o un humano). Obtienes un bonificador de circunstancia de +2 en las pruebas de Diplomacia contra enanos.

## BARDA DORADA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Grd 1, Pal 1
**Componentes:** V, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Efecto:** montura especial tocada
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Con un destello, aparece una resplandeciente barda dorada para tu montura especial.*

Creas un conjunto de bardas doradas para protección de tu montura. La armadura aparece en ésta, ajustándose a ella a la perfección. La barda dorada que creas no tiene penalizador de armadura ni efecto en la velocidad de tu montura. Su naturaleza exacta depende de tu nivel de lanzador.

2.º-3.º: barda de cota de escamas (bonificador de armadura de +4)
4.º-5.º: barda de cota de mallas (+5)
6.º-7.º: barda laminada (+6)
8.º-9.º: barda de placas y mallas (+7)
10.º+: barda completa (+8)

Puedes lanzar *vestidura mágica* u otros conjuros cuyo objetivo sea una armadura sobre la *barda dorada*.

## BASTÓN ENREDADOR

Transmutación
**Nivel:** Drd 3, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** toque
**Objetivo:** bastón tocado
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** sí (inofensivo, objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Dando unos golpecitos en tu bastón con los nudillos, haces que le broten enredaderas que se retuercen para agarrar y azotar el aire.*

Cada vez que golpees con éxito a un adversario con el bastón (un ataque cuerpo a cuerpo normal), infligirás el



*Ilustración de M. Phillippi*

daño normal y podrás iniciar una presa como una acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Este intento de presa no requiere un ataque de toque por separado. Obtienes un bonificador de +8 a las pruebas de presa que originas golpeando a un enemigo con el *bastón enredador*. Puedes intentar apresar a criaturas de hasta una categoría de tamaño mayor a la tuya.

Si tu prueba de presa tiene éxito, las enredaderas de tu bastón constriñen a tu enemigo, infligiéndole 2d6 puntos de daño (puedes optar por infligir daño no letal en vez de normal si así lo deseas). Entonces tienes dos opciones:

*Liberar*: liberas a tu enemigo de la presa. Algunas enredaderas siguen aferradas a éste, dejándole enmarañado hasta que la duración del conjuro termine. Puedes atacar a distintos enemigos en los asaltos siguientes con tu *bastón enredador*, potencialmente apresándolos o enmarañándolos.

*Mantener*: mantienes la presa. En asaltos posteriores, infliges daño por constricción con una prueba de presa con éxito. Entonces puedes optar por liberar o mantener la presa otra vez.

*Foco*: un bastón.

## BENDECIR ARMA RÁPIDO

Transmutación
**Nivel:** Pal 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Duración:** 1 asalto

*Invocas las palabras sagradas con rapidez, y tu arma destella con un momentáneo resplandor blanco azulado.*

Este conjuro funciona igual que *bendecir arma* (*Mdj*, pág. 205), excepto por lo anteriormente indicado.

## BENDICIÓN DE BAHAMUT

Abjuración [bien]
**Nivel:** Pal 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Oyes un rugido de dragón distante que nadie más detecta, y tu piel adquiere un brillo de platino.*

Obtienes RD 10/mágica hasta la finalización del conjuro.

*Componente material:* una pluma de canario, que se arroja al aire.



*Ilustración de W. England*

*La* bendición del guiralón *le echa una mano a Krusk para ocuparse de los enemigos*

## BENDICIÓN DEL GUIRALÓN

Transmutación
**Nivel:** Clr 3, Drd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*El receptor tocado parece sentirse incómodo durante un instante antes de que le broten brazos del torso con un húmedo sonido de chapoteo.*

Proporcionas al receptor un par de brazos adicionales. Cada brazo (tanto los antiguos como los nuevos) acaba en una garra con dedos y un pulgar oponible. Los brazos originales de la criatura (de tener) son los primarios, y los nuevos son extremidades secundarias (si el receptor no tenía brazos, los creados por el conjuro son los principales).

La criatura obtiene cuatro ataques de garra, cada uno de los cuales utiliza su ataque base + su modificador de Fue para las tiradas de ataque. Cada garra inflige 1d4 puntos de daño + el modificador de Fue del receptor, y si un oponente resulta alcanzado por dos o más de éstas en 1 asalto, el receptor puede desgarrarlo para infligir 2d4 puntos de daño adicionales + 1 y 1/2 su modificador de Fue.

A una criatura afectada no le es posible utilizar armas normales y los ataques de garra en el mismo asalto, ni tampoco gana ataques de garra adicionales por un ataque base alto.

*Componente material:* algunos mechones de pelo de un guiralón.

## BESO DEL VAMPIRO

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Recurriendo a los poderes de la muerte en vida, te proporcionas capacidades semejantes a las de un vampiro. Te vuelves demacrado y pálido, con fieros ojos rojos.*

Obtienes RD 10/mágica y puedes usar una cualquiera de las siguientes aptitudes cada asalto como una acción estándar.

- *enervación* (como ataque de toque cuerpo a cuerpo)
- *toque vampírico* (como ataque de toque cuerpo a cuerpo)
- *hechizar persona*
- *forma gaseosa* (sólo sobre ti)

Mientras estés usando este sortilegio, los conjuros *infligir* te curarán y los *curar* te dañarán. Se te considera muerto en vida en lo que respecta a todos los sortilegios y efectos. Un intento de expulsión (o represión) con éxito contra un muerto viviente con tus DG te obliga a superar un TS de Voluntad (CD 10 + el modificador de Car del personaje que realiza la expulsión) para no quedar despavorido (o aterrado) durante 10 asaltos. Uno que destruiría (o comandaría) a un muerto en vida con tus mismos DG te obliga a superar otro TS de Voluntad (CD 15 + el modificador de Car del personaje que realiza la expulsión) para no quedar aturdido (o hechizado, como por *hechizar monstruo*) durante el mismo tiempo.

Cualquier efecto de hechizo que crees con este conjuro terminará cuando éste finalice, pero el resto continuará hasta que expire su duración normal.

*Componente material:* un ónice negro con un valor de como mínimo 50 po que tiene que haber sido tallado con la forma de un rostro con la boca llena de colmillos.

## BOLA RELAMPAGUEANTE

Evocación [electricidad]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** una bola relampagueante
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con un sinuoso pase de tu mano en el aire, una crepitante bola relampagueante aparece ante ti, acompañada del olor del ozono.*

Creas una bola de 5' de diámetro formada por electricidad concentrada, que avanza en cualquier dirección que señalas e inflige daño por electricidad a las criaturas que golpea. Se mueve 30' por asalto. Como parte de este desplazamiento, puede ascender o saltar hasta 30' para alcanzar a un objetivo. Si entra en un espacio ocupado por una criatura, deja de moverse durante el asalto y le inflige 1d6 puntos de daño por electricidad por nivel de lanzador (máximo 15d6), aunque tener éxito en el TS de Reflejos niega el daño.

La bola se moverá siempre y cuando la dirijas de forma activa (para ti, una acción de movimiento), de otro modo se quedará quieta infligiendo daño a cualquier criatura que se encuentre en su espacio. No puede apartar a criaturas que no deseen moverse o derribar obstáculos grandes. La bola desaparece si va más allá del alcance del conjuro.

*Componente material:* un puñado de bolitas de cobre y hierro.



*La versatilidad de* bola relampagueante *lo convierte en un conjuro eficaz en muchas situaciones*

## BOLSILLO PARA EL FAMILIAR

Universal
**Nivel**: Hcr/Mag 1
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: toque
**Objetivo**: un recipiente o prenda con un bolsillo que toques
**Duración**: 1 hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Mueves tu mano por la abertura del bolsillo destinado a tu familiar y, a su paso, deja una línea de reluciente energía blanca. El brillo se apaga, y el espacio parece extrañamente más grande en su interior que un bolsillo normal.*

Al lanzar este conjuro, una prenda o un recipiente se convierte en un refugio seguro para un familiar Menudo o más pequeño. El sortilegio convierte el objeto o bolsillo objetivo en un confortable espacio extradimensional (de más o menos 1' cúbico). El familiar cabe dentro sin crear un bulto visible. En cualquier momento en que el familiar te esté tocando, podrás meterlo en el bolsillo como una acción



gratuita, pronunciando una palabra de mando elegida por ti cuando lances el sortilegio. Si el familiar habla, puede hacerlo él mismo. Como una acción gratuita, el familiar puede salir del espacio, o puedes ordenarle que salga.

Una vez dentro, el familiar tiene cobertura y ocultación totales, y como una acción gratuita, tú o tu familiar podéis sellar el bolsillo, haciéndolo hermético e impermeable. El suministro de aire dentro del bolsillo dura 1 hora, pero con éste abierto, el familiar puede permanecer allí indefinidamente. Éste es incapaz de atacar o lanzar conjuros desde el interior del espacio, pero es capaz de usar aptitudes sobrenaturales o sortílegas con normalidad (siempre que no requieran línea de visión,



*Ilustración de M. Philippi*

que el bolsillo le bloquea). Continúas ganando la aptitud especial otorgada por tu familiar. Mientras permanezca dentro del bolsillo, éste seguirá beneficiándose de la aptitud compartir conjuros como si estuviera adyacente a ti.

El sortilegio termina si el *bolsillo para el familiar* se introduce o se lleva dentro de otro espacio extradimensional (como un *agujero portátil*). Si tu familiar está dentro del bolsillo cuanto termina la duración del conjuro o éste se interrumpe (como se ha mencionado anteriormente), aparece intacto en tu espacio.

*Componente material:* una aguja de oro diminuta y una tira de ropa cara doblada por la mitad y sujeta por los extremos.

## BOMBARDEO

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 8
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40/nivel)
**Área:** cilindro (15' de radio y 40' de alto)
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Señalas el aire vacío, y aparecen de la nada muchas rocas, enterrando a tus oponentes.*

Designas un punto en el que el cilindro se centre. Toda criatura dentro del área que falle un TS de Reflejos sufrirá 1d8 puntos de daño por nivel del lanzador (máximo 20d8) y quedará enterrada bajo 5' de escombros. Tener éxito en la salvación reduce el daño a la mitad y evita quedar enterrado. Una criatura así atrapada puede liberarse con una prueba de Fuerza a CD 20 (una acción de asalto completo) u otros pueden desenterrarla (una criatura trabajando en solitario necesita 1 minuto para liberar a una atrapada). Una que quede enterrada no podrá moverse ni lanzar conjuros con componentes somáticos, y cualquier componente material deberá tenerlo en las manos.

Tras el lanzamiento de este sortilegio, el área queda cubierta de 5' de escombros densos (*GDM*, pág. 70).

*Foco:* un cristal de cuarzo incrustado en una roca.

## BOTELLA DE HUMO

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 3, Exp 3
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** toque
**Efecto:** una criatura de humo con aspecto equino
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Agitas una botella ricamente decorada y humo se enrosca en su interior, llenándola con una nube blanca.*

Creas una columna de humo, que queda apresada en una botella especial que debes estar sosteniendo. Si la botella es posteriormente abierta antes de que se agote la duración del conjuro, el humo emerge para formar una criatura vagamente equina hecha de volutas de humo. No emite ningún sonido, y cualquier cosa que la toque simplemente pasará a través de ella. Para montar en este caballo de humo, el futuro jinete debe realizar una prueba de Montar (CD 10) con éxito mientras sujeta la botella en una mano. Cualquiera que intente montar sin la botella se limitará a pasar través de la forma del caballo. Soltar la botella después de montar hace que el jinete se caiga a través de la forma de humo del caballo, tras lo cual no puede volver a montar si no tiene la botella intacta en la mano. Si ésta se rompe, el conjuro concluye inmediatamente, y el jinete (si estaba montado) cae al suelo.

El caballo de humo tiene una velocidad de 20' por nivel del lanzador, hasta un máximo de 240'. Puede expulsar tras de sí una nube de humo a voluntad del jinete, dejando detrás un banco de humo de 5' de ancho y 20' de altura conforme se mueve. Un viento fuerte o uno mágico de cualquier tipo dispersan al caballo (y cualquier humo que haya producido) instantáneamente. De cualquier otro modo, el banco de humo dura 10 minutos, comenzando en el asalto en que fue creado. Comenzar o terminar el rastro de humo es una acción gratuita. La montura y el rastro de humo que produce proporcionan ocultación a cualquiera tras él.

La montura es inmune a todo el daño y otros ataques, debido a que los objetos materiales y los conjuros se limitan a pasar a través de ella. Es incapaz de atacar.

El jinete puede hacer volver el caballo de humo a la botella, deteniendo así momentáneamente el conjuro, en cualquier momento simplemente abriéndola (una acción de movimiento) y volviéndola a sellar (otra acción de movimiento) en el siguiente asalto una vez que el caballo esté dentro. Si la botella se abre más tarde, el sortilegio se reactiva con su duración restante intacta. Sin importar cuánta duración quede sin utilizar, el conjuro dejará

*Ilustración de M. Phillippi*

de funcionar 24 horas después de haber sido lanzado. En caso de ser disipado en cualquier momento en que la botella esté sellada, el conjuro terminará.

*Foco:* una botella ornamentada y con corcho de un valor de al menos 50 po.

## BRUMA ASESINA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** nube que se expande hasta 30' de radio y 20' de altura
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Atrayendo el poder de humeantes respiraderos volcánicos hacia tu cuerpo, exhalas, y una nube de vapor hirviente se aleja te ti.*

Creas una nube de vapor hirviente que se mueve en línea recta, alejándose de ti, a una velocidad de 10' por asalto. Cualquiera dentro de la nube sufre 2d6 puntos de daño y queda cegado permanentemente. Si una criatura dentro del área se salva contra Reflejos, sólo sufre la mitad de daño y no queda cegada.

Toda criatura que se encuentre dentro de la nube tendrá ocultación. El viento no afecta la dirección ni la velocidad de la nube, pero uno moderado (≥11 millas/hora) la dispersa en 4 asaltos y uno fuerte (≥21 millas/hora), en 1 asalto.

## BRUMA CONGELANTE

Conjuración (creación) [frío]
**Nivel**: Hcr/Mag 6
**Componentes**: V, S
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto**: bruma que se expande en un radio de 20' y 20' de altura
**Duración**: 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros**: no

*Una niebla gélida se levanta desde la zona que señalas. La densa bruma anula tu capacidad para ver dentro de ella, pero el suelo en sus límites se ha vuelto blanco con la escarcha.*

Un banco de niebla gélida se levanta desde el punto designado por ti, impidiendo la visión (incluida la visión en la oscuridad) hasta más allá de 5'. Las criaturas que se encuentren en los 5 primeros pies de la bruma tendrán ocultación, mientras que las que estén más al interior tendrán ocultación total.

En cada asalto, durante tu turno, la bruma helada inflige 1d6 puntos de daño por frío a todas las criaturas y objetos en su interior. La *bruma congelante* es tan densa que cualquier criatura que intente desplazarse a su través avanzará a una velocidad máxima de 5' (sea cual sea su velocidad normal) y sufrirá un penalizador de -2 en todas las tiradas de ataque y daño cuerpo a cuerpo, y otro de -6 en todas las tiradas de ataque a distancia con armas (pero no con conjuros). Una criatura u objeto que caiga en la bruma desde arriba se ralentizará, de modo que cada 10' de bruma que atraviese reducirán la distancia de su caída en 1d6.

La *bruma congelante* también cubre todas las superficies sólidas de su área con escarcha resbaladiza y helada, y en cada asalto, durante tu turno, todas las criaturas del área deben superar un TS Reflejos para no caer. Una que consiga mantenerse en pie deberá realizar una prueba de Equilibrio a CD 10 para poder moverse, cayendo si falla por 5 puntos o más. Quienes estén dentro de una *bruma congelante* no podrán realizar pasos de 5'.

Un viento fuerte dispersa la nube en 1 asalto. Este conjuro no funciona bajo el agua.

## BURBUJA DESHIDRATANTE

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** esfera de aire de 3' de radio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Una pequeña esfera, similar en aspecto a una pompa de jabón, surge violentamente de tu mano extendida. Se expande deprisa y acelera en la dirección que señalas.*

Un globo de aire sobrenaturalmente seco se desplaza en cualquier dirección escogida por ti y envuelve a aquellos que golpea. Se mueve a 30' por asalto y puede saltar hasta 30' para alcanzar a un objetivo. Si entra en un espacio que contenga a una criatura, deja de moverse durante ese asalto y le inflige 2d4 puntos de daño al evaporarle la humedad (la víctima tiene la posibilidad de negar este daño teniendo éxito en un TS de Reflejos). Los cienos, las criaturas compuestas de agua (como los elementales de agua) y las que tienen el subtipo acuático sufren 2d6 puntos de daño.

La burbuja se desplazará mientras tú la dirijas activamente (una acción equivalente a moverse para ti); de otro modo se quedará quieta. Su superficie tiene una consistencia esponjosa y flexible (similar a la de una pompa de jabón pero que no es frágil y permite que la atraviesen sin afectar al conjuro) y sólo inflige daño debido a la absorción de humedad. Es incapaz de derribar grandes obstáculos. La burbuja se deshace si supera el alcance del sortilegio.

*Componente material arcano:* una bolsa o vejiga menuda llena de aire, y un pellizco de polvo.

## BURBUJA PLANARIA

Abjuración
**Nivel:** Clr 7, Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Área:** emanación de 10' de radio alrededor de la criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** no; ver texto

*Lanzas el conjuro y esparces polvo de plata a tu alrededor. Cuando aterriza, el polvo destella y desaparece, y la región elemental a tu alrededor se calma y se vuelve más acogedora.*

Este conjuro crea una zona alrededor del objetivo que simula el entorno de su plano nativo. Por tanto, un personaje del plano Material tendría gravedad, temperatura y magia normales, por ejemplo. Si se lanzara el conjuro en un nativo del plano de la Sombra (*GDM*, pág. 152), el área a su alrededor tendría gravedad normal, alineamiento levemente neutral, conjuros de sombra mejorados y sortilegios de luz obstruidos.

*Componentes materiales:* un espolvoreo de polvo de plata.

## BUSCAR EL DESCANSO ETERNO

Conjuración (curación)
**Nivel:** Pal 3
**Componentes:** V, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar

**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel

*Invocas a los poderes superiores y quedas imbuido de un gran resplandor dorado.*

Mejoras tu aptitud para expulsar muertos vivientes. A efectos de expulsar o destruir muertos vivientes, se te considera como un clérigo de tu nivel de paladín.

## BÚSQUEDA ESPONTÁNEA

Adivinación
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Con un gesto tranquilo y una declaración de aburrimiento, completas el conjuro. Al instante, eres consciente de la posición y tipos de objetos dentro del área del sortilegio, como si hubieses realizado una búsqueda rápida.*

El receptor de este conjuro conoce el contenido dentro de una explosión de 20' de radio, como si hubiese elegido 10 en una prueba de Buscar para cada objeto y espacio dentro de este radio, incluyendo la posición de trampas (aunque sólo un pícaro podrá localizar las que tengan una CD superior a 20).

*Componente material:* un guante de seda.

## BÚSQUEDA INSTANTÁNEA

Adivinación
**Nivel:** Asn 1, Exp 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Señalando una pequeña zona cercana y silbando brevemente, liberas el poder del conjuro, que te confiere conocimiento sobre el área indicada.*

Puedes realizar una prueba de Buscar en este asalto como una acción gratuita, para la cual obtienes un bonificador introspectivo de +2.

## CACHUELA HAMBRIENTA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura Mediana o más pequeña
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** sí



*Darse un banquete con un* cadáver renovador *le da a un muerto viviente el poder de curar sus heridas*

*Lo que parece ser una enorme molleja de ave intenta devorar a la criatura que indicas. La cachuela pulsa con resplandeciente energía sobrenatural de color rojo sangre.*

Una masa bulbosa Grande y carnosa aparece de la nada borbollando alrededor de un objetivo Mediano o más pequeño que se halla dentro del área. Éste debe superar un TS de Reflejos para evitar ser engullido por la *cachuela hambrienta*, de lo contrario queda sepultado dentro del órgano digestivo carente de cuerpo. Si lo consigue, la molleja desaparece inmediatamente sin más efecto.

Cada asalto que una criatura permanezca atrapada dentro de una *cachuela hambrienta* (comenzando en el que se lance el conjuro), se considerará que el objetivo está apresado y sufrirá 2d8+8 puntos de daño por aplastamiento por asalto y 1d8 puntos de daño por ácido.

Mientras permanezca engullida, la criatura objetivo podrá lanzar conjuros únicamente si no tienen componentes somáticos, los materiales los tiene en la mano y supera una prueba de Concentración (CD 20 + el nivel del sortilegio). Una ser en esta situación puede abrirse camino utilizando garras o un arma ligera cortante para infligir 25 puntos de daño a la molleja (CA 12). Una vez la criatura sale, la cachuela se funde de forma inmediata en un charco de sangre y trozos carnosos.

No hay una salida física inmediata; la única manera de escapar para aquellos atrapados dentro es abrirse camino cortando, disipar el conjuro o hacer que aliados destruyan la molleja desde fuera. La cachuela es bastante fácil de golpear en combate desde el exterior debido a su tamaño (CA 4). Una de éstas recién formada tiene 5 pg por nivel de lanzador. En lo que respecta a los TS, se considera que la cachuela es un objeto desatendido. Si se la reduce a 0 pg, resulta inmediatamente destruida.

*Componente material:* una molleja seca.

## CACOFONÍA CHIRRIANTE

Ilusión (quimera) [sónico]
**Nivel:** Brd 3, Drd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** expansión de 40' de radio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*El ruido crece hasta un estruendo cacofónico, como si cientos de árboles y ramas entrelazados se frotaran unos con otros en una caótica mezcla de gemidos y crujidos.*

El ruido de este conjuro es tan alto como el de una batalla campal y puede oírse mucho más allá del área del sortilegio. Fuera de ésta, el ruido es meramente alto; dentro es abrumador. Todas las criaturas que se encuentren dentro del área del conjuro

*Ilustración de R. Spears*

sufrirán un penalizador de -4 a las pruebas de Escuchar. Los lanzadores de conjuros quedarán distraídos y deberán superar una prueba de Concentración para llevar a cabo cualquier sortilegio (CD igual a la de este conjuro + el nivel del que va a lanzarse).

Un conjuro *cacofonía rechinante* mejora y concentra la energía sónica. Las criaturas que permanezcan dentro del área y que no posean inmunidad al daño sónico sufrirán de vulnerabilidad a éste.

## CADÁVER RENOVADOR

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Clr 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un humanoide fallecido hace menos de una semana
**Duración:** 24 horas o hasta ser descargado; ver texto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*El hambre roe tus entrañas al finalizar el conjuro. Tus manos relucen con crepitante energía negra, que se descarga en el cadáver que tocas. Por un instante, el cuerpo brilla con una oscuridad similar para luego desvanecerse ésta.*

Cargas un cuerpo muerto con energía negativa, dándole la capacidad de curar a una criatura muerta viviente que devore su carne. El cadáver permanece cargado con esta energía hasta un máximo de 24 horas. Si una criatura muerta en vida devora lo que se consideraría una comida completa de la carne del cuerpo en este tiempo (una humanoide, como un necrófago, por regla general tarda 10 minutos en ello), ésta obtiene curación rápida 1 al acabar su festín, que le afecta durante los siguientes 5 minutos. Este efecto no se apila con ninguna curación rápida que tuviera el muerto viviente de otras fuentes. Este conjuro no permite que le crezcan partes corporales perdidas al muerto en vida, ni tampoco adherirlas. Comer la carne descarga el sortilegio del cadáver.

Puedes lanzar este sortilegio varias veces sobre un mismo cuerpo, lo que permite que más de un muerto viviente se beneficie de comer de él, si bien uno solo que se atraque con lo que se consideraría varias "comidas" no obtendrá ningún beneficio adicional mientras la primera esté todavía en efecto (la curación rápida no se apila). Un cadáver Mediano típico normalmente basta para 10 de estas comidas; uno Pequeño, para 5; y uno Diminuto, para 1.

Una criatura viva que coma de un cuerpo cargado deberá superar un TS de Fortaleza o contraerá de forma inmediata la fiebre de la mugre (*GDM*, pág. 292; sin periodo de incubación). Aquellas que no estén vivas ni sean muertas vivientes y que coman de un cadáver cargado no resultarán afectadas.



Cadena aullante *es tremendamente útil contra lanzadores de conjuros enemigos*

## CADENA AULLANTE

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** una cadena de fuerza
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Una cadena de fuerza pura y color rojo sangre aparece, aullando en vez de traquetear al sacudirse y enroscarse.*

Creas una cadena de fuerza, que arremete contra tus enemigos. Ésta tiene un alcance de 15', pero no es capaz de moverse del espacio designado por ti. Ataca intentando derribar a tus adversarios (+12 c/c, +15 para la prueba enfrentada de Fuerza). No provoca ataques de oportunidad al derribar, ni puede ser derribada como respuesta a un intento fallido. Si tiene éxito, después del derribo lleva a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra el defensor tumbado (+12 c/c, 2d6+10 puntos de daño). Cualquier criatura golpeada por la cadena debe superar un TS de Voluntad o queda estremecida.

Una *cadena aullante* podrá llevar a cabo un ataque de oportunidad cada asalto por cada cuatro niveles de lanzador que tengas, utilizando la misma táctica anteriormente descrita.

La cadena tiene tantos pg como tú cuando estás al completo y CA 20 (-1 tamaño, +11 natural). Sufre daño como una criatura normal, pero la mayoría de los efectos mágicos que no infligen daño no la afectan. Realiza los TS como tú. Un *desintegrar* o un *disipar magia* con éxito la destruyen.

*Foco:* una pequeña porción de cadena de platino con un valor de al menos 500 po.

## CADENA DE OJOS

Adivinación
**Nivel:** Clr 3, Drd 4, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Haciendo caso omiso a la voluntad de resistirse de la criatura, miras a través de sus ojos y ves tu propia sonrisa satisfecha.*

Puedes usar la vista de una criatura en lugar de la tuya. Aunque este conjuro no te da ningún control sobre ella, cada vez que la criatura entra en contacto físico con otro



*Ilustración de M. Cotie*



*Ilustración de R. Spears*

Cadena de proyectiles *deja a los* proyectiles mágicos *a la altura del betún*

ser vivo, tienes la posibilidad de transferir tu sensor a éste. Durante tu turno en un asalto, puedes usar una acción gratuita para cambiar de ver a través de los ojos de la criatura actual a hacerlo normalmente, o al revés.

Cada intento de transferencia permite que el nuevo objetivo realice un TS y aplique su RC. Si éste se resiste, el conjuro finaliza.

## CADENA DE PROYECTILES

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Objetivo:** una criatura, más una más/2 niveles (las cuales no pueden estar a más de 30' del objetivo principal)
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Relámpagos de pálida energía azul surgen de tu dedo y golpean al objetivo deseado. Un instante después, los rayos rebotan hacia otras criaturas, impactando contra cada una de ellas.*

Proyectiles de energía mágica salen de tu dedo para alcanzar de forma infalible a una criatura. Éstos golpean a una víctima inicialmente y entonces saltan hacia otros objetivos. Cada uno de ellos inflige 1d4+1 puntos de daño por fuerza. Un proyectil por cada nivel de lanzador alcanza al objetivo principal, hasta un máximo de 10 (lo que infligiría 10d4+10 puntos de daño). Una vez impacten, rebotarán a tantos objetivos como proyectiles hayan sido creados por el conjuro. Cada objetivo secundario sufre 1d4+1 puntos de daño, como si hubieran sido alcanzados por un solo *proyectil mágico*. Escoge a los objetivos secundarios como desees, pero todos ellos deben estar a 30' o menos del principal y ninguno de éstos puede ser alcanzado por más de un proyectil. Tienes la opción de afectar a menos objetivos secundarios que el máximo (para evitar a los aliados que se hallen en el área, por ejemplo). Los proyectiles sin objetivo secundario no rebotan del principal.

Los conjuros, objetos mágicos y aptitudes que protegen contra los *proyectiles mágicos* (como un sortilegio *escudo* o un *broche de escudo*) también lo hacen contra *cadena de proyectiles*. Si el objetivo principal tiene esta clase de protección, este conjuro no tiene efecto en él, pero los proyectiles continúan saltando hacia todos los secundarios (un *broche de escudo* perderá tantas cargas como proyectiles impacten a la criatura, hasta un máximo de 10). Si la RC hace que el sortilegio no consiga dañar al objetivo principal, el conjuro fracasa y los proyectiles no rebotan hacia los secundarios.

Los proyectiles alcanzan sus blancos sin posibilidad de fallo, incluso si éstos están en combate cuerpo a cuerpo, a no ser que tengan cobertura u ocultación totales. No te es posible elegir una parte específica de una criatura para que impacten ahí. Este conjuro no puede tener como objetivo a objetos inanimados ni tampoco es capaz de dañarlos.

## CAÍDA DE COMETA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Clr 6, Drd 6
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel).
**Efecto:** bola de roca y hielo de 400 lbs.
**Área:** explosión de 5' de radio

**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a los conjuros:** no

*Haces aparecer un cometa brillante y reluciente, que surge en mitad del aire sobre tus enemigos, y después golpea el suelo con fuerza tremenda y un estruendo atronador.*

Haces aparecer un cometa que cae inmediatamente, infligiendo 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6) a todo lo que se halla dentro del área. La fuerza del cometa también tumba a las criaturas; las que fallen su TS de Reflejos serán derribadas, en tanto las que lo superen sufrirán la mitad del daño y evitarán quedar tumbadas.

El cometa se rompe con el impacto, llenando el cuadrado de 10' de lado con escombros densos (*GDM*, pág. 91).

Debes lanzar este conjuro en una zona con, como mínimo, 40' de espacio vertical sobre el punto de impacto. De no ser así, el sortilegio falla.

## CALAMIDAD

Nigromancia
**Nivel:** Pestilencia 7
**Componentes:** V, S, F, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 4'/nivel).
**Efecto:** una criatura viva/nivel, las cuales no pueden estar a más de 50' una de otra
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a los conjuros:** sí

*Reconociendo a aquellos contra los que quieres vengarte, haces que sus cuerpos queden cubiertos de furúnculos negruzcos, manchas magenta, morados, flemones supurantes y quistes malignos dolorosos y debilitantes.*

Las criaturas objetivo quedan contagiadas con una terrible enfermedad a menos que superen un TS de Fortaleza. Una vez una víctima queda contagiada, la enfermedad inflige de forma inmediata 1d6 puntos de daño a la Fuerza y la Destreza, y, en cada día posterior, otros tantos. Para evitar el daño de un día determinado, se le permite realizar un TS adicional. Como en la putridez de momia (*DGM*, pág. 292), las salvaciones con éxito no permiten que la criatura se recupere: los síntomas persistirán hasta que encuentre algún medio mágico para curar la enfermedad

Ésta puede eliminarse primero lanzando un *romper encantamiento* o un *quitar maldición* (lo que requiere una prueba de nivel de lanzador a CD 20), tras lo cual, un *quitar enfermedad*, *curar* o un sortilegio similar ya son capaces de curar a la víctima.

*Foco:* un látigo negro o una fusta, que se hace restallar en la dirección de las víctimas deseadas durante el lanzamiento del conjuro.

## CALAVERA RESONANTE

Adivinación
**Nivel:** Drd 5
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** calavera de animal tocada
**Duración:** 1 hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Lanzas el conjuro y la calavera de animal en tu mano reluce de color verde, el resplandor desapareciendo deprisa. Proyectas tus percepciones a la calavera y ves tu propia forma sosteniéndola. Cambias de perspectiva de nuevo y dejas a un lado la calavera, ahora capaz de oír a escondidas y sorprender a cualquier intruso.*

Puedes ver, oír y hablar a través de una calavera seca Menuda de animal a cualquier distancia. Mientras la calavera y tú permanezcáis en el mismo plano, serás capaz de ver y oír como si estuvieras de pie en donde se encuentre ella, y durante tu turno podrás cambiar tu percepción desde su posición a la tuya propia o volver a la de la calavera otra vez como una acción gratuita.

*Foco:* una calavera seca Menuda de animal.

## CALLEJÓN SIN SALIDA

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Asn 1, Brd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivos:** una criatura tocada/nivel
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo) o Voluntad descree (si se interactúa); ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Esparciendo especias por el suelo, pones fin al último paso del conjuro. Al tocar a los objetivos elegidos, adviertes con satisfacción que el área alrededor de todos vosotros parece un poco más despejada y menos transitada.*

Este conjuro disfraza de forma perfecta el rastro dejado por los receptores, ocultando sus huellas, olor y otras señales de su paso con una ilusión que engaña incluso al gusto y al tacto. Toda criatura que realice una prueba de Buscar, utilice la aptitud olfato o use la habilidad de Supervivencia para rastrear a otra afectada por este conjuro interactuará con la ilusión y deberá superar un TS de Voluntad para descreer. Las que lo consigan, podrán detectar a los receptores con normalidad. Aquellos que meramente estén de paso por la zona que los receptores hayan atravesado no contarán como si interactuaran con la ilusión.

Los objetivos de este conjuro pueden realizar un TS de Voluntad para negarlo, y la RC se aplica.

*Componente material:* una pizca de alguna especia aromática.

## CÁMARA ETÉREA

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura etérea
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Aprietas un trozo de cristal entre tus dedos y, mientras se desmigaja hasta no quedar nada, aparece una prisión vítrea.*

Creas una translúcida prisión de fuerza cristalina pura alrededor de un objetivo en el plano Etéreo. Debes ser capaz de ver o de asignar como objetivo de cualquier otra forma a la criatura que deseas afectar.

El receptor afectado por la cámara no podrá moverse ni por el plano Etéreo ni por los limítrofes a éste mientras la duración del conjuro no haya finalizado, pero no resultará afectado de ningún otro modo. La víctima será incapaz de desplazarse a otro plano mientras permanezca dentro de la cámara, incluyendo el Material.

La criatura dentro de la prisión cristalina no puede llevar a cabo ataques físicos o ser atacada, y no resulta afectada por la mayoría de los conjuros y aptitudes sobrenaturales. Los ataques de mirada o los sortilegios sónicos funcionan a través de las pareces de la prisión cristalina, pero una criatura en su interior obtiene un bonificador de +2 a los TS.

El objetivo de *cámara etérea* puede romper la prisión cristalina realizando

una prueba de Fuerza (CD 10 + el nivel de lanzador). Un conjuro de *desintegrar* destruye este sortilegio.

*Componente material:* un trozo de cristal translúcido.

## CAMBIO DE ARMA

Transmutación
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un arma cuerpo a cuerpo de hasta 15 lbs.
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (objeto)
**Resistencia a los conjuros:** sí (objeto)

*Agitando ante ti la hoja de pergamino doblada, agarras firmemente el arma objetivo. Un resplandor marrón óxido apenas visible la envuelve y luego aumenta a un fulgor brillante de color rojo del metal fundido. Al apagarse el resplandor, observas con satisfacción que el arma ahora tiene la forma deseada.*

Un conjuro *cambio de arma* te permite transformar temporalmente cualquier arma cuerpo a cuerpo en otra de un tipo diferente. De ese modo, una gran clava podría ser transformada en un espadón, un pico ligero en una maza de armas, o una daga en un hacha de batalla.

Ni las armas improvisadas ni las dobles pueden ser el objetivo o el resultado de este conjuro. Las armas mágicas transformadas conservan todas sus aptitudes especiales siempre que la nueva forma pueda tenerlas de forma legal, y las hechas de materiales especiales no cambian su composición.

*Componente material:* un trozo de pergamino doblado con la forma del tipo de arma deseado.

## CAMPO CONSUNTIVO

Nigromancia [maligno, muerte]
**Nivel:** Clr 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Área:** emanación de 30' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Abarcando lo que te rodea con un gesto de tu brazo y apretándolo luego contra tu pecho, arrancas el último aliento de las bocas sofocadas de los enemigos caídos y lo inhalas para conferir energía a tu propio poder.*

Todas las criaturas que se encuentren en el área, que tengan menos de 0 pg y que no superen sus TS morirán, y tú obtendrás 1d8 pg temporales y Fuerza +2 por cada muerte ocasionada por este sortilegio hasta que la duración de éste expire.

Además, tu nivel de lanzador efectivo aumentará en 1 por cada muerte que este conjuro provoque, hasta un máximo de 1/2 del original, lo que mejorará los efectos del sortilegio que dependan de éste (este incremento no te confiere acceso a más conjuros ni tampoco aumenta la duración de este sortilegio).

Las criaturas que queden reducidas a -1 pg o menos y que se encuentren en el área después de que el conjuro haya sido lanzado también resultarán afectadas por éste.

Ninguna criatura puede ser afectada más de una vez por lanzamiento, sin importar la cantidad de veces que el área del conjuro pase sobre ella.

*Ilustración de R. Horsley*




Campo consuntivo mayor *extingue la vida de los débiles y otorga un tremendo poder a los clérigos malignos*



*Ilustración de B. Hagan*

*Un* campo de filos helados *detiene la carga de unos centauros*

## CAMPO CONSUNTIVO MAYOR

Nigromancia [maligno, muerte]
**Nivel:** Clr 7

Este conjuro funciona como *campo consuntivo*, salvo en que el campo afectará a todas las criaturas que se encuentren en el área y tengan 9 o menos pg. Las que no superen su TS, morirán y las que queden reducidas a esos pg o menos y se hallen dentro del área después de que el conjuro sea lanzado también resultarán afectadas.

## CAMPO DE FILOS HELADOS

Evocación [frío]
**Nivel:** Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 60' una de otra
**Duración:** instantáneo más 1 asalto/nivel; ver texto
**Tiro de salvación:** Reflejos parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu aliento se vuelve frío y escarchado cuando recitas este conjuro, y cristales de color blanco azulado surgen violentamente del suelo, el frío aire arremolinándose alrededor de sus puntas como agujas.*

Cristales de hielo afilados como cuchillas rodean a los objetivos. Cada uno de ellos sufre 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6); la mitad de este daño es por frío y la otra mitad cortante. Además, su velocidad queda reducida en 20' durante 1 asalto por nivel de lanzador. Las criaturas que superen un TS de Reflejos, sufrirán la mitad del daño y su movimiento no resultará afectado.

*Foco:* un shuriken de plata valorado en 50 po con la forma de un copo de nieve.

## CAMPO DE NECRÓFAGOS

Nigromancia [maligno, muerte]
**Nivel:** Hambre 7
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Objetivos:** emanación de 30' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Arrancando la vida de sus cuerpos con tu magia, los restos de tus enemigos se agitan y se alzan como necrófagos bajo tu control.*

Todas las criaturas humanoides que se encuentren en el área, que tengan entre -1 y -9 pg y que no superen sus TS morirán, para alzarse inmediatamente como necrófagos (*Mm, pág.* 201) bajo tu control. Tú eliges si éstos te siguen, o si permanecen donde se formaron y atacan a cualquier criatura (o únicamente a una especie concreta) en la que se fijen. Estos seres permanecen hasta ser destruidos.

Los necrófagos que creas continúan bajo tu control de manera indefinida. No obstante, sin importar cuántos generes con este conjuro, podrás controlar únicamente 4 DG de criaturas muertas vivientes por nivel de lanzador (esto incluye a los de cualquier origen que estén bajo tu control). De superar esta cantidad, todas las recién creadas quedarán bajo tu control y cualquier exceso procedente de lanzamientos anteriores dejará de estar dominado (tú eliges qué criaturas son liberadas). Si eres un clérigo, cualquier muerto en vida que

puedas comandar mediante tu poder de comandar o reprender muertos vivientes no contará en lo que respecta al límite.

Las criaturas que queden reducidas a -1 pg o menos estando en el área después de que el conjuro haya sido lanzado también resultarán afectadas y se alzarán como necrófagos en tu siguiente turno.

Ninguna criatura podrá ser afectada más de una vez por asalto, sin importar cuántas veces el área del conjuro pase sobre ella. Este sortilegio no afecta a aquellas que ya están muertas o a las que mueren porque sus pg quedan reducidos a -10.

## CAMPO TRANSFORMADOR DE ENERGÍA

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, M, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 4 asaltos
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área:** expansión de 40' de radio
**Duración:** permanente
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Sostienes el ojo en la palma de tu mano, lo rocías con sangre y diamantes, y dices las palabras. Lentamente, se alza desde tu mano emitiendo un suave brillo que ilumina el área escogida. Entonces, desaparece, y pones el conjuro dentro de la trampa mágica.*

Creas una zona perdurable de magia transformadora, que absorbe energía mágica de objetos mágicos o del lanzamiento de conjuros para potenciar otro sortilegio ligado a esa localización. Por ejemplo, podrías tener un *campo transformador de energía* ligado a un conjuro *convocar monstruo V* que convocaría a un monstruo cuando el campo hubiera absorbido magia suficiente.

El campo absorbe la magia de los conjuros lanzados, aptitudes sortílegas o sobrenaturales activadas y objetos mágicos usados en su interior. Cada fuente de magia proporciona tantos niveles de energía de sortilegio como el nivel del conjuro o efecto usado. Las aptitudes sobrenaturales que emulan sortilegios proporcionan una energía igual al nivel de conjuro del efecto, y las que no lo hacen proporcionan una energía igual a los DG de la criatura que la usa. Por ejemplo, un conjuro *bola de fuego* lanzado o una carga de una *varita de bolas de fuego* añadiría tres niveles de conjuro al almacenamiento del campo, una *poción de curar heridas ligeras* añadiría uno y un *deseo* de un *anillo de tres deseos*, nueve. Los objetos que no tienen un nivel de conjuro claramente definido, como los de la mayoría de cetros, usan el nivel de lanzador del prerrequisito para crearlos (de modo que un *cetro inamovible* proporcionaría tres niveles de conjuro cada vez que fuera activado debido a su prerrequisito de *levitar*). Los efectos absorbidos no dan ningún indicio de a dónde va a parar la magia; sencillamente se desvanecen.

El campo sólo absorberá magia que se use realmente dentro de su área. Los efectos mágicos que estén en marcha y que entren en ésta, incluyendo los conjuros lanzados desde fuera hacia dentro del campo o los objetos de funcionamiento continuo como una *maza +1*, a menudo se verán visiblemente reducidos, pero sus efectos no quedarán entorpecidos. Por ejemplo, una *llama continua* atenuaría su intensidad un poco, pero su magia general no resultaría afectada.

Un *campo transformador de energía* tiene un único sortilegio vinculado. Cuando el campo ha absorbido una cantidad de niveles de conjuro igual al nivel de éste, lo lanza automáticamente en el punto dentro del campo que designaste en el momento de su lanzamiento. Esto gasta los niveles de conjuro absorbidos (aunque los no utilizados permanecen hasta que son usados o expiran). El sortilegio lanzado funciona como si hubiese sido llevado a cabo por ti en términos de duración y en todos sus efectos basados en el nivel. Los niveles de conjuro absorbidos se desvanecen al ritmo de uno por día si no se usan. El campo activa automáticamente su sortilegio vinculado si tiene suficientes niveles de conjuro almacenados y la duración de su lanzamiento previo ha finalizado. Si un conjuro vinculado requiere que se mantenga concentración, el campo gasta un nivel de sortilegio por cada hora de concentración (la del campo solo se interrumpe con su destrucción completa). Los conjuros que precisen de un objetivo se activarán sobre la criatura viva más próxima al *campo transformador de energía*.

Los sortilegios típicamente vinculados a un *campo transformador de energía* son *bola de fuego, ceguera/sordera, convocar monstruo, muro de fuerza* y *sugestión*. Los conjuros que tienen componentes materiales caros o un coste en PX no pueden ser vinculados a un campo, pero aquellos con un foco caro pueden serlo si éste está presente en su interior (normalmente sellado dentro de una pared o en un compartimiento secreto).

Sólo *deseo, deseo limitado, disyunción de Mordenkainen* o sortilegios similares pueden destruir el *campo transformador de energía*. Los conjuros de nivel menor, como *disipar magia* y *disipación mayor*, son absorbidos, y un *campo antimagia* evita que absorba energía dentro del campo, pero no entorpece de ningún otro modo este sortilegio. Si dos o más campos comparten un área superpuesta, cada uno de ellos tiene las mismas posibilidades de absorber un efecto de conjuro en esa zona.

*Componentes materiales:* tres gotas de tu sangre, un ojo de humanoide y diamante en polvo por valor de 5.000 po.
*Coste en PX:* 250 PX.

## CAMUFLAJE

Transmutación
**Nivel:** Drd 1, Exp 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel

*Al dar término al conjuro, tu piel y ropa cambian de color, distorsionando el tono y el matiz para encajar con el entorno que te rodea.*

Hasta la finalización del conjuro, tu coloración cambia instantáneamente para adecuarse al paisaje de cualquier entorno en el que entres, sin requerir esfuerzo por tu parte. Este efecto te proporciona un bonificador de circunstancia de +10 a las pruebas de Esconderse.

## CAMUFLAR EN GRUPO

Transmutación
**Nivel:** Drd 2, Exp 2
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** cualquier número de criaturas, las cuales no pueden estar a más de 60' una de otra
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Recurriendo a tu entorno, envuelves a tus aliados en los diseños y colores cambiantes de vuestro alrededor, ocultándolos de ojos indiscretos.*

Este sortilegio funciona como *camuflaje*, salvo en que el efecto se mueve con el grupo. El conjuro se rompe si cualquier individuo se desplaza a más de 60' del miembro más cercano del grupo. Si sólo

están afectados dos individuos, el que se aleja pierde su camuflaje. En caso de alejarse ambos uno de otro, los dos se vuelven visibles cuando la distancia supera los 60'.

## CAMUFLAR ESTANQUE

Ilusión [engaño]
**Nivel:** Brd 2 Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un estanque de colores
**Duración:** una hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo, objeto)
**Resistencia a conjuros:** no

*Unas cuantas palabras y gestos, y el estanque de colores cambiantes se vuelve tan gris plateado como el resto del plano Astral.*

Este conjuro hace que un estanque de colores del plano Astral (una mancha irregular de color que es un portal a otro plano; ver *GDM*, pág. 154) parezca que deja de existir. En realidad, sólo está oculto. El uso de este conjuro no esconde el área que rodea el estanque, sólo el hecho de que hay uno ahí. *Ver lo invisible* o *visión verdadera* revela su existencia, al igual que hace *analizar portal*.

## CÁNTICO DE CONCENTRACIÓN

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto (D)

*Cantas suavemente entre dientes y te concentras en el sonido de tu voz. Las distracciones desaparecen de tu conciencia, lo que te permite concentrarte en la tarea que te espera.*

Obtienes un bonificador de circunstancia de +1 a las tiradas de ataque y las pruebas de habilidades y características hasta la finalización del conjuro.

## CANTO DISONANTE

Abjuración [sónico]
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área:** emanación de 100' de radio
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí



*Muchos magos guardan celosamente sus libros de conjuros, poniendo custodias mágicas y mundanas en ellos*

*Tus intrincados movimientos de mano se vuelven más lentos y luego se detienen en el momento en el que comienzas a recitar las palabras arcanas que liberan el poder del conjuro. Cuando terminas, tus incorpóreas palabras continúan, aumentando tanto en ritmo como en volumen.*

Creas un canto discordante y molesto. Las criaturas afectadas que intenten lanzar conjuros o realizar otras actividades que requieran concentración deberán superar pruebas de Concentración (CD igual a la de este conjuro + el nivel del sortilegio a ser lanzado).

La CD de las actividades que ya precisen de pruebas de Concentración, como conjurar a la defensiva, aumentarán en 4.

Las criaturas dentro del área obtienen un bonificador de +4 a las TS contra los efectos dependientes del idioma.

## CANTURREO ARMONIOSO

Evocación [sónico]
**Nivel:** Brd 2, Clr 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*Terminas de lanzar el sortilegio, y la zona a tu alrededor zumba con un bordoneo bajo y monótono que mejora tu concentración.*

Después de que lances este conjuro, el siguiente que lleves a cabo dentro de la duración y que precise de concentración para mantenerse se mantendrá para ti hasta que el *canturreo armonioso* termine. Este efecto te permite lanzar otros sortilegios, incluso otro que también precise concentración. Si el conjuro mantenido por el *canturreo armonioso* tiene una duración menor que la de este sortilegio, el mantenido termina como lo haría normalmente y no obtienes otros beneficios del *canturreo armonioso*. El sonido creado por el conjuro tiene el volumen de una persona vestida con armadura que camina a paso lento, intentando no hacer ruido (normalmente una prueba de Escuchar a CD 5). Puedes finalizar el *canturreo armonioso* con una acción gratuita.

Por ejemplo, podrías lanzar este conjuro y después un *detectar pensamientos*, y este sortilegio mantendría la concentración del segundo mientras tú lanzas un *discernir mentiras* y mantienes la concentración de este último tú mismo. Controlas todos los aspectos de ambos conjuros, de modo que puedes cambiar la orientación del efecto de *detectar pensamientos* y seleccionar a un objetivo diferente para tu *discernir mentiras* en el mismo asalto.

Si sufres daño, sigues debiendo superar una prueba de Concentración para mantener el conjuro.



*Ilustración de W. England*

## CAPA DE PODER OSCURO

Abjuración
**Nivel:** Drow 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Una tenue neblina gris aparece alrededor de la criatura. La luz se tuerce alrededor de esta bruma, dejando al ser dentro de una zona de extraña y cambiante oscuridad.*

La *capa de poder oscuro* crea una tenebrosa neblina en torno al receptor. Ésta no interferirá con la visión, pero el receptor y todo lo que lleve puesto o porte quedará protegido contra los efectos de la luz solar absoluta, incluso a cielo abierto durante el día en el mundo de la superficie. Mientras se encuentre bajo los efectos de una *capa de poder oscuro*, un receptor drow no sufrirá penalizadores durante el combate por culpa de la ceguera o la luz brillante.

El receptor ganará además un bonificador de resistencia de +4 en las salvaciones contra conjuros o efectos de *luz* u *oscuridad*.

## CAPA DE VALENTÍA

Abjuración [enajenador]
**Nivel:** Clr 3, Pal 2, Valor 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 60'
**Área:** emanación de 60' de radio centrada en ti
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí ( inofensivo)

*Armándote de valor, extiendes tu brazo y abarcas con un gesto la zona, envolviendo a tus aliados en un manto brillante de magia que refuerza su valentía.*

Todos los aliados en el interior de la emanación (incluido tú) obtienen un bonificador de moral en las salvaciones contra efectos de miedo igual a tu nivel de lanzador (hasta un máximo de +10 a 10.º nivel).

## CAPA MAYOR DE VALENTÍA

Abjuración [enajenador]
**Nivel:** Valor 9
**Alcance:** 1 milla; ver texto
**Área:** emanación de 1 milla de radio centrada en ti.
**Duración:** 1 hora/nivel

Este conjuro funciona igual que *capa de valentía*, pero todos los aliados en el interior de la emanación (incluido tú) son inmunes a los efectos de miedo y obtienen un bonificador de moral de +2 en las tiradas de ataque. Los aliados que no tengan una línea de visión hasta ti no resultarán afectados.

## CAPA MARINA

Transmutación
**Nivel:** Drd 5, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Un resplandor verde azulado rodea tu mano cuando completas el conjuro. Con un roce, lo traspasas a tu objetivo elegido, quien entonces adopta la misma tonalidad.*

Mientras se halle bajo el agua, el receptor actuará como si estuviera bajo los efectos de *contorno borroso* (*Mdj*, pág. 217), *libertad de movimiento* (*Mdj*, pág. 255) y *respiración acuática* (*Mdj*, pág. 284), y no sufrirá daño no letal por la presión del agua o por hipotermia mientras dure el conjuro. En cambio, cuando esté fuera del agua (incluso de manera parcial), no obtendrá ninguno de estos beneficios excepto el de *respiración acuática*. El receptor podrá salir y entrar de nuevo en el agua sin que ello finalice el conjuro.

## CAPARAZÓN DE TORTUGA

Transmutación
**Nivel:** Drd 6
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*En un abrir y cerrar de ojos, a la criatura que tocas le crece el blindaje de una tortuga por el torso y una piel curtida y dura en el resto del cuerpo.*

El *caparazón de tortuga* proporciona un bonificador de mejora de +6 al de armadura natural de la criatura, que aumenta en 1 cada tres niveles de lanzador por encima del 11.º, hasta un máximo de +9 en el 20.º.

El bonificador de mejora que proporciona el *caparazón de tortuga* se apila con la armadura natural del objetivo, pero no con otros de mejora a la armadura natural. Una criatura sin armadura natural posee una efectiva de +0, al igual que un personaje que lleva sólo ropas normales tiene un bonificador de armadura de +0.

El *caparazón de tortuga* ralentiza el movimiento de una criatura como si estuviera llevando armadura pesada. Un elfo receptor de un *caparazón de tortuga*, por ejemplo, tendría una velocidad de 20' y correría sólo 60' por asalto. El sortilegio afecta sólo a la velocidad de la criatura; el *caparazón de tortuga* no tiene penalizador de armadura o fallo de conjuro arcano.

## CAPULLO

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 8
**Componentes:** V, S, M, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un cadáver
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*El capullo de gusano de seda desaparece de tu mano, e hilos de seda aparecen de la nada alrededor de tu objetivo, envolviéndose con rapidez en torno a su cuerpo hasta aprisionarlo por completo.*

Cuando lo lanzas sobre una criatura que ha fallecido (desde cuya muerte no debe haber transcurrido más de 1 asalto por nivel de lanzador), este conjuro conserva el cuerpo e inicia un lento proceso de renacimiento. Si el cadáver es *revivido, resucitado o reencarnado* en cualquier momento de la semana siguiente, la criatura no sufre la pérdida de nivel o de Constitución normalmente asociada a este tipo de sortilegios.

Al finalizar la semana, si el receptor no ha sido devuelto a la vida, se reencarna de manera automática, como por el conjuro, sin pérdida de nivel o de Constitución.

*Componente material:* un capullo de gusano de seda.

*Coste en PX:* 250 PX.

## CAPULLO DE REJUVENECIMIENTO

Conjuración (curación)
**Nivel:** Drd 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Efecto:** criatura voluntaria tocada
**Duración:** 2 asaltos
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a los conjuros:** sí (inofensivo)

*Pasas la mano por encima del cuerpo de tu amigo, envolviéndolo en un capullo de reluciente energía amarilla y verde.*

Cuando lanzas este conjuro, se forma el *capullo de rejuvenecimiento* alrededor del objetivo. Un asalto después de formarse, éste cura al objetivo de 10 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 150 pg) y le purga de venenos y enfermedades. Al final del segundo asalto, el *capullo de rejuvenecimiento* se disipa, y el receptor sale de él, capaz de moverse y actuar con libertad.

El capullo está hecho de fuerza, pero es algo flexible y responde a la presión desde su interior. Sin embargo, el objetivo no podrá moverse del espacio en el que está mientras se encuentre dentro de él.

El capullo tiene dureza 10 y 10 pg por nivel de lanzador. En caso de ser destruido, el conjuro termina.

*Componente material:* el capullo de una mariposa.

## CAPULLO ENVOLVENTE

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Drd 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** capullo de fuerza alrededor de una criatura Grande o más pequeña
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Aplastando una oruga entre tus dedos, creas un prieto capullo de reluciente energía turquesa alrededor de tu enemigo.*

Un capullo de fuerza atrapa a una criatura de tamaño Grande o inferior, reteniéndola hasta que la duración del conjuro finalice o hasta que el capullo sea destruido. Éste tiene dureza 10 y 10 pg por nivel de lanzador. El *capullo envolvente* impide que la criatura atrapada en su interior se mueva o lance conjuros con componentes somáticos. Confina demasiado para permitir ataques con nada más grande que un arma natura o una ligera (y, en cualquier caso, la víctima dentro sólo es capaz de atacar al capullo).

Puedes adjuntar un segundo conjuro al capullo lanzándoselo a éste último. Cuando el sortilegio *capullo envolvente* finaliza o es deshecho, el conjuro adjunto afecta de forma automática a la criatura en su interior, sin que se le permita realizar ningún TS (si bien, de tenerla, la RC se continúa aplicando). Si el capullo es destruido antes de que sea deshecho o termine la duración de conjuro, el sortilegio adjunto se pierde.

Cualquiera de los siguientes conjuros de este libro pueden adjuntarse a un *capullo envolvente*: *desorientación fantasmal, languidez, miasma* y *plaga de gusanos*. Además, también es posible utilizar un capullo juntamente con estos sortilegios del *Manual del jugador*: *asolar, contagio, descarga flamígera, dominar animal, polimorfar funesto* y *veneno* (el receptor falla la salvación inicial pero puede realizar la secundaria).

*Componente material:* una oruga viva.

## CARGA DEL LEÓN

Transmutación
**Nivel:** Drd 3, Exp 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Lanzas el sortilegio y un halo de energía amarilla en forma de león te rodea.*

Este conjuro te otorga la aptitud especial abalanzarse (*Mm, pág.* 305), lo que te permite llevar a cabo un ataque completo al final de una carga.

## CARGA DEL RINOCERONTE

Transmutación
**Nivel:** Exp 1, Ira 1, Pal 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivos:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Una furia terrible te consume. No buscas nada más que cargar contra tus enemigos y golpearles las cabezas.*

Este conjuro te permite impulsarte en una carga mortífera. El primer ataque de carga que realices antes de terminar el asalto infligirá doble daño de tener éxito.

## CARGA DEL TRICERATOPS

Transmutación
**Nivel:** Drd 3, Exp 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí

*Llevándote la mano a la cabeza, con el índice y el dedo corazón estirados en una V, llamas al antiguo poder del triceratops. Tocas al objetivo deseado, al que le crecen largos cuernos, una coraza craneal y una piel gruesa.*

Los cuernos creados por este conjuro otorgan un ataque de cornada natural que inflige 1d8 puntos de daño (1d6 si la criatura receptora es Pequeña, 2d6 si es Grande). Si éste se utiliza como parte de una carga, el daño se dobla.

Si el ataque de cornada se usa como arma principal, el receptor suma 1 y 1/2 su modificador de Fuerza al daño. De utilizarse como secundaria, éste suma sólo 1/2 del modificador y sufre un penalizador de -5 a la tirada de ataque.

El receptor también obtiene un bonif. de mejora de +4 a la armadura natural.

## CARGA ESTRATÉGICA

Abjuración
**Nivel:** Grd 1, Pal 1
**Componentes:** V, FD

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Un halo rojo te rodea mientras te mueves sin contratiempos a través del atestado campo de batalla.*

Obtienes los beneficios de la dote Movilidad (*Mdj*, pág. 100), incluso si no cumples los prerrequisitos. No tienes que estar cargando para obtener este beneficio.

## CARICIA DE LA NOCHE

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un roce de tu mano, que derrama oscuridad como la más negra de las noches, hace estragos en la fuerza vital de una criatura viva.*

Tu toque inflige 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6) y 1d6+2 de daño a la Constitución (un TS de Fortaleza con éxito niega este último).

El conjuro tiene un efecto especial en una criatura muerta viviente. El muerto en vida al que tocas no sufre daño o pérdida de Constitución, pero debe superar un TS de Voluntad o huye como si estuviera despavorido durante 1d4 asaltos +1 asalto por nivel de lanzador.

## CARRO ESPIRITUAL

Conjuración (creación) [fuerza]
**Nivel:** Grd 3, Pal 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una montura especial
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Lanzas este conjuro, y detrás de tu montura especial se forma un gran carro ornamentado hecho de energía azur que resplandece tenuemente.*

Creas un carro de fuerza al que, al aparecer, tu montura especial está correctamente enganchada. El carro puede transportar a una criatura Mediana o dos Pequeñas más el conductor (generalmente el paladín).

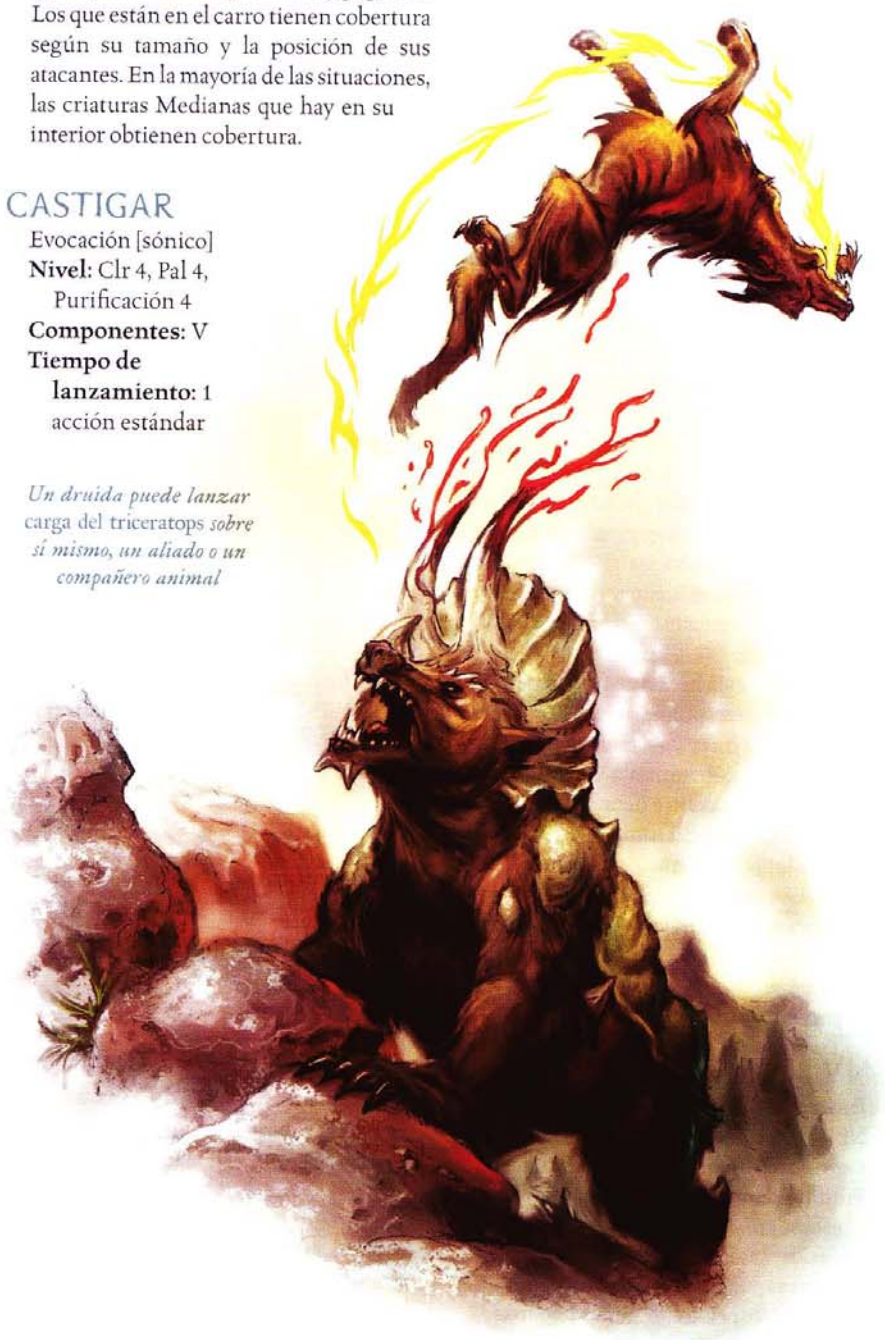
Aunque el carro parece grande y robusto, él y sus ocupantes no tienen peso en lo que respecta a la carga de la montura, por lo que ésta puede viajar a toda velocidad. Si el carro se desengancha de algún modo de la montura especial, desaparece. El conductor del *carro espiritual* obtiene un bonificador sagrado de +4 en sus pruebas de Trato con los animales. El carro está hecho de fuerza mágica, es inmune a la mayoría de tipos de daño e interactúa con otros conjuros igual que un *muro de fuerza* (*Mdj*, pág. 264). Los que están en el carro tienen cobertura según su tamaño y la posición de sus atacantes. En la mayoría de las situaciones, las criaturas Medianas que hay en su interior obtienen cobertura.

## CASTIGAR

Evocación [sónico]
**Nivel:** Clr 4, Pal 4, Purificación 4
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 10'
**Área:** explosión de 10' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Gritando las enseñanzas de tu deidad, reprendes a tus adversarios con la magia de tus palabras sagradas.*

Este conjuro no tiene efecto en criaturas que no pueden oír. Todas aquellas cuyo alineamiento difiera del tuyo tanto en el eje ley-caos como el de bien-mal sufrirán 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador



*Un druida puede lanzar* carga del triceratops *sobre sí mismo, un aliado o un compañero animal*

*Ilustración de J. Nelson*

(máximo 10d4). Aquellos cuyo alineamiento difiera del tuyo en sólo un componente sufrirán la mitad del daño, y este conjuro no infligirá ninguno a las que tengan el mismo que tú. Por ejemplo, un clérigo legal bueno que lance este sortilegio infligirá todo el daño a cualquier criatura que no sea ni legal ni buena, la mitad a aquellas que sean legales o buenas (pero no ambas) y ninguno a las legales buenas.

Un TS de Fortaleza con éxito reduce el daño a la mitad.

## CASTIGO COLÉRICO

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Esgrimes el látigo, y tu objetivo comienza a temblar incontrolablemente, para luego desplomarse al suelo, sus espasmos desapareciendo de forma gradual mientras muere.*

Este conjuro causa un lacerante dolor y violentas convulsiones, que terminan en la muerte. La criatura objetivo debe superar un TS de Voluntad o se retuerce de dolor, indefensa, antes de morir 1 asalto después al inicio de tu turno. Una que lo consiga, también deberá tener éxito en un segundo TS de Voluntad o quedará atontada y sufrirá un penalizador de -4 a los TS mientras dure el conjuro.

*Foco:* un látigo.

## CATARATA EXPLOSIVA

Evocación [fuego]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área:** cuadrado de 5'/nivel, que deben estar conectados en un sendero continuo (Mo)
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Alargas el tubo de metal desde tu cuerpo y lanzas el sortilegio. Una brillante bola de llamas se manifiesta y brinca por el campo de batalla inmolando a los objetivos que se hallan en su camino.*

Creas un sendero de llamas cuando lanzas este conjuro. Éste infligirá 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 10d6) a todas las criaturas y objetos que se hallen en su camino y que resulten rozados. Las llamas iluminan el área como si fueras una antorcha, y pequeñas chispas y rescoldos permanecen en la zona durante 1 asalto, despidiendo luz como velas pero sin infligir daño alguno. Una criatura u objeto puede ser afectada únicamente una vez por cada lanzamiento de este sortilegio.

Si este daño por fuego destruye una barrera interpuesta, las llamas pueden continuar su movimiento si no han alcanzado su área máxima.

*Componente material:* guano de murciélago, azufre y cobre metidos en un tubo de metal con un extremo cerrado.

## CAZADORES DEL HADES

Conjuración (convocación) [maligno]
**Nivel:** Clr 9
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** dos infernales gregarios convocados, que no pueden distar más de 30' el uno del otro, o un cobrador
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Evocas los oscuros poderes y el suelo se abre cerca de ti. De las profundidades humeantes surge un par de criaturas, ambas semejantes a un cruce entre un lobo y una cucaracha.*

Este conjuro convoca a un solo demonio cobrador (*Mm, pág.* 52) o un par de infernales gregarios (*Manual de los planos*) de los Yermos grises del Hades para que te sirvan. Las criaturas comprenden tus órdenes mágicamente (sea cual sea tu idioma). Se les considera bestias de caza entrenadas, por lo que puedes ordenarles que rastreen si lo deseas.

Las criaturas te obedecen y nunca te atacan, incluso si otro ser consigue controlarlos. No necesitas concentrarte para mantener el control de éstas, y puedes desterrarlas una a una o en grupos en cualquier momento.

*Componente material:* una pizca de cenizas. Si convocas un cobrador, debes usar una hematites de 500 po.

## CÉFIRO CAPRICHOSO

Evocación [aire]
**Nivel:** Drd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** esfera de 5' de diámetro
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno o Reflejos parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Soplando en tu mano mientras la haces girar, concluyes el conjuro, creando una turbulenta esfera de polvo y vientos con la fuerza de un vendaval.*

Una bola de vientos arremolinados y polvo se mueve a tus indicaciones, empujando a tus enemigos por el campo de batalla. Desde su punto de inicio, un *céfiro caprichoso* se mueve 30' por asalto en la dirección que indicas, sin reparar en la presencia o ausencia de terreno.

Si la esfera entra en un espacio que contiene una criatura, se detiene durante ese asalto e intenta tumbarla con la fuerza de sus vientos. La víctima debe resistirse a un ataque de embestida por parte del *céfiro caprichoso*, que tiene un bonificador de +6 a la prueba. Si el conjuro gana la embestida, empuja a la criatura tan lejos como pueda en una dirección al azar (tira 1d8; 1 indica que la empuja a la casilla más cercana a ti, y de 2 a 8, a otras, moviéndose en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la criatura). Cualquier víctima a la que la esfera empuje deberá superar un TS de Reflejos o será derribada.

Un *céfiro caprichoso* se moverá siempre y cuando tú lo dirijas de manera activa (con una acción de movimiento tuya). De otro modo, simplemente se quedará quieto e intentará derribar a cualquiera que se halle en su casilla. El sortilegio termina si la distancia entre la esfera y tú supera el alcance del sortilegio.

## CELO

Abjuración
**Nivel:** Competición 2, Grd 2, Pal 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Invocas un escudo divino para que te proteja mientras te acercas al oponente escogido.*

Cuando lances este conjuro elige un enemigo. Ganas un bonificador de desvío de +4 a tu CA contra todos los ataques de oportunidad de cualquier oponente que no sea tu adversario escogido. Además, podrás moverte por entre los enemigos como si fueran aliados mientras dure el conjuro, siempre que termines tu movimiento más cerca de tu oponente escogido que cuando lo iniciaste.

## CEREBRO ARÁCNIDO

Adivinación [enajenador]
**Nivel:** Clr 7, Mente 7
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Objetivos:** hasta ocho criaturas vivas
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tocas el cuerpo de una araña y piensas en los objetivos. Al ir sucumbiendo cada uno de ellos al conjuro, una pata arácnida desaparece por completo.*

Hasta que el conjuro finalice y como una acción estándar, podrás escuchar los pensamientos de hasta ocho criaturas a la vez, oyendo lo que desees:

- Los pensamientos superficiales de una criatura.
- Hilos de pensamiento individuales en el orden que desees.
- Un fragmento de información por nivel de lanzador de todas las mentes sobre un tema, cosa o ser en particular.
- Un estudio en detalle de los pensamientos y recuerdos de una de las criaturas del grupo.

Una vez por asalto, si no realizas un estudio detallado de la mente de una criatura, puedes intentar (como acción estándar) implantar una *sugestión* (*Mdj*, pág. 292) en la mente de cualquiera de las criaturas afectadas. Ésta tiene derecho a realizar otro TS de Voluntad para resistirla, utilizando la CD de salvación del *cerebro arácnido* (las criaturas con resistencia especial a los conjuros de encantamiento pueden utilizarla para evitar ser afectados). Superar esta salvación no niega los otros efectos de *cerebro arácnido* para esa criatura.

*Componente material:* una araña de cualquier tamaño o tipo, que debe tener aún las ocho patas.



*Ilustración de R. Spears*

*Un conjuro de* cerradura terrestre *hace que un túnel se cierre antes de que los minotauros a la carga alcancen el hueco*

## CERRADURA TERRESTRE

Abjuración [tierra]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un túnel de 1' de longitud con un diámetro de hasta 10'
**Duración:** permanente
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Trazas una espiral en el aire con un trozo de carboncillo con un extremo de diamante, cantando las palabras del conjuro. Inmediatamente, los lados de la caverna empiezan a contraerse, sellando el pasillo detrás de ti.*

Haces que una sección de 1' de longitud de un túnel subterráneo se contraiga, "cerrándolo" a otros que pudieran desear recorrerlo. Este conjuro afectará sólo a túneles naturales o construidos pero que estén rodeados por ambos lados de tierra subterránea natural y sin trabajar. Podrás afectar a cualquier túnel cuyo diámetro no supere los 10', así como uno de paredes rectas o de superficie desigual, siempre y cuando su diámetro en el lugar en el que se lance el conjuro no sea superior al anteriormente mencionado.

Se necesita 1 asalto para completar la contracción. Cualquier objeto o criatura Grande o de tamaño inferior que bloquee parcialmente el punto de contracción será empujado a un lado u otro sin que por ello sufra daño (una criatura puede decidir a qué lado ir; un objeto se mueve al azar). Un objeto o criatura Grande o de tamaño superior que bloquee este punto evitará que el conjuro funcione hasta que no se desplace.

Podrás pasar libremente por los túneles que hayas protegido con este sortilegio (la contracción se abre y se cierra a una orden tuya, y ambos procesos tardan 1 asalto cada uno). Un túnel protegido con *cerradura terrestre* puede ser evitado por otros de diversas maneras. Una prueba de Escapismo a CD 20 permite que la criatura que lo realiza se meta por entre la contracción, pero la deja intacta. Una de Fuerza a CD 25 la rompe y termina el conjuro. Un *disipar magia* o *apertura* con éxito la abren (el primero poniendo fin al sortilegio y el segundo suprimiéndolo durante 10 minutos). Si una criatura excava a través de la *cerradura terrestre*, el conjuro termina. El túnel contraído también puede ser excavado de la forma habitual.

Identificar un túnel protegido con *cerradura terrestre* (a diferencia de uno que

sencillamente se acaba) precisa una prueba de Buscar a CD 20.

*Componente material:* un pedacito de diamante por valor de al menos 50 po y que debe estar engastado en un trozo de carboncillo.

## CERRAJERO INSTANTÁNEO

Adivinación
**Nivel:** Asn 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Señalas un mecanismo, giras la mano y haces un sonido chasqueante con tu lengua. Ahora tienes una mejor idea de cómo funciona el mecanismo.*

Puedes realizar una prueba de Inutilizar mecanismos o de Abrir cerraduras en este asalto como una acción gratuita, para la cual obtienes un bonif. introspectivo de +2.

## CERRAR HERIDAS

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción inmediata
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad mitad (inofensivo); ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tu aliado cae a causa de un golpe aplastante, pero no te da tiempo a alcanzarle. Rápidamente, dices las palabras de poder, y las peores entre sus heridas relucen doradas y comienzan a curarse.*

Este conjuro cura 1d4 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +5).

Si lanzas este sortilegio inmediatamente después de que el objetivo haya sufrido daño, este conjuro anula de forma instantánea el daño. Mantendrá con vida a alguien que acabe de ser reducido a menos de -10 pg, por ejemplo, dejándolo en negativo pero estabilizado.

Empleado contra una criatura muerta viviente, *cerrar heridas* inflige daño en lugar de curarlo (aunque ésta sufrirá sólo la mitad si supera un TS de Voluntad).

## CHASQUIDO SÓNICO

Evocación [sónico]
**Nivel:** Hcr/Mag 0
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura u objeto
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Vociferas la última palabra del conjuro, y ésta adquiere vida, lanzándose hacia tu objetivo y explotando en un grito.*

Creas un sonido breve pero ruidoso junto al objetivo. La víctima sufre 1 punto de daño sónico y debe superar un TS de Voluntad o queda ensordecida durante 1 asalto. Este sortilegio no tiene efecto si se lanza dentro del área de un conjuro de *silencio*.

## CHISPA DE LA VIDA

Nigromancia
**Nivel:** Clr 3, Drd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura muerta viviente tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*El contacto de tu mano envuelve a una criatura muerta viviente en un tenue brillo amarillo, lo que la hace vulnerable a muchos de los peligros que pueden dañar a las vivas.*

Hasta que la duración del conjuro termina, la criatura muerta viviente resulta afectada por los golpes críticos (y, por lo tanto, por los ataques furtivos), el daño no letal, la consunción de característica y de energía, la fatiga, el agotamiento y el daño infligido a sus puntuaciones de características físicas (aunque sigue careciendo de la de Constitución y no puede sufrir daño de este tipo) como si estuviera viva.

Pierde su inmunidad a los efectos que requieren un TS de Fortaleza, así como su invulnerabilidad al veneno, los efectos de sueño y de muerte, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. Sin embargo, un muerto viviente bajo los efectos de este conjuro obtiene un bonificador a sus TS de Fortaleza igual al que tenga de Carisma (si tiene alguno), si bien no se aplicará a este tipo de TS que se realicen contra los que también afectan a objetos. Debe respirar, comer y dormir como una criatura normal (si bien las dos últimas acciones no es probable que entren en juego a causa de la breve duración del conjuro).

Mientras se halle bajo los efectos de este sortilegio, tanto la energía negativa (como los conjuros de *infligir*) como la positiva (como los de *curar*) harán que la criatura muerta viviente se recupere del daño sufrido, en vez de perjudicarla.

Una criatura muerta en vida afectada por este conjuro conserva todos sus demás rasgos.

## CHORRO DE AGUA

Conjuración (creación) [agua]
**Nivel:** Drd 7, Océano 7
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Efecto:** un cilindro (5' de radio y 80' de alto)
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** no

*El agua se arremolina en el aire, girando en espiral hacia arriba con un sonido estruendoso, como un tornado líquido.*

*Chorro de agua* hace que el agua se eleve, formando una columna cilíndrica y arremolinada. Puedes dirigir el movimiento del chorro como una acción de movimiento.

Un *chorro de agua* se mueve a una velocidad de 30'. Puedes concentrarte en controlar todos sus movimientos o especificar un programa sencillo, como moverse hacia delante, zigzaguear, hacer círculos, etc. Dirigir el movimiento del *chorro de agua* o cambiar su programación es una acción de movimiento para ti. El chorro siempre se mueve durante tu turno en el orden de iniciativa. Si llegara a superar el alcance del conjuro, se vendría abajo y el sortilegio finalizaría.

Un *chorro de agua* golpeará a las criaturas y objetos a los que toque, y a menudo se los tragará. Toda criatura u objeto que entre en contacto con el chorro deberá tener éxito en un TS de Reflejos o sufrirá 3d8 puntos de daño. Las criaturas Medianas o más pequeñas que fallen su salvación serán tragadas por éste y quedarán atrapadas en sus fuertes corrientes, sufriendo 2d6 puntos de daño por asalto (sin TS). Aquellas atrapadas seguirán en el interior durante 1d3 asaltos antes de que el *chorro de agua* las expulse por su parte superior y caigan a la

superficie (sufriendo 8d6 puntos de daño por caída) a 1d8×5' de la base del chorro.

Las criaturas u objetos que vayan por el agua o estén situados en un radio de 10' del chorro (tanto debajo como a los lados) también deberán tener éxito en sus TS de Reflejos o serán tragados si tienen tamaño Mediano o inferior. Todo aquello que sea tragado por el chorro sufrirá 3d8 puntos de daño y quedará atrapado durante 1d3 asaltos, tal y como se ha descrito anteriormente.

Sólo las embarcaciones más pequeñas, como las canoas, los kayak y los botes de cuero pueden ser absorbidos por el chorro. Los ocupantes de cualquier embarcación de ese tipo podrán realizar pruebas de Oficio (marinero) en lugar de TS de Reflejos (como prefieran) para evitar ser tragados.

## CHORRO DE ARENA

Evocación
**Nivel:** Drd 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 10'
**Área:** explosión de 10' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Haciendo un brusco gesto con la mano en forma de arco amplio, esparces arena desde tus dedos en una poderosa descarga.*

Las criaturas que se hallen en el área sufrirán 1d6 puntos de daño no letal. Cualquiera de ellas que falle el TS de Reflejos quedará también aturdida durante 1 asalto. El conjuro no te daña a ti.

## CIENO MARIONETA

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** un cieno
**Duración:** 24 horas/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con unas cuantas palabras cantadas y un pase místico de tu mano, tu magia se tiende hacia el exterior para rodear de forma invisible al cieno, poniéndolo bajo tu control.*

Tomas el control telecinéticamente del cieno objetivo, manipulándolo y obligándolo a moverse y a atacar como consideres apropiado. Puedes obligarle a actuar como desees, dentro de los límites de sus capacidades. Controlar las acciones del cieno durante un asalto completo es una acción de movimiento para ti. Cuando no lo dirijas para que se mueva, ataque o lleve a cabo alguna acción, la fuerza telecinética lo mantendrá inmóvil. Una vez que el control se haya establecido, el cieno deberá estar en tu línea de visión para manipularlo, pero la distancia no será de ninguna otra manera un factor, a menos que estéis en planos distintos (en cuyo caso, el conjuro termina).

Si un cieno controlado se divide, como un pudin negro (*Mm, pág.* 44) al ser golpeado por un arma cortante, conservas el control únicamente de uno de los cienos resultantes (elegido al azar).

## CIERVO FANTASMAL

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 0'
**Efecto:** una criatura casi real con aspecto de ciervo
**Duración:** 1 hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Llevándote los dedos a la boca para silbar, haces una llamada de ciervo y uno fantasmal aparece ante ti.*

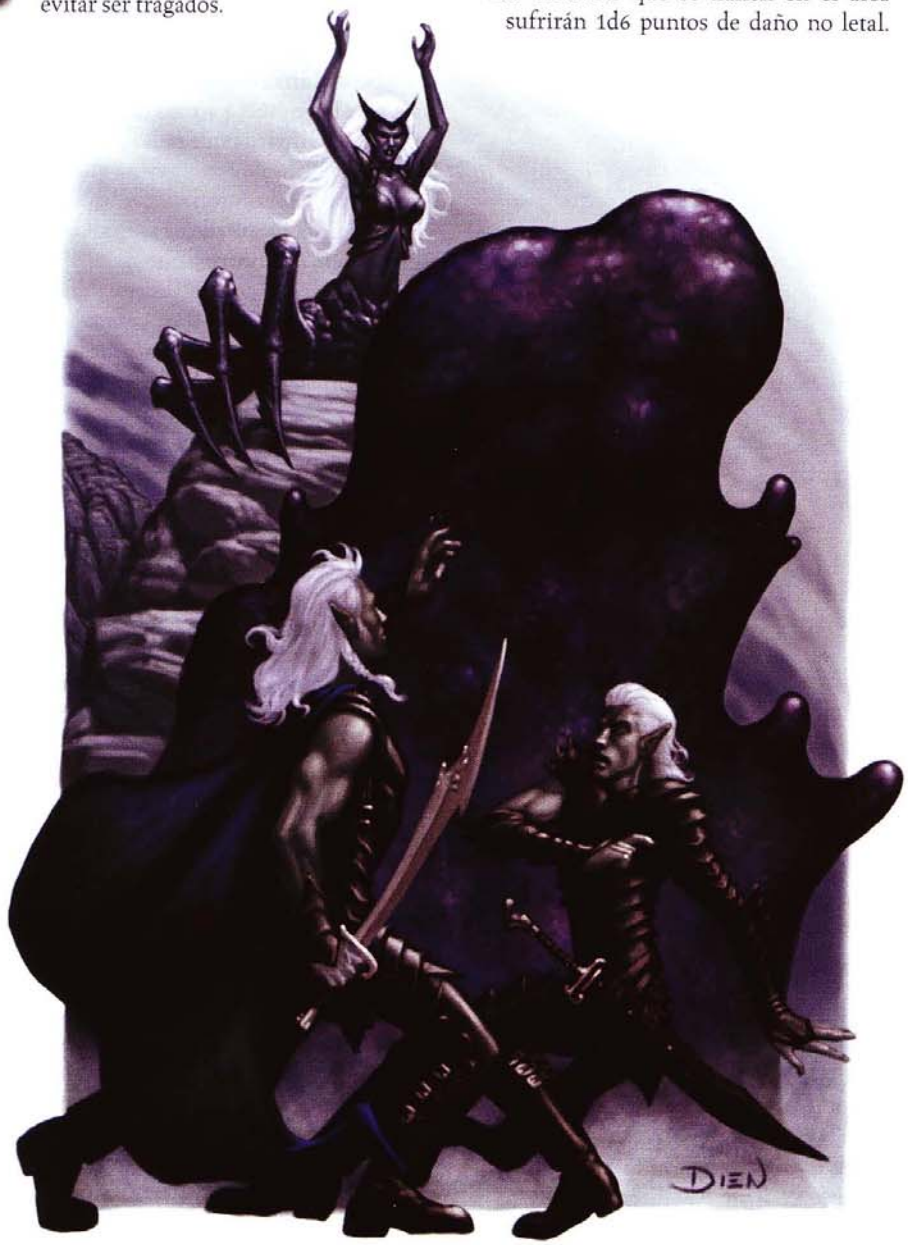



*Ilustración de C. Dien*

*El sortilegio* cieno marioneta *controla telecinéticamente a una criatura del tipo cieno*

Conjuras una criatura Grande corporal con aspecto de ciervo que te transporta a ti o a una persona designada por ti al combate o por tierra a gran velocidad. Un *ciervo fantasmal* tiene un cuerpo negro, una cabeza con afiladas astas plateadas y pezuñas insustanciales y brumosas que no hacen ruido. No tiene silla, bocado ni brida, pero está excepcionalmente alerta a las indicaciones y cambios de equilibrio de su jinete.

El *ciervo fantasmal* tiene una CA de 20 (-1 tamaño, +6 armadura natural, +5 Des) y 40 pg +5 pg por nivel de lanzador. Ataca con sus astas con un bonificador de +10 e inflige 1d8+9 puntos de daño (el doble con una carga con éxito). También puede pisotear a enemigos Medianos o más pequeños, que deben superar un TS de Reflejos (18 + 1/2 de tu nivel de lanzador) para no sufrir 1d6+9 puntos de daño cuando el ciervo se mueve a través de su espacio.

Un *ciervo fantasmal* posee una velocidad de 20' por nivel de lanzador, hasta un máximo de 300'. Puede llevar el peso de su jinete y hasta 10 lbs. adicionales por nivel de lanzador. Ignora los elementos de terreno como la maleza, escombros o el barro que podrían frenar su movimiento.

Los *ciervos fantasmales* obtienen ciertos poderes según el nivel del lanzador. Las aptitudes de una montura incluyen las de menor nivel.

*12.º nivel*: el *ciervo fantasmal* puede usar *caminar por el aire* a voluntad (como el conjuro [*Mdj*, pág. 208], no se necesita acción para activar esta aptitud) durante 1 asalto cada vez, tras lo cual cae al suelo, y obtiene un bonificador de desvío de +2 a la CA.

*14.º nivel*: el *ciervo fantasmal* puede volar a su velocidad normal (maniobrabilidad regular), y obtiene un bonificador de desvío de +4 a la CA.

*16.º nivel*: las astas del *ciervo fantasmal* tienen las aptitudes de arma hiriente y fantasmal (*GDM*, pág. 225), y obtiene un bonificador de desvío de +6 a la CA.

*18.o nivel*: el *ciervo fantasmal* puede usar *etereidad* en beneficio de su jinete (como el conjuro [*Mdj*, pág. 241], NL 18.º), y obtiene un bonificador de desvío de +8 a la CA.

## CIMIENTOS DE PIEDRA

Transmutación [tierra]
**Nivel**: Clr 1, Drd 1
**Componentes**: V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración**: 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Invocando a la fuerza de la tierra, prestas algo de la estabilidad de la roca a tus aliados.*

Siempre y cuando no se muevan y permanezcan de pie sobre suelo sólido, las criaturas receptoras obtendrán un bonificador de +2 a la CA y uno de +4 a las pruebas de Fuerza realizadas para resistirse a ser embestidas o a que las derriben.

Si este conjuro se lanza en terreno montañoso, el bonificador a las pruebas de Fuerza conferido por el sortilegio aumenta a +6.

## CÍRCULO ELÉCTRICO

Evocación [electricidad]
**Nivel**: Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/3 niveles de lanzador, cada una de



*Ilustración de E. Polak*

*El sortilegio* ciervo fantasmal *proporciona a un druida una poderosa montura para cabalgar en batalla*

las cuales debe estar adyacente a otro objetivo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Espetando una palabra arcana de sonido áspero, chasqueas los dedos y un relámpago salta entre tus enemigos.*

Creas un pequeño rayo que se descarga sobre una criatura por cada tres niveles de lanzador que poseas (máximo 4 criaturas). Cada objetivo debe estar en una casilla adyacente a otro blanco, y el conjuro inflige 1d6 puntos de daño por electricidad por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6) a cada uno. Una criatura que falle su TS de Reflejos deberá tener éxito en uno de Voluntad o quedará aturdida durante 1 asalto.

*Componente material:* un bucle de cable de cobre y un imán.

## CÍRCULO VIGOROSO

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 6, Drd 6
**Duración:** 10 asaltos + 1 asalto/nivel (máx. 40 asaltos)

Este conjuro funciona igual que *vigor menor en grupo* (ver pág. 238), excepto por lo anteriormente indicado y porque otorga curación rápida 3.

## CLARIDAD MENTAL

Abjuración
**Nivel:** Equilibrio 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Un halo de rayos plateados rodea la cabeza del guerrero cuando le tocas e invocas al poder sagrado del conjuro. Sus pensamientos se vuelven más claros y es más capaz de ver a través de los efectos de los sortilegios que distorsionan la mente.*

Otorgas al objetivo un bonificador introspectivo de +4 a los TS contra todos los conjuros y efectos enajenadores. De atacar el receptor de *claridad mental* a una criatura con ocultación y no superar la posibilidad de fallo, puede volver a tirar esta última para comprobar si su ataque ha alcanzado realmente a su objetivo.



*Un conjuro de cofre de fuerza le da a un liche una sensación de seguridad cuando se enfrenta a aventureros molestos*

## COFRE DE FUERZA

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 0'
**Efecto:** un cofre de fuerza de 2' de lado
**Duración:** 24 horas/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Poniendo las manos como si agarraran una caja, sientes la presión de una apareciendo cuando finalizas el sortilegio. La palabra clave que eliges para abrirla resuena en tu mente.*

Este conjuro crea una caja de fuerza con tapa. Ésta aparece en tus manos, y puedes optar por hacerla invisible o meramente translúcida. El cofre no pesa ni tiene valor alguno.

Los cinco lados del cofre y su tapa están formados por paredes sólidas de fuerza. Ni tú ni ninguna otra criatura podéis abrir la tapa a menos que antes digáis la palabra clave (que tú decides en el momento del lanzamiento). Tanto objetos como criaturas Menudos o más pequeños tiene cabida en su interior; tiene aire suficiente para un ser Menudo, dos Diminutos o cuatro Minúsculos durante 1 hora.

Como un conjuro *muro de fuerza*, un *cofre de fuerza* es inmune al daño de todo tipo y se resiste al *disipar magia*, aunque es vulnerable a *desintegrar* y *disyunción de Mordenkainen*, y puede ser destruido con una *esfera de aniquilación* o un *cetro de cancelación*. La caja es un efecto de conjuro, por lo que no es posible abrirla con Abrir cerraduras ni Usar objeto mágico.

*Componente material:* un cubo de cristal de 2" cuadradas.

## CÓLERA DEL SOL DEL MEDIODÍA

Evocación [luz]
**Nivel:** Drd 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 20'
**Área:** todas las criaturas a la vista en una explosión de 20' de radio centrada en ti.
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu cuerpo explota con un resplandor que baña la zona a tu alrededor de luz solar.*

Cualquier criatura dentro del área del conjuro que pueda verte deberá realizar un TS o quedará cegada temporalmente. Este estado dura 1 minuto por nivel de lanzador.

Una criatura muerta viviente que se halle dentro del área del conjuro sufrirá 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d6), o la mitad si supera un TS de Reflejos. Además, el rayo puede causar la destrucción de cualquier

*Ilustración de R. Spears*

criatura muerta en vida a la que la luz brillante dañe de forma específica (como un vampiro) si falla su salvación.

La luz ultravioleta generada por el conjuro inflige daño a los hongos, mohos, légamos y cienos como si fueran criaturas muertas vivientes.

## COLMILLO MÁGICO SUPERIOR

Transmutación
**Nivel:** Drd 4, Exp 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Pronuncias las antiguas palabras del conjuro, y tus manos brillan con un aura amarilla que centellea en las puntas de tus dedos.*

*Colmillo mágico superior* otorga a cada arma natural que posees un bonificador de mejora a las tiradas de ataque y de daño igual a +1 por cada cuatro niveles de lanzador (máximo +5 a 20.º nivel).

## COLMILLOS AFILADOS

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Pronuncias las palabras de este conjuro y tus garras brillan con un lustroso resplandor amarillo, volviéndose más finas y afiladas mientras las miras.*

Elige una de tus armas naturales que haga daño perforante o cortante (tu mordisco o una garra). El rango de amenaza de ese arma natural se duplica (en la mayoría de los casos, se convierte en 19-20). El efecto de este conjuro no se apila con ningún otro que incremente al rango de amenaza de un arma.

## COLMILLOS DEL REY VAMPIRO

Transmutación [maligno]
**Nivel:** Asn 3, Atado a la muerte 3, Grd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel

*Siseando una pérfida risa, te salen colmillos afilados para absorber la sangre de tus enemigos.*

Te crecen colmillos semejantes a los de los vampiros que te permiten llevar a cabo ataques de mordisco como uno natural. Esto inflige 1d6 puntos de daño + tu modificador de Fue y 1 a la Constitución. Si realizas un ataque completo con otras armas, también puedes morder como ataque secundario (-5 a la tirada).



Colmillos del rey vampiro *convierte a un lanzador de conjuros en un horror chupasangre*

## COLMILLOS DEL TIGRE

Transmutación
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Duración:** 1 asalto

*Hablas deprisa, y tu compañero animal brilla brevemente, el resplandor concentrándose alrededor de sus armas naturales.*

Este conjuro funciona como *colmillo mágico mayor* (*Mdj*, pág. 213), excepto por lo que se indica anteriormente.

## COMPARTIR SENTIDOS

Adivinación
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** animal tocado
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí

*Cuando el trozo de comida seca desaparece de tu mano, obtienes la visión del mundo a través de los ojos de un lobo, y también los olores que él percibe.*

Sientes a través de los sentidos de un animal, viendo a través de sus ojos, husmeando a través de su nariz y oyendo a través de sus oídos. Usas los modificadores del animal a las habilidades de Escuchar y Avistar o los tuyos, los que sean mejores. Este conjuro no te proporciona ninguna aptitud especial para entender lo que sientes.

Puedes alternar tus percepciones entre las del animal y las tuyas propias en tu turno como una acción gratuita. El animal y tú debéis estar en el mismo plano para que el conjuro funcione.

*Componente material:* un regalo comestible que guste al animal (vegetal o carne).

## CON LA MÚSICA A OTRA PARTE

Conjuración [sónico, teletransporte]
**Nivel:** Brd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura u objeto tocado
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí



*Ilustración de C. Frank*

*Tocas al objetivo y éste desaparece en medio de una lluvia de chispas doradas. Casi al instante, aparece a corta distancia.*

Teletransportas a un objetivo hasta un lugar aleatorio, seguro y que puedas ver a una distancia máxima de 100'.

Para determinar de manera aleatoria el destino del objetivo, tira 1d8 para conocer la dirección y entonces tira 1d10×10 para saber la distancia desde donde se encontraba previamente. Tira ambas otra vez si el nuevo destino está fuera de tu línea de visión, dentro de un objeto sólido o a más de 5' por encima del suelo.

Si tu objetivo está siendo retenido (ya sea un objeto sujetado por un personaje o uno de éstos sufriendo una presa por parte de otra criatura), la que está sujetando o participando en la presa también recibe un TS de Voluntad para resistirse.

## CONFUNDIR PORTAL

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un *umbral* o un portal interplanario
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno (para el portal); Voluntad niega (para los usuarios)
**Resistencia a conjuros:** no

*Alzas tu mano y envías una turbulenta esfera de crepitante energía multicolor al portal, sabiendo que su poder caótico les dará una sorpresa a aquellos que lo utilicen.*

Hasta la finalización del conjuro haces que el destino de un *umbral* o portal interplanario sea aleatorio. Todo el que pase por cualquiera de los lados del éste será enviado a un plano al azar en vez del destino normal si no supera un TS de Voluntad. Todos los que lo fallen a la vez irán al mismo lugar en el mismo plano de destino.

*Componente material:* un espejo roto.

## CONGELAR

Conjuración (creación) [frío]
**Nivel**: Drd 6
**Componentes**: V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto**: rayo
**Duración**: 1 asalto/2 niveles
**TS**: Reflejos parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros**: sí

*Apelando al poder divino, tu mano se vuelve fría y se entumece al finalizar el conjuro. Un momento después, un delgado rayo azul arremolinado con vetas blancas surge rápidamente de tu mano extendida, dejando una tenue neblina en el aire por donde pasa.*

Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Una víctima golpeada por éste sufre 2d6 puntos de daño por frío y, además, debe superar un TS de Reflejos o quedar encerrada en una vaina de hielo de 5" de grosor e inmovilizada (por lo tanto, físicamente indefensa). Una criatura encerrada en el hielo sufrirá 2d6 puntos de daño por frío cada asalto hasta que se la libere. Un objetivo en este estado está consciente y respira con normalidad, pero es incapaz de hablar o de moverse excepto para intentar liberarse mediante una prueba de Fuerza (ver a continuación). Puede seguir llevando a cabo acciones puramente mentales, como utilizar una aptitud sortílega. Un lanzador de conjuros podrá lanzar un sortilegio que no tenga componentes ni verbales ni somáticos siempre que éste carezca de componente foco (divino o de otro tipo) o material, o que éstos ya los tenga en la mano.

El hielo bloquea la línea de efecto. Una criatura alada es incapaz de batir sus alas y cae. Un nadador no puede nadar pero, como el hielo flota, llegará a la superficie, donde cabeceará.

Una prueba de Fuerza a CD 22 rompe el hielo, liberando a la criatura encerrada. Otras que no sean el objetivo también podrán atacar al hielo. Éste tiene dureza 0 y 15 pg. Cuando la duración del conjuro expira, el hielo se funde y la criatura encerrada queda libre. El daño dirigido contra ésta deberá primero infligir el suficiente como para destruir el hielo antes de que la víctima lo sufra, y el recibido por el hielo se restará al que le sería infligido a ésta.



*Un druida utiliza el conjuro* congelar *para encerrar en hielo a un expoliador de la naturaleza*

*Ilustración de S. Belledin*

## CONO DE OSCURIDAD

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componente:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 60'
**Área:** explosión cónica
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Estirando tus dedos, apelas a las energías que moran en los lugares sombríos del mundo. Tu brazo se sacude con poder apenas contenido, haciendo que un translúcido cono gris explote desde tu mano extendida.*

Las criaturas en el cono deberán tener éxito en un TS de Voluntad o creerán que la oscuridad les ha engullido, cegándolas. Las que superen su salvación no sufrirán efectos adversos, en tanto que las que fallen la inicial podrán intentar un nuevo TS cada asalto hasta que tengan éxito o el conjuro finalice. Fallar los TS subsiguientes resulta en una ceguera continuada. El éxito en asaltos posteriores indica que la criatura siente que se le aclara la visión, aunque seguirá siendo borrosa hasta el término de la duración del sortilegio. Esto dará como resultado una posibilidad de fallo del 20% en cualquier ataque que la criatura efectúe.

## CONOCER AL OPONENTE

Adivinación
**Nivel**: Brd 3, Clr 3
**Componentes**: S, FD
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo**: una criatura
**Duración**: instantáneo
**TS**: Voluntad niega
**Resistencia a conjuros**: sí

*Sientes cómo tus ojos resplandecen con energía mágica cuando finalizas el conjuro. Ves aparecer palabras luminosas en el aire sobre el objetivo de tu sortilegio. Éstas describen los puntos fuertes o las debilidades de la criatura, como tú desees.*

Calibras los puntos fuertes y debilidades de un oponente para lograr ventajas en combate. Tras lanzar este conjuro, conoces una cantidad de puntos fuertes y debilidades del objetivo igual a 1 + uno por cada dos niveles de lanzador (máximo cuatro). Puedes elegir conocer puntos fuertes, debilidades o una combinación de ambos a tu elección. Si una criatura tiene más puntos fuertes o debilidades de los que eres capaz de conocer con un único lanzamiento, primero te son revelados los más poderosos. Así, si un monstruo puede emplear *dedo de la muerte* a voluntad y tiene RE 5 (sonido), primero sabrás de la existencia del *dedo de la muerte*.

Los puntos fuertes pueden incluir formas de ataque y aptitudes especiales (incluyendo las sortílegas o sobrenaturales). Las debilidades incluyen vulnerabilidad a un tipo de energía.

Por ejemplo, supongamos que un clérigo de nivel 7.º lanza *conocer al oponente* a un combatiente con armadura negra y elige saber un punto fuerte y dos debilidades. El objetivo falla su TS, y el DM informa al jugador del clérigo de que el oponente tiene la capacidad de consumir energía (un punto fuerte), es vulnerable a la luz del sol y puede ser repelido por un símbolo sagrado (dos debilidades). El clérigo llega a la conclusión de que se está enfrentando a un vampiro y saca las estacas de madera.

## CONOCER EL MAYOR ENEMIGO

Adivinación
**Nivel:** Grd 1, Pal 1
**Componentes:** V, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 60'
**Área:** emanación cónica
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tus ojos destellan verdes, volviéndose dorados cuando estudias a tus oponentes. Bajo tu mirada, los más débiles de éstos quedan rodeados por un pálido halo verde, que se intensifica a la par que el poder. Los más poderosos quedan envueltos con una brillante aura verde rielante.*

Este conjuro evalúa a las criaturas en el área y determina el poder relativo de cada una de ellas. Las criaturas se evalúan de la siguiente manera:

| VD | Poder |
|---|---|
| 4 o menos | Débil |
| 5-10 | Moderado |
| 11-15 | Fuerte |
| 16+ | Abrumador |



Entre las criaturas de la misma categoría sabes cuál es la más poderosa, aunque no el porqué. Por ejemplo, entre un grupo de ogros (VD 2), podrías saber que uno de ellos (un ogro con 2 niveles de bárbaro, VD 4) es el más poderoso, pero no sabrías si lo es porque tiene niveles de clase, debido a una plantilla (como semiinfernal) o por otras razones.

Cualquier conjuro de 3.er nivel o superior que impida el escudriñamiento sobre una criatura (como *indetectabilidad*) o un área (como un *ofuscar videncia*) frustrará la capacidad de este sortilegio para evaluar a esa criatura o a las que se encuentren dentro de ese área.

## CONOCER LAS VULNERABILIDADES

Adivinación
**Nivel:** Brd 2, Clr 3, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tus ojos se vuelven rojos y luego adoptan una tonalidad dorada. Cuando miras a la criatura, ves pequeñas runas bailando alrededor de su cabeza. Cada una de ellas identifica una vulnerabilidad o resistencia concretas: verde para las primeras y rojo para las segundas.*

Te son reveladas cualquier cualidad especial, vulnerabilidad y resistencia que tenga la criatura objetivo. Las vulnerabilidades incluyen cualquier cosa que le cause un daño mayor de lo normal (como una criatura del subtipo frío que tenga vulnerabilidad al fuego o una cristalina que lo sea al conjuro *estallar*). Las resistencias incluyen cualquier efecto que reduzca o niegue el daño que sufre la criatura e inmunidades a ataques específicos. El conjuro identifica las resistencias y vulnerabilidades proporcionadas por efectos de conjuro.

Por ejemplo, si se lanza sobre un bálor, sabes que tiene RD 15/hierro frío y buena; RC 28; que es inmune al veneno, el fuego y la electricidad; que tiene RE 20 (ácido y frío); y que no tiene ninguna vulnerabilidad especial.

## CONSOLIDAR

Transmutación
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar

**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área:** una estructura de piedra o formación rocosa de hasta 25' cúbicos/nivel
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Bandas grises se extienden desde las puntas de tus dedos, envolviéndose alrededor del muro como un refuerzo, fortaleciéndolo para el asalto venidero.*

Refuerzas una formación rocosa o una estructura de piedra. El conjuro *consolidar* dobla los pg de las estructuras e incrementa su dureza a 10. Este sortilegio no funciona sobre constructos.

## CONTACTO CORROSIVO

Conjuración (creación) [ácido]
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivos:** criaturas tocadas
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu mano reluce y humea debido a una viscosa capa de ácido. Ésta no te daña a ti, pero tus oponentes no son tan afortunados.*

Un ataque de toque cuerpo a cuerpo con esta mano inflige 1d8 puntos de daño por ácido. Puedes usar este ataque hasta una vez por nivel. También infliges este daño como adicional con un impacto sin arma o si atacas con una natural. Si haces una presa a tu enemigo, puedes infligir este daño además del resto del que causas por la presa.

## CONTAGIO EN GRUPO

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Clr 5, Drd 5, Hcr/Mag 6
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** expansión de 20' de radio

*Obligándote a emitir una tos seca, finalizas el conjuro. En el área que has designado, ves levantarse una arremolinada niebla roja y negra, acompañada del sonido distante del eco de tu tos.*

Este conjuro funciona igual que *contagio* (*Mdj*, pág. 217), salvo en que todas las criaturas dentro del área quedan infectadas.

## CONTRARRESTAR A LA LUNA

Abjuración
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un licántropo
**Duración:** 12 horas
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (D)
**Resistencia a conjuros:** sí

*Cadenas rojas translúcidas vuelan desde tu mano extendida para envolverse alrededor del objetivo antes de desaparecer por completo.*

Este conjuro obliga a un licántropo a recuperar su forma natural y le impide cambiar de forma, evitando tanto la transformación voluntaria por la aptitud forma alternativa como la involuntaria debido a la licantropía.

*Componente material:* pelo, escama o ropa desechada del tipo de la criatura a afectar.

## CONVERTIR EN PIEDRA

Transmutación
**Nivel:** Drd 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno y Fortaleza niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Tus ojos se convierten en algo semejante a orbes de piedra gris veteada de venas doradas. El cambio coge por sorpresa a los enemigos que estaban combatiendo contra ti, y quedan transformados en piedra.*

Cualquier criatura que se halle a 30' o menos de ti y que cruce su mirada con la tuya se convertirá permanentemente en una estatua inerte y sin mente (como *de la carne a la piedra*), a menos que supere un TS de Fortaleza. Puedes liberar a la víctima de tu propio *convertir en piedra* en cualquier momento pronunciando una palabra de mando establecida durante el lanzamiento.

Todas las criaturas que se encuentren dentro del alcance deberán realizar un TS contra el efecto de mirada cada asalto al inicio de sus turnos. Éstas pueden desviar la vista, lo que les proporciona una probabilidad del 50% de evitar la mirada pero, a su vez, te procura ocultación con relación a ellas. También tienen la posibilidad de cerrar sus ojos o darse la vuelta por completo, lo que impide que les afecte la mirada pero te confiere ocultación total contra ellas.

Además, puedes utilizar la mirada de forma activa como una acción estándar cada asalto. Para ello, deberás escoger a un objetivo que se encuentre dentro del alcance, y éste deberá realizar un TS. Uno que aparte la mirada o cierre sus ojos obtendrá los beneficios anteriormente mencionados.

## CONVERTIR SANGRE EN AGUA

Nigromancia [agua]
**Nivel:** Clr 7
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** hasta 5 criaturas vivas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Escupes enérgicamente, dando fin a tu lanzamiento del conjuro. Desde donde escupes se alza un orbe verde mar de energía por cada criatura que pretendes que sean los objetivos del sortilegio. Los orbes vuelan hacia sus víctimas designadas y se vuelven de un rojo sangre al impactar.*

Transmutas la sangre del receptor en agua pura, lo que inflige 2d6 puntos de daño a la Constitución. Superar un TS de Fortaleza reduce este daño a la mitad.
Este conjuro no afecta a las criaturas vivas que tienen los subtipos fuego o agua.

## CONVICCIÓN

Abjuración
**Nivel:** Clr 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Sostienes el pasaje sagrado en tu mano y tocas a tu aliado, entonando el sortilegio. Un halo de*

*luz verde mar florece alrededor de su cabeza y sus hombros, fortaleciendo su determinación.*

Este conjuro aumenta la fuerza mental, física y espiritual de la criatura tocada. El sortilegio concede al objetivo un bonificador de moral de +2 a todos sus TS, con un +1 adicional por cada seis niveles de lanzador que tengas (máximo de +5 a nivel 18).

*Componente material:* un pequeño pergamino con un fragmento de texto sagrado escrito en él.

## CONVICCIÓN EN GRUPO

Abjuración
**Nivel:** Clr 3
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivos:** aliados en una explosión de 20' de radio

*Sostienes el pasaje sagrado en alto e invocas el poder de sus palabras. A tu alrededor, tus amigos quedan bañados con un halo de luz verde mar.*

Este conjuro funciona igual que *convicción*, excepto porque afecta a múltiples aliados hasta cierta distancia.

## CONVOCAR BABAU

Conjuración (convocación) [caótico, maligno]
**Nivel:** Clr 6
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un demonio babau convocado
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel + 1 asalto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Una vaharada de humo brota del suelo, oliendo a azufre y cadáveres calcinados. Del humo sale la curtida forma de un demonio babau.*

Este conjuro convoca a un demonio babau (*Mm, pág.* 49) desde las Capas infinitas del Abismo. Éste aparece donde tú indicas y actúa inmediatamente, en tu turno. Comprende tus palabras (independientemente de tu idioma) y sigue tus órdenes lo mejor que puede. Debes concentrarte en el efecto del conjuro para mantenerlo, pero dirigir a la criatura es una acción gratuita.

Una criatura convocada no puede convocar o conjurar de ningún modo a otra criatura, ni es capaz de usar aptitudes de teletransporte o viaje planario.

## CONVOCAR BRALANI

Conjuración (convocación) [bueno, caótico]
**Nivel:** Clr 5
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un eladrín bralani convocado
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel + 1 asalto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Un resplandeciente sello azul aparece en el suelo y luego se apaga de inmediato. Cuando ha desaparecido por completo, aparece un eladrín bralani.*

Este conjuro convoca a un eladrín bralani (*Mm, pág.* 98) desde los Claros boscosos de Arbórea. Éste aparece donde tú indicas y actúa inmediatamente, en tu turno. Comprende tus palabras (independientemente de tu idioma) y sigue tus órdenes lo mejor que puede. Debes concentrarte en el efecto del conjuro para mantenerlo, pero dirigir a la criatura es una acción gratuita.

## CONVOCAR CANARCONTE

Conjuración (convocación) [bueno, legal]
**Nivel:** Clr 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un canarconte convocado
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel + 1 asalto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Invocas a los poderes del bien y la ley, y un brillante haz surge de las alturas. De este rayo sale un humanoide de piel roja y cabeza de perro, con un espadón.*

Este conjuro convoca a un canarconte (*Mm, pág.* 22) desde los Siete cielos de Celestia. Éste aparece donde tú indicas y actúa inmediatamente, en tu turno. Comprende tus palabras (independientemente de tu idioma) y sigue tus órdenes lo mejor que puede. Debes concentrarte en el efecto del conjuro para mantenerlo, pero dirigir a la criatura es una acción gratuita.

Una criatura convocada no puede convocar o conjurar de ningún modo a otra criatura, ni es capaz de usar aptitudes de teletransporte o viaje planario.

## CONVOCAR DIABLO BARBADO

Conjuración (convocación) [legal, maligno]
**Nivel:** Clr 5
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un diablo barbado convocado
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel + 1 asalto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Un fuego llamea desde el suelo, entonces se apaga de inmediato. En su lugar, hay la forma jorobada de un barbazu, que blande una gula de filo aserrado.*

Este conjuro convoca a un barbazu (*Mm, pág.* 63) desde los Nueve infiernos de Baator. Éste aparece donde tú indicas y actúa inmediatamente, en tu turno. Comprende tus palabras (independientemente de tu idioma) y sigue tus órdenes lo mejor que puede. Debes concentrarte en el efecto del conjuro para mantenerlo, pero dirigir a la criatura es una acción gratuita.

Una criatura convocada no puede convocar o conjurar de ningún modo a otra criatura, ni es capaz de usar aptitudes de teletransporte o viaje planario.

## CONVOCAR ELEMENTAL MAYOR

Conjuración (convocación) [ver texto]
**Nivel:** Drd 6
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un elemental convocado
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel + 1 asalto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Apelas a los poderes de la naturaleza, y éstos responden a tus órdenes. Una ola enorme brota ante ti, los ojos oscuros en su interior observándote por debajo del agua. Señalas al barco en la bahía y dices: "húndelo".*

Este conjuro convoca a un elemental mayor (*Mm, pág.* 100) de tu elección (aire, agua, fuego o tierra) desde el plano Elemental apropiado. Éste aparece donde tú indicas y actúa inmediatamente, en tu turno. Comprende tus palabras (independientemente de tu idioma) y sigue

tus órdenes lo mejor que puede. Debes concentrarte en el efecto del conjuro para mantenerlo, pero dirigir a la criatura es una acción gratuita.

Cuando usas un sortilegio de convocación para convocar a una criatura de aire, agua, fuego o tierra, éste es un conjuro de ese tipo.

## CONVOCAR MONOLITO ELEMENTAL

Conjuración (convocación) [ver texto]
**Nivel**: Clr 9, Drd 9, Hcr/Mag 9
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 asalto
**Alcance**: intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto**: un monolito elemental convocado
**Duración**: concentración, hasta 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Haces aparecer una criatura gigantesca vagamente humanoide compuesta por completo de materia elemental. La criatura ataca inmediatamente a un enemigo cercano.*

Haces aparecer una criatura enormemente poderosa conocida como monolito elemental (*El Arcano completo*, pág. 156) en el lugar designado por ti y actúa inmediatamente en tu turno, atacando a tus contrincantes al máximo de sus aptitudes. Debes concentrarte para mantener el efecto del sortilegio, pero dar órdenes al monolito es una acción gratuita.

Si hablas su idioma y te encuentras lo suficientemente cerca como para comunicarte con él, puedes ordenarle que no ataque, que lo haga contra enemigos concretos o que lleve a cabo otras acciones. El monolito no puede ser invocado en un entorno que le sea hostil (por ejemplo, no podrías convocar a uno de fuego bajo el agua o a uno de tierra en el aire).

Cuando usas un conjuro de convocación para llamar una criatura de aire, agua, fuego o tierra, éste se convierte en un sortilegio de ese tipo.

*Componente material arcano:* una gema valorada en 100 po: aguamarina para aire, perla para agua, granate para fuego y turmalina para tierra.



*Ilustración de R. Spears*

Convocar muertos vivientes *pone el control de esbirros muertos en vida en las manos incluso de un aprendiz de mago*

## CONVOCAR MUERTOS VIVIENTES I

Conjuración (convocación) [maligno]
**Nivel:** Grd 1, Clr 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, F/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** una criatura convocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Los muertos vivientes que convocas aparecen con un estallido de humo y niebla. El vapor se disipa con rapidez, pero no puedes librarte de la impresión de ver rostros aullantes en los zarcillos de la nube.*

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I* (*Mdj*, pág. 221), salvo en que la criatura que convocas es un muerto viviente.

*Convocar muertos vivientes I* llama a una de las criaturas de la lista de 1.er nivel incluida en la barra lateral adjunta. Puedes elegir a cuál haces venir y cambiar esta elección cada vez que lanzas el conjuro. Los muertos en vida llamados no cuentan en lo que respecta al total de DG que eres capaz de controlar con *reanimar a los muertos* o las demás aptitudes de comandar estas criaturas. Ninguno de los seres que convocas puede tener más DG que tú nivel de lanzador +1.

*Foco:* una bolsa diminuta, una vela pequeña (sin encender) y un hueso de cualquier humanoide, tallado.

## CONVOCAR MUERTOS VIVIENTES II

Conjuración (convocación) [maligno]
**Nivel:** Grd 2, Clr 2, Hcr/Mag 2
**Efecto:** una o más criaturas convocadas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

Este conjuro funciona igual que *convocar muertos vivientes I*, salvo en que llamas a una de las criaturas de la lista de 2.º nivel, o dos de la misma especie de la de 1.º.

## CONVOCAR MUERTOS VIVIENTES III

Conjuración (convocación) [maligno]
**Nivel:** Grd 3, Clr 3, Hcr/Mag 3
**Efecto:** una o más criaturas convocadas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

Este conjuro funciona igual que *convocar muertos vivientes I*, salvo en que llamas a

## LISTAS DE CONVOCAR MUERTOS VIVIENTES

**1.er nivel:** esqueleto de guerrero humano (*Mm, pág.* 115), kobold zombi (*Mm, pág.* 265)
**2.º nivel:** esqueleto de oso lechuza (*Mm, pág.* 115), osgo zombi (*Mm, pág.* 265)
**3.er nivel:** esqueleto de troll (*Mm, pág.* 115), necrófago (*Mm, pág.* 201), ogro zombi (*Mm, pág.* 265)
**4.º nivel:** alip (*Mm, pág.* 11), draco zombi (*Mm, pág.* 265), necrario (*Mm, pág.* 202)
**5.º nivel:** engendro vampírico (*Mm, pág.* 110), momia (*Mm, pág.* 196), sombra (*Mm, pág.* 244), tumulario (*Mm, pág.* 253).

una de las criaturas de la lista de 3.er nivel, dos de la misma especie de la de 2.º, o cuatro de la misma especie de la de 1.º.

## CONVOCAR MUERTOS VIVIENTES IV

Conjuración (convocación) [maligno]
**Nivel:** Grd 4, Clr 4, Hcr/Mag 4
**Efecto:** una o más criaturas convocadas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

Este conjuro funciona igual que *convocar muertos vivientes I*, salvo en que llamas a una de las criaturas de la lista de 4.º nivel, dos de la misma especie de la de 3.º, o cuatro de la misma especie de la de cualquier nivel inferior.

## CONVOCAR MUERTOS VIVIENTES V

Conjuración (convocación) [maligno]
**Nivel:** Clr 5, Hcr/Mag 5
**Efecto:** una o más criaturas convocadas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

Este conjuro funciona igual que *convocar muertos vivientes I*, salvo en que llamas a una de las criaturas de la lista de 5.º nivel, dos de la misma especie de la de 4.º, o cuatro de la misma especie de la de cualquier nivel inferior.

## CONVOCAR PLAGA ELEMENTAL

Conjuración (convocación) [ver texto]
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** una plaga elemental convocada
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel + 1 asalto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Convocas lo que parece una horda de pequeños guijarros, los cuales se ciernen inmediatamente sobre tus adversarios.*

Este conjuro convoca a una plaga elemental (*Manual planario*, pág. 129) de tu elección (aire, agua, fuego o tierra) desde el plano Elemental apropiado. Ésta aparece donde tú indicas y actúa inmediatamente, en tu turno. Comprende tus palabras (independientemente de tu idioma) y sigue tus órdenes lo mejor que puede. Debes concentrarte en el efecto del conjuro para mantenerlo, pero dirigir a la criatura es una acción gratuita.

Cuando usas un sortilegio de convocación para convocar a una criatura de aire, agua, fuego o tierra, éste un conjuro de ese tipo.

## CONVOCAR TORDO DEL ELÍSEO

Conjuración (convocación) [bueno]
**Nivel:** Brd 2, Clr 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un tordo del Elíseo convocado
**Duración:** 8 horas
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Llamas a los poderes del Elíseo y de la canción, y un ave responde. Tiene aproximadamente unos 2' de longitud, con el pecho resplandecientemente naranja, y plumas multicolores. Se posa en una rama y comienza a trinar con dulzura.*

Este conjuro convoca a un tordo del Elíseo (*Manual planario*, pág. 132), una criatura similar a un ave, nativa de los Prados benditos del Elíseo. Ésta no tiene ninguna aptitud de combate significativa, pero su canto acelera la curación natural de las criaturas vivas.

Quienes estén a 30' o menos del tordo y escuchen su canto mientras descansen se recuperarán al doble de la tasa de curación natural normal.

## CORAZÓN DE LEÓN

Abjuración [enajenador]
**Nivel:** Pal 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tocas a tu aliado mientras entonas el conjuro. Donde roza tu dedo, un cálido resplandor aparece, para luego desvanecerse.*

El receptor obtiene inmunidad a los efectos de miedo.

*Componente material:* un pelo de la melena de un león.

## CORAZÓN DE PIEDRA

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S, F, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 año

*Sientes un fuerte empujón desde el interior de tu pecho cuando finalmente concluyes las complejas frases y los intrincados gestos de este conjuro agotador. El sudor baña tu frente y tu respiración es acelerada y superficial. La rítmica ráfaga de sonido en tus oídos que normalmente acompaña a tan duro esfuerzo físico está inquietantemente ausente.*

Sustituyes tu propio corazón vivo por otro minuciosamente fabricado con piedra perfecta y pura, alterando la propia naturaleza de tu cuerpo. Después del proceso, tu corazón vivo puede almacenarse o esconderse en cualquier lugar, donde seguirá latiendo en tanto dure el conjuro. Mientras estás bajo los efectos del *corazón de piedra*, obtienes RD 5/- y RE 5 (electricidad, frío y fuego), pero también sufres las siguientes desventajas: tu ritmo de curación natural se ralentiza a sólo 1 pg al día (sin importar tu nivel de personaje ni el tiempo que descanses). Además, tu corazón vivo es vulnerable a los ataques; si resulta dañado o destruido, mueres al instante.

*Corazón de piedra* puede disiparse, en cuyo caso tu corazón vivo vuelve de inmediato a su lugar mientras que el de piedra es transportado a donde dejaste el primero. Tu corazón y el de piedra también se intercambian si entras en un *campo antimagia* (negando temporalmente los efectos del conjuro), pero el sortilegio vuelve a activarse cuando sales. También puede usarse *de la piedra a la carne* para terminar el conjuro, aunque tienes derecho a un TS de Fortaleza para evitarlo.

*Foco:* un corazón de piedra tallado con una calidad excepcional (hecho de jade, obsidiana o mármol con vetas doradas) valorado en 5.000 po.

*Coste en PX:* 500 PX.

## CORO ARMÓNICO

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)

**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí

*Gesticulando con tu brazo como si presentaras un regalo a alguien, gritas al receptor elegido para tu conjuro. Un manto de dulces tonos se posa a su alrededor, cuyo rostro ahora está torcido en un gesto de concentración.*

*Coro armónico* te permite mejorar la capacidad de lanzamiento de sortilegios de otro lanzador. Hasta que su duración expire, el receptor ganará un bonificador de moral de +2 al nivel de lanzador y a la CD de la salvación para todos los conjuros que realice.

*Foco:* un diapasón.

## CORONA DE LA GLORIA

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Gloria 8
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** 20'
**Área:** tú y una criatura/nivel en una expansión de 20' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** si (inofensivo)

*Cuando lanzas este conjuro, te coronas con el favor de tu deidad y atraes todas las miradas hacia ti.*

Estás infundido con un aura de autoridad celestial, inspirando un temor reverencial en todas las criaturas menores que contemplen tu terrible perfección y rectitud. Ganarás un bonificador de mejora de +4 al Carisma mientras el conjuro esté en efecto.

Además, las criaturas receptoras obtendrán un bonificador de moral de +4 a las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidades, inmunidad a los efectos de miedo y tantos pg temporales como nivel de lanzador tengas (máximo 20).

## CORRIENTE ASCENDENTE

Conjuración (creación)
**Nivel:** Clr 1, Drd 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** instantáneo



*Un druida puede utilizar el sortilegio* corriente ascendente *para alzarse por encima de una batalla*

*Los detritos y escombros sueltos en el suelo bajo tus pies empiezan a girar a tu alrededor, atrapados en un pequeño vórtice. Éste se funde en una columna de aire de un sucio color gris marronáceo que te sostiene en alto.*

Este sortilegio invoca aire que te impulsa hacia arriba. Ganas una altitud de 10' por nivel y entonces flotas suavemente de vuelta al suelo. En cualquier punto de tu descenso, puedes moverte lateralmente hasta 5'.

*Componente material:* una hélice o molino de viento en miniatura.

## CORRIENTE DESCENDENTE

Evocación [aire]
**Nivel:** Clr 3, Drd 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** cilindro de 20' de radio y 100' de alto
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Dejando caer al suelo la pequeña talla en tu mano, la aplastas con tu pie mientras recitas las últimas palabras del conjuro. A lo lejos ves una columna de aire volverse de color gris brumoso. Entonces, ésta se lanza contra el suelo y oyes un silbido lejano.*

*Corriente descendente* envía una columna de aire turbulento contra la tierra a toda velocidad. Las criaturas aéreas atrapadas en el área de este sortilegio deben superar un TS de Reflejos o caen en picado hasta 100' directamente hacia abajo, sufriendo daño por caída (1d6 puntos por cada 10' de caída) si les hace impactar contra el suelo o colisionar contra un objeto. Las que consigan tener éxito en la salvación, sólo caerán en picado 50'.

Las criaturas que ya están en el suelo deben superar un TS de Reflejos para que el conjuro no les tumbe.

*Componente material:* una talla de madera de balsa de un pájaro, que ha de aplastarse con el pie.

## CRÁNEO VIGILANTE

Nigromancia
**Nivel:** Clr 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un cráneo de humanoide
**Duración:** permanente
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Alzas en el aire la calavera y ésta flota suavemente de tu mano, las cuencas de sus ojos fijas en un punto distante.*

La calavera afectada por un conjuro *cráneo vigilante* flota suavemente a 5' del suelo, mirando en la dirección de tu elección. Controla una zona de 20' de ancho y 90' de largo, aunque los muros y otras barreras sólidas pueden reducir esta área. Si cualquier criatura viva Menuda o más grande

*Ilustración de W. O'Connor*

entra en la zona vigilada por el cráneo, éste emite un penetrante chillido que puede ser oído hasta a un cuarto de milla de distancia. Toda criatura que esté a 60' o menos del cráneo cuando éste chille deberá superar un TS de Fortaleza o quedará ensordecida durante 1d6 asaltos. Sin importar si te es posible escuchar esta alarma audible o no, eres consciente al instante de que el efecto ha sido desencadenado, siempre y cuando estéis en el mismo plano. La alarma se rearma transcurridos 1d4 asaltos.

Cuando lanzas el sortilegio, puedes especificar criaturas que no desencadenan la alarma. La calavera podrá ser movida de su posición original por cualquiera que logre llegar hasta ella sin entrar en la zona que controla. El cráneo tiene CA 12, una dureza de 1 y 1 pg por nivel de lanzador. No eres informado mágicamente de su destrucción de la calavera si no ha sido activada.

*Foco:* la calavera de humanoide sobre la que lanzas *cráneo vigilante.*

## CREACIÓN VERDADERA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Creación 8
**Componentes:** V, S, M, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** 0'
**Efecto:** un objeto no mágico desatendido y de materia inerte, hasta 1' cúbico/nivel
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a los conjuros:** no

*Con una última invocación a tu deidad, finalizas el conjuro y creas de la nada el objeto que deseas.*

Creas un objeto desatendido no mágico de cualquier tipo de materia. Los objetos creados son permanentes y no pueden ser negados por magia disipadora o poderes de negación, sino que son reales a todos los efectos y propósitos. El volumen del objeto creado no puede superar 1' cúbico por nivel de lanzador. Debes superar una prueba de la habilidad apropiada para hacer uno complejo, como una de Artesanía (fabricar arcos) para crear astiles de flecha bien rectos o Artesanía (talla de gemas) para crear una gema tallada y pulida.

A diferencia de los objetos creados por los conjuros de niveles inferiores *creación menor* y *creación mayor*, los producidos por *creación verdadera* pueden ser usados como componentes materiales.

*Componente material:* un pequeño fragmento del mismo tipo de materia que piensas crear (una astilla de madera para crear astiles de flechas, un pequeño trozo de la piedra apropiada para crear una gema pulida, etcétera).

*Coste en PX:* la mitad del valor en piezas de oro del objeto en PX, o 50 PX, lo que sea mayor.

## CREAR TATUAJE MÁGICO

Conjuración (creación)
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M, F
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 24 horas
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Ultimas el detalle final y te reclinas en tu silla para admirar tu trabajo. El tatuaje tiene buen aspecto. Resultará útil.*

Este conjuro crea un único tatuaje mágico. Tú determinas su tipo exacto, aunque la selección está limitada por tu nivel de lanzador, tal y como se indica más adelante. Debes poseer un mínimo de talento artístico para bosquejar el deseado (al menos 1 rango en Artesanía [caligrafía], Artesanía [dibujo], Artesanía [pintura] o una habilidad de Artesanía similar). Inscribir un tatuaje mágico requiere tener éxito en una prueba de la habilidad apropiada. La CD varía dependiendo del tipo, como se indica más adelante.

Si eres un lanzador de nivel entre 3.º y 6.º, puedes inscribir un tatuaje que genere uno cualquiera de los siguientes efectos (Artesanía [CD 10]):

- Bonificador de resistencia de +2 en un tipo de TS (Fortaleza, Reflejos o Voluntad).
- Bonificador de suerte de +1 en las tiradas de ataque.
- Bonificador de desvío de +1 a la CA.

Entre los niveles 7.º y 12.º, puedes añadir los siguientes tatuajes a la lista de posibles elecciones (Artesanía [CD 15]):

- Bonificador de resistencia de +2 a los TS.
- Bonificador de capacidad de +2 en las tiradas de ataque.

Finalmente, cuando tu nivel de lanzador alcance el 13.º, podrás inscribir también los siguientes tatuajes (Artesanía [CD 20]):

- RC igual a 10 + 1 por cada tres niveles de lanzador.
- Bonificador de mejora de +2 a una puntuación de característica cualquiera.
- +1 nivel de lanzador de conjuros. Este efecto aumenta el nivel efectivo de lanzador del objetivo, pero no su número total de sortilegios. Por ejemplo, un lanzador de 11.º nivel que reciba este tatuaje actuará como uno de 12.º nivel a efectos de determinar las variables del conjuro basadas en el nivel (como alcance, área, efecto, etc.), pero no recibirá ningún sortilegio adicional.

Una misma criatura sólo puede tener tres tatuajes mágicos al mismo tiempo. Cualquier intento de aplicarle alguno más falla automáticamente.

Un conjuro *borrar* con éxito elimina un tatuaje mágico cualquiera. Un sortilegio *disipar magia* puede quitar varios si está dirigido contra la criatura que los porta.
*Componentes materiales:* tintas de tatuajes de los colores apropiados por un valor de al menos 100 po.

*Foco:* agujas de tatuar.

## CREPÚSCULO MATUTINO

Abjuración
**Nivel:** Drd 0, Exp 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** 15'
**Objetivos:** todas las criaturas en una explosión de 15' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Con un canto parecido al del gallo, lanzas el conjuro. Durante un momento, sientes como si te acabaras de despertar de una agradable siesta, pero, al desaparecer la sensación, los que están a tu alrededor empiezan a removerse entre sus mantas.*

Todas las criaturas que estén durmiendo y se hallen dentro del área de efecto se despertarán. Las que estén inconscientes por daño no letal también despertarán pero estarán groguis. Este conjuro no afecta a las criaturas moribundas.

## CRISTALIZAR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar

**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura o 4' cúbicos de materia
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*El conjuro surge desde la superficie del espejo que sostienes, golpeando a tu enemigo justo en el pecho y transformándole en cristal.*

Transformas al objetivo en cristal. Puedes lanzar cualquiera de las siguientes versiones, tal y como sigue:

*Criatura de cristal:* como *de la carne a la piedra* (*Mdj*, pág. 226), pero la víctima se convierte en cristal.

*Objeto de cristal:* resulta afectado un objeto de hasta 4' cúbicos de volumen. Con este sortilegio se puede transformar parte de un objeto más grande (como un suelo o muro). El cristal tiene dureza 1 y 1 pg por pulgada de grosor.

Ninguna versión del conjuro afecta a objetos mágicos (los transportados por una criatura transformada quedan intactos). Cuando termina la duración, el objetivo vuelve a su composición original. Si ha sido roto o dañado mientras estaba convertido en cristal, su forma normal tiene un daño similar.

*Foco:* un trozo de cristal de un espejo.

## CUALQUECONJURO

Transmutación
**Nivel:** Conjuros 3
**Componentes:** V, S, FD (y, posiblemente, M, F y PX)
**Tiempo de lanzamiento:** 15 minutos
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** instantáneo

*Si bien este lanzamiento de conjuro no produce ningún efecto visible, canalizas el poder divino mediante tu mente, dando forma y transformando esta energía en el potencial para lanzar un sortilegio arcano.*

*Cualqueconjuro* te permite leer y preparar cualquier conjuro arcano de hasta 2.º nivel. Debes tener a mano una escritura mágica arcana (un rollo de pergamino o libro de sortilegios) para ejecutar *cualqueconjuro*. Durante los 15 minutos de tiempo de lanzamiento del conjuro, puedes examinar los conjuros disponibles para elegir uno que leer y preparar.

Una vez elijas y prepares uno, lo retendrás en tu mente, y éste ocupará el espacio de conjuro de tu sortilegio de dominio de 3.er nivel. Si lo lees de un libro de conjuros, éste no sufrirá daño alguno, pero al hacerlo de un rollo de pergamino harás que se borre de él.

Cuando lances el conjuro arcano, funcionará igual que si lo hubiera lanzado un mago con tu mismo nivel de clérigo, exceptuando que tu puntuación de Sabiduría establecerá la CD de la salvación (en caso de ser aplicable). Para preparar y ejecutar un sortilegio, deberás tener una puntuación de Sabiduría que iguale o supere 10 + el nivel del sortilegio arcano. Tu símbolo sagrado hará las veces de cualquier componente material que no cueste nada. Si el conjuro posee un componente material que cuesta (uno para el que se indique un valor en piezas de oro), debes proporcionarlo. En caso de poseer otro foco, también debes proporcionarlo y, de tener un componente de PX, debes pagar el coste en puntos de experiencia.

## CUALQUECONJURO MAYOR

Transmutación
**Nivel:** Conjuros 6

Este conjuro funciona igual que *cualqueconjuro*, exceptuando que puedes leer y preparar cualquier conjuro arcano de hasta 5.º nivel, y que el sortilegio preparado ocupará un espacio de conjuro de dominio de 6.º nivel.

## CUCHILLA GIRATORIA

Transmutación
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 60'
**Efecto:** línea de 60'
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Arma en mano, acabas los últimos gestos y palabras arcanos que activan el poder del sortilegio. Cuando lo lanzas, arrojas un arma cortante contra tus enemigos. Ésta, impulsada tanto por tu fuerza como por tu habilidad mágica, acuchilla a tus adversarios mientras sigue girando hacia delante.*

Al lanzar este conjuro, arrojas una única arma que ataca mágicamente a todos los contrincantes a lo largo de una línea hasta el



*Una* cuchilla giratoria *realiza ataques contra muchos oponentes*

*Ilustración de J. Engle*

alcance máximo del sortilegio. Realizas una tirada de ataque cuerpo a cuerpo normal, igual que si hubieras atacado con el arma, contra cada uno de los enemigos situados en el camino de ésta, pero puedes elegir si sustituyes tu modificador de Fuerza con el de Inteligencia o de Carisma (tal como sea apropiado a tu clase lanzadora de conjuros) en las tiradas de ataque y daño del arma. Aunque tu ataque base te permita realizar ataques múltiples, una *cuchilla giratoria* sólo atacará una vez (con tu mejor bonificador de ataque) a cada objetivo. El arma infligirá daño del mismo modo que si la hubieras empuñado cuerpo a cuerpo, incluido cualquier bonificador que puedas tener debido a puntuaciones de característica o dotes.

No importa cuántos objetivos alcance tu arma, ésta regresará al instante e infaliblemente a tu mano tras intentar el último ataque.

*Foco:* un arma de cuerpo a cuerpo cortante que arrojas.

## CUCHILLAS DE FUEGO

Conjuración (creación) [fuego]
**Nivel**: Exp 1, Hcr/Mag 1
**Componentes**: V
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción rápida
**Alcance**: toque
**Objetivos**: hasta dos armas c/c que empuñes
**Duración**: 1 asalto
**Tiro de salvación**: ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Con una palabra, tus armas estallan en llamas. No sientes calor alguno y las llamas simplemente cosquillean en tu piel.*

Tus armas cuerpo a cuerpo infligen 1d8 puntos de daño adicionales por fuego. Este daño se apilará con cualquier otro daño por energía que ya causen éstas.

## CUCHILLO DE HIELO

Conjuración (creación) [frío]
**Nivel**: Asn 2, Hcr/Mag 2
**Componentes**: S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: largo (400' + 40'/nivel)
**Efecto**: un proyectil de hielo
**Duración**: instantáneo
**TS**: Fortaleza parcial o Reflejos mitad; ver texto
**Resistencia a conjuros**: sí

*Sacudes tu mano como si la estuvieras liberando de alguna sustancia que te da asco. Cuando lo haces, un fragmento mágico de hielo vuela desde tu mano y acelera hacia su objetivo, el sonido de hielo al quebrarse siguiendo su estela.*

Debes tener éxito con un ataque a distancia normal para golpear (con un bonificador de +2 a la tirada de ataque por cada dos niveles de lanzador). Si lo consigues, el *cuchillo de hielo* inflige 2d8 puntos de daño por frío más 2 puntos de daño a la Destreza (superar un TS de Fortaleza niega este último). Las criaturas que tienen inmunidad al frío también lo ignoran automáticamente.

Si fallas, el cuchillo crea una lluvia de cristales de hielo en una explosión de 10' de radio (para determinar dónde aterriza la astilla, consulta 'Fallos con armas deflagradoras', *Mdj*, pág. 158). La explosión de hielo inflige 1d8 puntos de daño por frío a todas las criaturas situadas dentro del área de efecto (Reflejos mitad).

*Componente material:* una gota de agua o un trozo de hielo.

## CUERNO DEL TRUENO FÉRREO

Transmutación [sónico]
**Nivel:** Brd 1, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Área:** explosión cónica
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Las últimas palabras de tu conjuro resuenan con rugido estruendoso, derribando a los adversarios en su camino.*

Creas una vibración profunda y resonante que puede hacer caer a las criaturas. Las que se hallen en el área deberán superar un TS de Reflejos o quedarán tumbadas.

## CUERPO DE GUERRA

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Echando hacia atrás tus brazos mientras das fin al sortilegio, sientes que tu cuerpo se vuelve pesado e insensible. Un instante de pánico se apodera de ti cuando tu pecho deja de expandirse y te das cuenta de que no respiras. El frío recorre tu cuerpo mientras bajas la mirada hacia tu piel ahora metálica.*

Cuando lanzas este conjuro, adoptas la apariencia física y muchas de las cualidades y aptitudes de un titán forjado (ver pág. 302 del *Escenario de campaña de* Eberron). Mientras te encuentras bajo los efectos del conjuro, tu tipo de criatura cambia a constructo y tu tamaño a Enorme. Ocupas el espacio y tienes el alcance de un titán forjado (15'/15'). Tu actitud cambia, de modo que combates con entusiasmo y no puedes lanzar conjuros, ni siquiera de objetos mágicos. Obtienes las puntuaciones de Fuerza y Destreza de un titán forjado normal (Fue 28, Des 8), pero mantienes tus propias puntuaciones de características mentales. No tendrás puntuación de Constitución mientras estés bajo los efectos del conjuro. Tu velocidad táctica terrestre pasa a ser de 50'. Adquieres visión en la oscuridad hasta 60' y también visión en la penumbra.

Tu clase, nivel, pg, alineamiento, ataque base y todas las salvaciones base no varían. Pierdes todas las aptitudes especiales extraordinarias de tu forma normal, además de las sortílegas y sobrenaturales. Mantienes todos los ataques especiales adicionales debidos a tu nivel de clase (como la furia del bárbaro o el ataque furtivo del pícaro), pero carecerás de cualquier otro que tuviera tu forma normal que no fuera derivado de tus niveles de clase. No podrás hablar o lanzar conjuros mientras estés bajo la forma del titán forjado. Tu armadura natural se convierte en +18, independientemente de la de tu forma normal y obtienes RD 10/adamantina.

Como constructo tienes las siguientes cualidades especiales: inmunidad a los efectos y aptitudes enajenadores, veneno, efectos de dormir, fatiga, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos mortales, nigrománticos, golpes críticos, daño no letal, consunción de característica y cualquier otro efecto que requiera una salvación de Fortaleza (a no ser que también funcione sobre objetos o sea inofensivo). También obtienes los dos ataques del titán forjado (hacha y mazo), junto con la aptitud especial pisotear (daño 1d8+13; Reflejos mitad a CD 25). El hacha del titán forjado inflige 2d8 puntos de daño cortante y tiene un modificador crítico de ×3. Su maza (básicamente un enorme martillo de guerra) inflige 2d8 puntos



*El conjuro* cuerpo de guerra *convierte a cualquier hechicero o mago en un poderoso combatiente*

de daño contundente y también tiene un modificador crítico de ×3. Tu equipo se funde con tu nueva forma y pierde su funcionalidad.

*Componente material:* un martillo de bronce en miniatura.

## CUERPO ELEMENTAL

Transmutación [ver texto]
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel

*Recurriendo al poder de los planos Elementales, transformas tu cuerpo en un destello de luz.*

Puedes transformar tu cuerpo en un tipo concreto de sustancia elemental. Tú y todas tus posesiones aparecéis como si estuvierais hechos de ese elemento aunque mantenéis el mismo aspecto general y tamaño que en tu forma normal.

Cuando lanzas el conjuro *cuerpo elemental* ganas las siguientes habilidades:

- Obtienes los beneficios del sortilegio *armonizar forma* (ver pág. 29) respecto al elemento apropiado. Si, por ejemplo, has elegido el agua, podrás respirar de forma normal en planos con predominio de agua.
- Eres inmune al veneno, el sueño, la parálisis y el aturdimiento, así como a los golpes críticos o al flanqueo. Ganas visión en la oscuridad con un alcance de 60'.
- Tu tipo de criatura no cambia, de manera que los conjuros que afectan a objetivos elementales no tienen efecto sobre ti, pero obtienes el subtipo aire, agua, fuego o tierra dependiendo de la sustancia elemental de tu elección.

Además, ganas las siguientes habilidades excepcionales según el tipo de elemento que has elegido:

*Agua:* puedes nadar a tu velocidad normal, maestría del agua (ganas un bonificador de +1 al ataque y al daño si tanto tú como tu enemigo estáis en contacto con el agua), empapar (puedes usar tu forma elemental para apagar cualquier fuego no mágico o intentar extinguir uno mágico que toques como si lanzaras un conjuro *disipar magia* a tu nivel de lanzador).

*Aire:* puedes volar a tu velocidad normal (maniobrabilidad perfecta), maestría del aire (las criaturas aéreas sufren un penalizador de -1 en sus tiradas de ataque y de daño contra ti).

*Fuego:* inmunidad al fuego, quemadura (todos aquellos a los que golpees en combate cuerpo a cuerpo y todos los que te ataquen con armas naturales deberán superar un TS de Reflejos contra una CD igual a la de un elemental de fuego del mismo tamaño o se incendiarán).

*Tierra:* maestría de la tierra (obtienes un bonificador de +1 al ataque y al daño si tanto tú como tu enemigo estáis en contacto con el suelo), empujón (puedes iniciar una maniobra de embestida sin provocar ningún ataque de oportunidad), bonificador de armadura natural de +3 a la CA.

El sortilegio *cuerpo elemental* tendrá el descriptor del elemento que elijas, de manera que si seleccionas cuerpo de fuego, será de fuego.

*Componente material:* un poco del elemento que se usará y que tenga su origen en un plano diferente de donde se va a realizar el conjuro.

## CUERPO PÉTREO

Transmutación
**Nivel:** Clr 6, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*Cuando mueren los ecos de tu lanzamiento, tu piel empieza a endurecerse y volverse gris, adquiriendo la textura áspera y la consistencia de la piedra.*

Este conjuro transforma tu cuerpo en piedra viva, lo que te confiere varias resistencias y capacidades poderosas.

Ganas RD 10/adamantina. Eres inmune a la ceguera, a los golpes críticos, al daño de puntuación de característica, a la sordera, a las enfermedades, al ahogamiento, a los venenos, al aturdimiento y a todos los conjuros o ataques que afecten a tu fisiología o respiración, ya que carecerás de ellas mientras este conjuro tenga efecto. Obtienes un bonificador de mejora de +4 a la Fuerza, pero sufres un penalizador de -4 a la Destreza (Destreza mínima 1). Tu velocidad se reduce a la mitad de la normal y tu peso aumenta al triple.

Si eres el objetivo de un *transmutar roca en barro*, quedas ralentizado durante 2d6 asaltos sin derecho a un TS. Un *transmutar barro en roca* te hará recuperar todos los pg que hayas perdido. Un conjuro *de la piedra a la carne* pone fin de forma automática a este sortilegio.

*Componente material arcano:* una pequeña porción de roca que fuese anteriormente parte de un gólem de piedra, de un elemental de tierra mayor, o del muro exterior de un castillo.

## CUERPO SOLAR

Transmutación [fuego]
**Nivel:** Drd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 5'
**Área:** emanación de 5' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Extrayendo la energía del sol, haces que de tu cuerpo emane fuego.*

El fuego se extiende 5' en todas las direcciones desde tu cuerpo, iluminando el área e infligiendo 1d4 puntos de daño por fuego por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d4). Las criaturas adyacentes sufren este daño cada asalto en tu turno.

## CUERPO VEGETAL

Transmutación
**Nivel:** Drd 5
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel

*Irradiando desde tus manos, musgo y hiedra cubren tu piel hasta que te pareces a un monticulo que se arrastre.*

Te imbuyes a ti mismo de una poderosa magia transformadora, proporcionándote algunas de las características del tipo planta. Cualquier conjuro o efecto que afecte a las plantas también te afectará a ti hasta que *cuerpo vegetal* expire.

Cuando te hallas bajo los efectos de este conjuro, eres inmune a los golpes críticos, los efectos y sortilegios enajenadores, el veneno, *dormir*, la parálisis, el aturdimiento y polimorfar.

Tus puntuaciones de característica, habilidades y dotes no resultan afectadas (aunque tu nueva forma puede dificultar o impedir el uso de ciertas habilidades o dotes).



*Ilustración de W. Reynolds*

## CURACIÓN DE LA FE

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 1, Grd 1, Pal 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad mitad (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Posas tus manos sobre tu leal acólito y un resplandor azul plateado se descarga desde ellas. Las terribles heridas que atraviesan su pecho se curan sin dejar cicatriz.*

Cuando impones tus manos sobre una criatura viva canalizas energía positiva que le cura 8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (hasta +5). El conjuro sólo funcionará sobre una criatura que venere a la misma deidad que tú. Un receptor sin deidad o con una diferente a la tuya no resultará afectado por el conjuro, incluso si el objetivo fuera normalmente dañado por la energía positiva.

## CUSTODIA CONTRA EL FUEGO

Transmutación
**Nivel:** Drd 5
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** un cubo de 20'/nivel (Mo)
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Das pisotones al suelo, y el fuego se extingue a tu alrededor, muriendo con un murmullo más rápido que el cerrar y abrir de un ojo.*

Este conjuro funciona como *apagar* (*Mdj*, pág. 201), excepto por lo indicado previamente. Además, tiene los siguientes efectos: mientras *custodia contra el fuego* esté activa, ningún efecto de fuego mágico podrá funcionar dentro de su área. Este efecto es similar al de un *campo antimagia*, pero sólo son suprimidos los sortilegios de fuego. Todo fuego no mágico creado dentro del área del conjuro o traído a su interior también queda extinguido de forma inmediata.

## CUSTODIA CONTRA LA MUERTE EN GRUPO

Nigromancia
**Nivel:** Clr 8, Drd 9
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Sintiendo la chispa de la vida en tus aliados mediante tu magia, la refuerzas y la proteges del daño.*

Este conjuro funciona como *custodia contra la muerte* (*Mdj*, pág. 226), excepto por lo anteriormente indicado.

## CUSTODIA CONTRA LA VIDA

Abjuración
**Nivel:** Clr 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con un roce de tu mano, rodeas a la criatura de sombras reptantes, una capa de energía negativa que se arremolina y flota por encima de su cuerpo.*

Una criatura bajo los efectos de este conjuro obtiene protección contra los de la energía positiva, incluyendo la curación mágica. *Custodia contra la vida* puede lanzarse sobre un muerto viviente para ofrecer protección adicional contra las capacidades expulsoras de los clérigos. El receptor es inmune a todos los efectos de energía positiva, incluyendo los sortilegios de conjuración (curación), su canalización como por los efectos de la aptitud expulsar muertos vivientes u otros que derivan su poder de ésta.

Este conjuro ofrece protección contra el efecto cegador del plano de Energía positiva, y las criaturas bajos sus efectos no obtendrán pg temporales mientras se encuentren allí.

## CUSTODIA DE FUERZA

Abjuración [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** 15'
**Efecto:** esfera de 50' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Gesticulando con tu brazo alrededor de tu cabeza como si trazaras la curvatura de una cúpula, llamas a un hemisferio de fuerza tan transparente como el cristal.*

Creas una esfera inmóvil y transparente centrada donde te encuentras. Ésta niega los efectos de fuerza y proporciona una barrera infranqueable contra las criaturas incorporales. Los conjuros con el descriptor de fuerza no afectarán a nada que se encuentre dentro de la esfera, y cualquier sortilegio de fuerza que superponga su área, como un *muro de fuerza*, quedará contrarrestado de forma automática. Las criaturas incorporales o aquellas con el descriptor de fuerza deben superar un TS de Voluntad para introducirse en el área de la esfera.

*Custodia de fuerza* no aparta a un lado a una criatura si tú te mueves hacia una incorporal o un efecto de fuerza, y, en ese caso, se considera que ésta ha superado su TS contra este conjuro.

## CUSTODIA EN DUELO

Abjuración
**Nivel**: Hcr/Mag 5
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: personal
**Objetivo**: tú
**Duración**: 1 asalto/nivel o hasta ser descargado (D)

*El aire a tu alrededor crepita con energía mágica cuando terminas de pronunciar las últimas sílabas de la fórmula del conjuro. De inmediato, te sientes como si tu vínculo con lo arcano se hubiese fortalecido de alguna manera, haciendo que la confianza y una sensación de seguridad te embarguen.*

Mientras *custodia en duelo* está en funcionamiento, tus acciones de contraconjurar son inmediatas, permitiéndote contrarrestar sortilegios incluso cuando no es tu turno y sin haber preparado la acción con anterioridad. También obtienes un bonificador de capacidad de +4 a las pruebas de Conocimiento de conjuros para identificar conjuros cuyo lanzamiento está en curso.

La *custodia en duelo* se descargará cuando consigas contrarrestar con éxito un sorti-

legio por primera vez mientras el conjuro esté en efecto (tanto si lo haces con una acción inmediata como si no).

*Componente material:* un guante de seda en miniatura.

## DAGA DE HIELO

Evocación [frío]
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** daga de hielo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*El hielo derretido en tu mano ahuecada se cristaliza en un fragmento de hielo con forma de daga que entonces vuela hacia tu enemigo, explotando en una bola de gélidos pedazos a sus pies.*

La *daga de hielo* creada por este conjuro se lanza por sí misma hacia un objetivo. Trata este ataque como un arma salpicadora (*Mdj*, pág. 158) que requiere de un ataque a distancia para golpear. La *daga de hielo* inflige 1d4 puntos de daño por frío por nivel de lanzador (máximo 5d4) y daño por salpicadura de 1 pg por frío a las criaturas adyacentes.

*Componente material:* unas pocas gotas de agua procedentes de hielo fundido.

## DAGA FLAMÍGERA

Evocación [fuego]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 0'
**Efecto:** un haz con forma de daga
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Invocas el conjuro y un haz llameante de fuego al rojo vivo brota de tu mano, listo para ser utilizado como arma.*

Creas un haz de fuego semejante a una daga que empuñas como si fuera tal. Los ataques con la *daga flamígera* son de toque cuerpo a cuerpo, y la hoja inflige 1d4 puntos de daño por fuego + 1 punto por nivel de lanzador (hasta un máximo de +10). Debido a que la hoja es inmaterial, tu modificador de Fuerza no se aplica al daño. La *daga flamígera* puede incendiar materiales inflamables como el pergamino, paja, palos secos, ropa, etc.

Este conjuro no funciona bajo el agua.

*Componente material:* una vela.

## DANZA CIRCULAR

Adivinación
**Nivel:** Brd 2, Clr 3, Drd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** instantáneo



*Una hechicera mantiene lista una* daga flamígera *mientras lanza otro conjuro*

*Bailas hacia todos los puntos de los puntos cardinales, entonces terminas el conjuro con un amplio movimiento circular. Al término de la danza, sabes que la criatura que buscas está en la dirección hacia la que miras.*

Adivinas la dirección y condición relativas de otra criatura. Para que el conjuro funcione debes conocer a tu objetivo personalmente.

Si la criatura está viva y en el mismo plano que tú, el sortilegio te deja encarado en la dirección en la que se encuentra, y también recibes una impresión de su estado físico y emocional (ileso, herido, inconsciente, moribundo, etcétera). Si el objetivo que buscas está en otro plano o muerto, no sientes nada.

## DANZA DEL ACERO

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** dos espadas o dagas
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Pones las dos dagas sobre la palma abierta de tu mano y lanzas el conjuro. Se alzan de ésta, brillando con un tenue resplandor azul.*

Las dos dagas rondan a tu alrededor, atacando a los enemigos que se acerquen. En tu turno, cada arma puede realizar un ataque a un oponente adyacente, con un bonificador de ataque igual a tu nivel de lanzador + tu modificador de característica relevante. El daño que infligen es el mismo que el de un arma normal (1d4 para dagas) + tu modificador de característica (Inteligencia para magos y Carisma para hechiceros). Éstas se consideran mágicas en lo que respecta a superar la RD.

Tus armas pueden ser rotas o desarmadas como si las estuvieras blandiendo, y utilizan el bonificador de ataque antes mencionado para resolver estas situaciones. Desarmar un arma bajo los efectos de *danza del acero* termina el conjuro para ésa.

*Foco:* dos armas con hoja, como dagas o espadas largas.

## DEBILITAMIENTO DE ESCAMAS

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** si



*Ilustración de C. Frank*



*Ilustración de C. Dien*

*Ta estremecidos por la presencia del bardo fantasmal, los azer huyen al oír la inquietante melodía del espíritu*

*Cuando lanzas el conjuro, la piel de serpiente se volatiliza y un rayo grisáceo sin brillo sale proyectado de tu mano. Allá donde golpea, la piel de tu enemigo parece quebradiza y más frágil.*

Debes realizar con éxito un ataque de toque a distancia con el rayo para alcanzar a tu objetivo. El bonificador de armadura natural de tu objetivo se reduce en 1 punto por cada tres niveles de lanzador (reducción máxima de 5 puntos al 15.º nivel). Este conjuro no puede reducirlo por debajo de 0, ni tiene efecto sobre un bonificador de mejora a la armadura natural (como el otorgado por un conjuro *piel robliza*).

*Componente material:* una muda de piel de serpiente.

## DEDOS PEGAJOSOS

Transmutación
**Nivel:** Asn 1, Brd 1
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Tus dedos exudan una secreción ligeramente viscosa y se vuelven más hábiles. Cuando las unes, las puntas de tus dedos se pegan un poco.*

Este conjuro te otorga un bonificador de +10 a las pruebas de Juego de manos.

## DEJAR INMÓVIL

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** emanación de 10' de radio centrada en un punto en el espacio
**Duración:** 1 hora/nivel
**TS:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con una declaración, acabas el lanzamiento del sortilegio. Inmediatamente, los seres que se encuentran en el área afectada dejan de moverse, quedándose quietos como estatuas.*

Este conjuro hace que los humanoides de tamaño Mediano o inferior situados dentro del área queden paralizados. Al lanzar el sortilegio, debes especificar alguna condición que ha de cumplirse para que las víctimas queden libres ("Esperad aquí hasta que llegue el dragón"), aunque se trate de una inverosímil ("Quedaos aquí hasta que el sol brille por la noche"). Los receptores del área que fallen su TS serán conscientes inmediatamente de la condición, pero no podrán comunicarla debido a su estado (aunque alguien podría usar sortilegios tales como *detectar pensamientos* para descubrirla). Toda criatura tendrá derecho a realizar otro TS por cada hora que pase en este estado antes de que se cumpla la condición para intentar liberarse del efecto.

Mientras el conjuro esté en funcionamiento, cualquier criatura humanoide Mediana o más pequeña que entre en el área deberá superar un TS o se quedará inmóvil con las mismas condiciones de salida (también serán conscientes de tales condiciones al sufrir el efecto). Del mismo modo, las criaturas que sean sacadas del área quedarán libres de los efectos del sortilegio.

Una criatura afectada que sea atacada obtendrá un nuevo TS para liberarse del conjuro.

*Componente material:* una gota de resina de pino.

## DELIRIOS DE GRANDEZA

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Gritando comentarios halagadores al receptor que has elegido, liberas la energía del conjuro. El objetivo de tu sortilegio resplandece por un momento con un halo blanco de energía crepitante que se desvanece a un color gris enfermizo antes de desaparecer por completo.*

Esta poderosa fantasmagoría le hace creer al receptor que es más capaz de lo que en realidad es, y le confiere más seguridad de la que debería tener. El conjuro hace que cualquier acción que el objetivo piense en llevar a cabo le parezca fácil de realizar, requiriendo por su parte sólo un esfuerzo simbólico. Las heridas mortales parecen meros rasguños; los enemigos fornidos, débiles e intimidados; y los propios ataques del receptor le parecen más fuertes y efectivos. Como consecuencia de estas percepciones sesgadas, la víctima sufre un penalizador de -2 a las tiradas de ataque, los TS, las pruebas de habilidad y de características, además de a la Sabiduría. Este penalizador no puede reducir esta última por debajo de 1. Por último, el receptor queda tan encantado con sus (falsas) capacidades que es incapaz de combatir a la defensiva o de elegir la acción defensa total.

## DERROTAR AL ENEMIGO MÁS GRANDE

Transmutación
**Nivel:** Asn 2, Clr 3, Exp 2, Pal 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** si (inofensivo)

*Tocas a la criatura y sus músculos se ondulan con energía amarilla.*

El receptor obtiene la capacidad de infligir más daño a las criaturas más grandes. Por cada categoría de tamaño de un oponente mayor a la del receptor, éste infligirá 1d6 puntos de daño adicionales con cada ataque cuerpo a cuerpo que tenga éxito. Por ejemplo, una criatura Mediana infligiría 1d6 puntos de daño adicionales contra una Grande, 2d6 contra una Enorme, 3d6 contra una Gargantuesca o 4d6 contra una Colosal.

*Componente material:* la garra de un dragón o la uña de un gigante.

## DESLIGADURA

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 9, Liberación 9
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** 180'
**Área:** explosión de 180' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a los conjuros:** no

*Una explosión de energía de color blanco brota de tu cuerpo para destruir los conjuros que contienen, restringen o sellan.*

La *desligadura* niega los conjuros de *hechizar* e *inmovilizar* de cualquier tipo; *cerraduras arcanas* y cierres similares; y los sortilegios que crean barreras físicas o mágicas, como *muro de piedra, muro de fuerza, guardas y custodias, estasis temporal* y *ralentizar*, entre otros. El efecto de un conjuro *estatua* finaliza y una *transmigración* se rompe, destruida para siempre, y la fuerza vital de su interior desaparece. Además, cualquier sortilegio que contenga efectos mágicos, incluidos otros conjuros (*boca mágica, imbuir aptitud para los conjuros*, etc.), los liberará inmediatamente a una distancia de 0'.

Los conjuros protectores como *protección contra el mal, escudo, globo de invulnerabilidad* y similares no resultan afectados por *desligadura*. Las criaturas petrificadas no son reveladas ni liberadas. Los vínculos individuales de servicio no se rompen (incluyendo las criaturas como familiares, acechadores invisibles, genios y elementales). Un *campo antimagia* no resulta afectado, ni lo penetrará el efecto de la *desligadura*. Un *círculo mágico contra el mal* (u otro alineamiento) que en ese momento retenga a una criatura aprisionada sí quedará disipado.

Las maldiciones y los conjuros de *geas/empeño* son negados sólo si tu nivel de lanzador es igual o superior al del original.

Todos estos efectos ocurren sin que importen tus deseos. Los efectos de conjuros en tu persona o que transportes o lleves permanecerán inalterados, pero no así cualquier otro dentro del estallido, incluyendo los de tus aliados. La apertura de cerraduras u otros cierres activará cualquier alarma o trampa que puedan tener. Las posibles criaturas liberadas pueden mostrarse amistosas hacia ti o no.

*Componentes materiales:* un imán y un pellizco de salitre.

## DESCANSO REPARADOR

Conjuración (curación)
**Nivel:** Brd 1, Clr 1, Drd 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 24 horas
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Un difuso resplandor de luces doradas se propaga desde ti, envolviendo a los que has elegido en un suave halo. Los receptores de tu conjuro parecen relajados y descansados, con las tensiones del día olvidadas.*

*Descanso reparador* dobla la velocidad de curación natural de los receptores. Cada una de las criaturas afectadas recupera el doble de pg y de característica de los que de otra manera habría recobrado ese día, dependiendo de su nivel de actividad (*Mdj*, pág. 176).

## DESCARNAR

Transmutación [mal]
**Nivel:** Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura corporal
**Duración:** 4 asaltos
**TS:** Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con una cruel declaración, finalizas el sortilegio y desatas tu terrible energía. Un sonido de desgarro repugnantemente húmedo acompaña a la visión de tiras de carne al ser arrancadas, como si una mano invisible intentara pelar a tu objetivo como si fuera una cebolla.*

Cuando lanzas este conjuro, literalmente arrancas la carne del cuerpo de una criatura corporal, infligiéndole un dolor y un trauma psicológico increíbles. Cada asalto, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño, 1d6 puntos de daño al Carisma y otros tantos a la Constitución. Superar un TS de Fortaleza niega el daño de características y reduce los puntos de daño a la mitad, pero no finaliza el conjuro.

*Descarnar* no tiene efecto sobre las criaturas en forma gaseosa.

*Componente material:* una cebolla.

## DESCOMPOSICIÓN

Nigromancia
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 50'
**Área:** todos los enemigos vivos en una emanación de 50' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguna
**Resistencia a conjuros:** sí

*Utilizando tu vínculo con el mundo natural, creas un aire de descomposición que hace que la muerte asalte antes a los heridos.*

Siempre que un enemigo en el área sufra daño normal (no atenuado), esa herida comenzará a supurar, causando 3 puntos de daño adicionales al inicio de su turno en cada asalto posterior hasta que expire la duración del conjuro. Una prueba con éxito de Sanar (CD 15) o la aplicación de cualquier sortilegio *curar* u otra magia de curación detendrá la supuración. Sólo una herida supura a la vez; heridas adicionales sufridas mientras la primera esté supurando no estarán sometidas a este efecto. Una vez que la supuración se detenga, no obstante, cualquier nueva herida sufrida mientras el objetivo esté dentro del área (antes de que el conjuro expire) comenzará de nuevo el proceso.

Por ejemplo, un objetivo que sufre 6 puntos de daño de un ataque mientras está en el área de un sortilegio *descomposición* sufre 3 puntos de daño por supuración el siguiente asalto, y otros 3 más el de después. En el siguiente asalto, la víctima recibe 4 puntos de curación de un conjuro *curar heridas leves*, por lo que la supuración termina y el objetivo no recibe más daño ese asalto. El siguiente, permanece dentro de la emanación y sufre otros 3 puntos de daño en batalla. La supuración comienza de nuevo, infligiendo 3 puntos de daño en el siguiente asalto.

## DESCUBRIR CAMBIAFORMAS

Adivinación
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*El olor a animal mojado asalta tu nariz en el momento en el que el perfume del componente material desaparece. De repente, sospechas más de los seres a tu alrededor, como si algunos de ellos no fueran lo que parecen.*

Con una acción estándar empleada en concentrarte, puedes ver la forma auténtica de las criaturas en un radio de 60'. Cada asalto podrás examinar a una criatura a la que veas y determinar si está polimorfada, disfrazada o transmutada, así como cuál es su auténtica forma. Si miras a un cambiaformas en su forma auténtica, detectarás de inmediato su aptitud para el cambio de forma, pero no podrás determinar qué otras es capaz de adoptar.

A efectos de este conjuro, un cambiaformas es cualquier criatura con el tipo cambiaformas o una aptitud sobrenatural o extraordinaria que le permita asumir una forma alternativa. Un mago que sepa *alterar el propio aspecto* no lo es (ya que un conjuro no es una aptitud sobrenatural ni extraordinaria), pero un can trasguero sí (pues tiene la aptitud sobrenatural de adoptar formas alternativas, aunque su tipo sea ajeno).

*Componente material:* un bálsamo de miel y flor de loto por valor de 25 po, untado sobre tus párpados.

## DESEO LUNAR

Ilusión (patrón) [enajenador]
**Nivel:** Clr 1
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Presentando de forma enérgica un lingote de plata en tu mano, ensalzas las virtudes de la belleza de la luna en un idioma tanto hermoso como muerto. Las palabras de tu afectuosa declaración despiertan un resplandor blanco plateado alrededor de tu objetivo que rápidamente se desvanece.*

Este conjuro infunde en el objetivo una fascinación obsesiva con la luna. Si no supera su TS, se obsesiona con ésta, mirándola o imaginándosela, y se le considerará *fascinado* hasta que termine la duración. De tener éxito en la salvación, el receptor queda, en vez de ello, deslumbrado hasta la finalización del sortilegio.

Las criaturas que no pueden ver no resultan afectadas por este sortilegio.

*Foco:* un lingote de plata por valor de 5 po.

## DESGARRAR LA TIERRA

Transmutación [fuego]
**Nivel:** Clr 5, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** expansión de 20' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con una palabra severa e imperiosa, señalas un punto en el suelo. Un instante después, la tierra de ese punto estalla con una lluvia de piedras, polvo y fuego.*

Las criaturas y los objetos dentro del área sufren 4d6 puntos de daño por el impacto de los fragmentos de roca, así como 3d6 más por fuego; no se aplica ningún TS al daño. Aquellos que se encuentren en el área deberán superar un TS de Reflejos o quedarán tumbados.

## DESHIDRATAR

Nigromancia
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con un gesto de opresión, señalas a tu objetivo y ves cómo empieza a sudar.*

Afliges al objetivo con una horrible maldición desecante, que inflige 1d6 puntos de daño a la Constitución, más 1 punto adicional por cada tres niveles de lanzador, hasta un máximo de 1d6+5 a 15.º nivel. Los cienos, las plantas y las criaturas con el subtipo acuático son más susceptibles a este conjuro que otros objetivos, por lo que sufren 1d8 puntos de daño a la Constitución, más 1 punto adicional por cada tres niveles de lanzador, hasta un máximo de 1d8+5.

## DESLIZAMIENTO

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura

**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Cuando pronuncias la palabra que activa el conjuro, las suelas de las botas de tu aliado brillan amarillas mientras se alza ligeramente sobre el suelo. Se desliza 5' por éste, en posición para flanquear a su oponente.*

Deslizas a la criatura objetivo sobre el suelo una distancia de 5' en cualquier dirección (si está volando, o no está en contacto con el suelo por cualquier otra razón, se mueve paralelo a él). No puedes deslizar al receptor a un espacio ocupado por un aliado, un enemigo o un objeto sólido; si intentas hacerlo, el conjuro finaliza de forma automática. No te es posible hacer que se deslice hacia arriba o abajo, pero sí más allá del borde de un precipicio o similar.

Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

## DESLIZAMIENTO MAYOR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)

Este conjuro funciona como *deslizamiento*, salvo en lo indicado anteriormente y en que puedes deslizar a la criatura objetivo hasta 20' en línea recta. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

## DESMORONAR

Transmutación
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una estructura o constructo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza mitad (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Con unas palabras y gestos finales, el tiempo toma el control del objeto, erosionándolo ante tus ojos, y envejeciéndolo varios siglos en pocos segundos.*

Haces que las fuerzas de la erosión ejerzan su influencia sobre una estructura artificial, como un puente de piedra, un edificio de madera, una pared de hierro, un constructo o cualquier otro objeto que no se haya formado naturalmente.

La erosión inflige 1d8 puntos de daño por nivel del lanzador al objeto (la dureza no se aplica), hasta un máximo de 10d8. El tamaño máximo del objeto afectado depende de tu nivel y si lanzas el sortilegio sobre un objeto mayor de lo que puedes afectar, éste falla.

| Nivel | Tamaño del objeto afectado |
|---|---|
| Hasta 9.º | Grande |
| 10.º–15.º | Enorme |
| 16.º–18.º | Gargantuesco |
| 19.º–20.º | Colosal |

## DESORIENTACIÓN FANTASMAL

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]
**Nivel:** Drd 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** una criatura viva
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Creas un terreno y puntos de referencia fantasmales y siempre cambiantes que confunden a la víctima cuando intenta moverse. El mismo suelo se retuerce y se mueve bajo los pies del objetivo, y su entorno se desplaza* motu proprio. *El receptor se encuentra con que le es casi imposible andar en línea recta.*

Tras haber sido lanzado este sortilegio, el objetivo de una *desorientación fantasmal* debe superar un TS de Voluntad para distinguir los verdaderos rasgos del terreno de los fantasmales. Si tiene éxito, se mueve con normalidad; si falla, entonces cambia su trayectoria 90° hacia cualquier lado (tiene las mismas posibilidades de ir a la izquierda que a la derecha), y no puede apuntar a ninguna criatura con ataques o conjuros a distancia. Debido a la *desorientación fantasmal*, el receptor no se da cuenta de que va en la dirección incorrecta hasta que interactúa claramente con su entorno (realizando un ataque o manipulando un objeto como una puerta, por ejemplo). Hasta que el sortilegio termine, una criatura afectada deberá superar un TS de Voluntad cada asalto para moverse con normalidad.

Un sortilegio *desorientación fantasmal* sólo afecta al movimiento y a los ataques realizados a distancia. Las criaturas sometidas a él pueden seguir llevando a cabo ataques cuerpo a cuerpo, lanzar conjuros de alcance personal o toque y por lo demás actuar con normalidad.

## DESPERTAR DEL PECADO

Encantamiento (compulsión) [bueno, enajenador, miedo]
**Nivel:** Clr 2, Pal 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Área:** una criatura maligna con Inteligencia 3+
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Una orden de arrepentimiento sale de tu boca, llevando con ella el poder del conjuro. El aplastante sentimiento de culpa que crece en tu interior mientras lanzas el sortilegio te abandona cuando lo proyectas en tu objetivo.*

El receptor sufre inmediatamente 1d6 puntos de daño no letal por nivel de lanzador (máximo 10d6) y queda aturdido durante 1 asalto. Si esto le deja inconsciente, también sufre 1d6 puntos de daño a la Sabiduría.

## DESPLAZAMIENTO DE PLANO MAYOR

Conjuración (teletransporte)
**Nivel:** Clr 7, Hcr/Mag 8

*Tú y los demás os cogéis de las manos, y tú te concentras en la varilla bifurcada de cobre. La golpeas contra tu muslo y pronuncias las palabras del sortilegio. Sabes dónde vais, y, cuando el paisaje a vuestro alrededor desaparece, un nuevo plano toma forma en torno vuestro.*

Este conjuro funciona como *desplazamiento de plano* (*Mdj*, pág. 229), salvo en que si has visitado anteriormente el lugar deseado, te lleva al sitio exacto (en vez de a una distancia entre 5 y 500 millas).

## DESPRENDER VÍBORAS

Conjuración (convocación) [ver texto]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** 1d4+3 criaturas convocadas
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Se te revuelve el estómago, y esto te coge por sorpresa cuando completas el sortilegio. Algo se desliza hacia arriba por el interior de tu garganta, y vomitas serpientes.*

Este conjuro convoca 1d4+1 víboras Medianas infernales o celestiales (*Mm, pág.* 282), que saltan desde de tu boca para atacar a tus enemigos.

Una víbora celestial convocada por este sortilegio tiene resistencia al ácido, el frío y la electricidad 5; RC 7; y un ataque de castigar al mal que proporciona un bonificador de +2 a una tirada de daño.

Una víbora infernal convocada por este conjuro tiene RE 5 (ácido y fuego); RC 7; y un ataque de castigar el bien que proporciona un +2 a una tirada de daño.

Empezando en el asalto en que acabas de lanzar el sortilegio, puedes escupir tres víboras como una acción estándar o una sola como una de movimiento (por lo tanto, si te mueves y luego lanzas este conjuro, no te es posible escupir ninguna hasta tu siguiente turno, pero si lo llevas a cabo sin desplazarte, puedes escupir una como tu acción de movimiento en ese asalto). Las víboras escupidas aterrizan a tus pies en una casilla adyacente de tu elección y actúan en el mismo asalto, en tu turno, como harían las criaturas llamadas por un sortilegio *convocar monstruo*.

Las serpientes no están realmente en tu boca, y no interfieren con tu respiración. Sin embargo, hasta que no hayas escupido todas las convocadas por el conjuro no podrás hablar, lanzar sortilegios con componentes verbales o activar objetos que precisen palabras. Cuando expire la duración del conjuro, todas las víboras desaparecerán, y las que no hayas escupido se perderán.

Cuando usas un conjuro de convocación para convocar a una criatura buena o maligna, el sortilegio es del mismo tipo.

*Componente material:* una piel de serpiente.

## DESTROZAR SUELOS

Evocación [sónico]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** expansión de 15' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Golpeas la campana con el martillo y evocas una fuerte vibración resonante. Con rapidez, aumenta a un doloroso* crescendo, *para luego desaparecer. A su paso, deja un círculo de piedra aplastada y escombros.*

Las criaturas y objetos en el área sufren 1d4 puntos de daño sónico por nivel de lanzador (máximo 10d4), y pueden realizar un TS de Voluntad para reducirlo a la mitad. Si el suelo del área está hecho de piedra, madera, hielo u otro material más blando, se pulveriza, dejando una zona de polvo fino, fragmentos de madera o hielo picado, como sea adecuado.

*Foco:* un martillo y una campana en miniatura valorados como mínimo en 10 po.

## DESVÍO DE RAYOS

Abjuración
**Nivel:** Brd 4, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Cuando lanzas el conjuro, un breve campo reluciente aparece a tu alrededor. Pequeñas motas de plata flotan dentro de éste.*

Hasta que la duración del sortilegio expire, estarás protegido contra los ataques de toque a distancia, incluyendo los conjuros de rayo y los ataques de este tipo realizados por criaturas. Cualquier ataque de rayo que te tenga como objetivo quedará reflejado sin que surta ningún efecto.

*Foco:* un prisma de cristal.

## DETECTAR ENEMIGO PREDILECTO

Adivinación
**Nivel:** Exp 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 60'
**Área:** emanación en cuarto de círculo desde ti hasta el límite del alcance
**Duración:** concentración, hasta 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Utilizando tu pasión por combatir a tu enemigo, alcanzas con tu magia y tu mente a sentir la presencia de tus adversarios.*

Puedes sentir la presencia de un enemigo predilecto. La cantidad de información revelada dependerá de cuánto tiempo dediques a estudiar una zona determinada.

1.er asalto: presencia o ausencia de un enemigo predilecto en el área.

2.º asalto: tipos de enemigos predilectos en el área y la cantidad de cada tipo.

3.er asalto: la localización y DG de cada individuo presente.

*Nota:* cada asalto puedes girarte para detectar en una nueva zona. El conjuro es capaz de atravesar barreras, pero 1' de roca, 1" de un metal común, una delgada lámina de plomo o 3' de madera o tierra lo bloquean.

## DEVOLVER FLECHAS

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel o hasta ser descargado

*Mientras agarras el caparazón en una mano y la bola de savia en la otra, un resplandor plateado salpicado de líneas azules te rodea. Te guardas los objetos en el bolsillo, pero la brillantez continúa.*

Este conjuro funciona igual que *protección contra las flechas* (*Mdj*, pág. 276), salvo por lo anteriormente indicado. Si el daño de cualquier proyectil disparado con un arma a distancia que te impacte queda totalmente anulado por RD (10/mágica), el proyectil es devuelto hacia quien lo disparó. Se usa la misma tirada de ataque del atacante para determinar si el proyectil devuelto le alcanza a éste, pero el daño se vuelve a tirar. Si el atacante también está protegido por un *devolver flechas*, es posible que el proyectil rebote de uno a otro en cada asalto hasta que uno de los sortilegios se descargue por acumulación de daño.

El conjuro se agotará una vez haya evitado un total de 10 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo de 100 puntos).

*Foco:* un pedazo de caparazón de tortuga y una bola de savia de árbol.

## DIENTE AFILADO

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Lanzas este conjuro, y tus fauces relucen amarillas con un poder ultraterreno, tus músculos se vuelven más fuertes y tus dientes, más afilados.*

Elige una de tus armas naturales (o tu impacto sin arma si no tienes). Hasta que finaliza la duración del conjuro, esa forma de ataque inflige daño como si fueses de una categoría de tamaño superior a la que tienes actualmente. Este sortilegio no se apila consigo mismo.

## DIENTES PUNTIAGUDOS

Transmutación
**Nivel:** Drd 3, Exp 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un arma natural cortante o perforante de la criatura receptora
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Sientes cómo tus dientes se afilan momentáneamente mientras completas el conjuro. Cuando la energía mágica rodea a tu objetivo, éste flexiona sus músculos, apreciando las capacidades más letales de su arma.*

Este conjuro doblará el rango de amenaza de crítico de un arma natural que inflija daño o bien cortante o bien perforante. Varios efectos que aumenten el rango de amenaza de un arma no se apilarán.

## DIFUMINARSE EN LAS SOMBRAS

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un portal de 10' al plano de la Sombra
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Llamando a tu mente un reflejo oscuro del mundo que te rodea, inscribes una entrada en el aire con tu mano, abriendo un portal al plano de la Sombra.*

Abres un portal de 10' de diámetro al plano de la Sombra de manera que tú y las personas designadas por ti que se hallan dentro del alcance podáis pasar hasta él. Esto no te confiere la capacidad para poder abrir automáticamente otro portal de este tipo, y por lo tanto este conjuro se acostumbra a usar para encontrar un lugar temporal en el que esconderse o como método para llegar al plano de la Sombra.

El portal permanece hasta que finaliza el conjuro, y otras criaturas pueden atravesarlo en las dos direcciones si superan un TS de Voluntad. El portal es invisible desde el plano Material y desde el de la Sombra se ve como un agujero blanco.

Deberás estar en un lugar donde haya muchas sombras para poder lanzar *difuminarse en las sombras*. El sortilegio no se puede lanzar en el plano de la Sombra, sino en uno que sea coexistente con éste (*GDM*, pág. 152).

## DISCO FLOTANTE MAYOR

Evocación [fuerza]
**Nivel**: Hcr/Mag 4
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** disco de fuerza de 3' de diámetro
**Duración**: 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Dejando que el mercurio gotee al suelo, creas un disco de energía ligeramente cóncavo. Éste flota a varios pies sobre el suelo.*

Este conjuro funciona igual que *disco flotante de Tenser* (*Mdj*, pág. 234), exceptuando que el disco creado no tiene por qué estar a 3' o menos de la superficie que hay bajo él. Sin embargo, debe mantenerse a 15' o menos de ti en todo momento. Puedes concentrarte (como una acción estándar) en él para que se mueva con una velocidad de vuelo de 20' (maniobrabilidad perfecta). Esto te permite sentarte en el disco y ordenarle que te lleve.

*Componente material:* una gota de mercurio.

## DISFRAZ MENOR

Transmutación
**Nivel:** Brd 0
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora

*Las puntas de tus dedos relucen azules, y añades unos cuantos detalles más para mejorar tu disfraz.*

Usas la magia para realizar cambios cosméticos menores en tu apariencia. El conjuro no cambia la estructura real de los rasgos de tu cuerpo o tu rostro. Puede añadir color al pelo, dibujar arrugas en tu cara, proporcionarte una cicatriz u oscurecer tus dientes. Este sortilegio te dará un bonificador de capacidad de +2 a la siguiente prueba de Disfrazarse que hagas dentro de su duración.

## DISFRAZ REFLEJO

Ilusión (engaño)
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel

*Invocas el conjuro y te ves cubierto con una resplandeciente red de chispas lentejuelas. A los ojos de los drow en el mercado subterráneo, sólo pareces otro elfo oscuro cualquiera.*

Un *disfraz reflejo* hace que todas las criaturas inteligentes que te vean te perciban como alguien de su misma especie y sexo, siempre que su tamaño no tenga más de una categoría de diferencia con el tuyo. El conjuro cambia cómo se perciben la ropa, la raza y el sexo. *Disfraz reflejo* no te proporciona ningún conocimiento de las aptitudes o peculiaridades de la forma reflejada, ni tampoco altera las propiedades táctiles (tacto), auditivas (sonido) ni olfativas (olor) perceptibles de tu equipo.

Una criatura que interactúa con el engaño, aparte de simplemente verlo, recibe un TS de Voluntad para reconocerlo como una ilusión. Por ejemplo, una que te toque y se dé cuenta de que la sensación táctil no encaja con la visual tendría derecho a una salvación. Una criatura con la aptitud olfato obtiene automáticamente un TS de Voluntad si estás dentro del alcance de ésta.

## DISFRAZ REFLEJO EN GRUPO

Ilusión (engaño)
**Nivel:** Brd 5, Hcr/Mag 6
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/2 niveles, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 12 horas (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Lanzas el sortilegio, y tus aliados, de improviso, parecen ser todos ellos miembros de la misma tribu de orcos en la que planeáis infiltraros.*

Este conjuro funciona como *disfraz reflejo*, exceptuando que también cambias la apariencia de otras criaturas. Los objetivos afectados recobran su apariencia normal si mueren.

Un objetivo no voluntario puede negar el efecto del sortilegio si tiene éxito en un TS de Voluntad o mediante la RC.

## DISFRAZAR A LOS MUERTOS VIVIENTES

Ilusión (engaño)
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un muerto viviente corporal
**Duración:** 24 horas
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Uno no puede simplemente llevar a un necrófago a la corte del duque. Pero, cuando los vapores que salen del capullo rodean a la criatura, la forma del muerto viviente ha sido sustituida por la de un imponente cortesano armado con un estoque. Por supuesto, tendrá que mantener la boca cerrada.*

Haces que un muerto viviente (incluyendo su ropa, armadura, armas y equipo) tenga un aspecto diferente. Puedes hacer que parezca 1' más bajo o alto, delgado, gordo o algo intermedio. No te es posible cambiar el tipo de cuerpo de la criatura; por ejemplo, un tumulario podría parecer humano, humanoide o cualquier otra criatura con forma general humana y bípeda. En el resto de aspectos, el cambio es cosa tuya; podrías añadir o esconder un rasgo menor, como un lunar o una barba, o hacer que parezca una criatura completamente diferente.

El conjuro no proporciona las aptitudes o las peculiaridades de la forma escogida. No altera la percepción de las propiedades táctiles (toque) o audibles (sonido) del muerto viviente ni de su equipo. Un hacha de batalla que se haya disfrazado como una daga seguirá funcionando como un hacha.

Este sortilegio también impide que los medios mágicos de detectar muertos vivientes funcionen. El receptor de un *disfrazar a los muertos vivientes* es detectado como una criatura del tipo simulado.

Las criaturas obtienen un TS de Voluntad para reconocer el engaño como una ilusión si interactúan con el receptor (como tocando al muerto viviente y notando que la sensación no concuerda con lo que ven, en el caso de este conjuro).

*Foco:* un capullo de la mariposa de calavera.

## DISIPACIÓN DESPOJANTE

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**TS:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Llevando a tus labios algunas de las palabras más elementales del poder arcano, sientes agitarse en tu interior los espíritus de antiguos magos mientras te aprestas a absorber las energías mágicas que has dispuesto como objetivo. Tu cuerpo se estremece de forma incontrolada, como si anticipara ansiosamente el poder tras esos conjuros.*

*Disipación despojante* funciona como *disipar magia* (*Mdj*, pág. 233), exceptuando que el nivel de lanzador de tu prueba de disipar es como máximo de +20 en vez de +10, y (tal como ocurre con *disipar magia mayor*) tienes la oportunidad de disipar cualquier efecto que un *quitar maldición* pueda eliminar, incluso aunque *disipar magia* no pueda hacerlo. Al lanzar una disipación dirigida o para contrarrestar un conjuro, podrás optar por despojar al lanzador de cada sortilegio que consigas disipar, robando su poder y efecto para ti mismo. Cuando realizas una disipación dirigida, debes llevar a cabo una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 25 + el nivel de conjuro) para identificar el sortilegio objetivo o los que están en efecto sobre la criatura u objeto.

Si lo deseas, podrás apropiarte de cualquier conjuro que disipes de este modo, y los efectos del sortilegio se redirigirán hacia ti, siguiendo en activo como si el lanzador original te los hubiera aplicado a ti, sin que se interrumpa ni prolongue la duración. Una vez has despojado el conjuro, lo identificas, si es que no lo habías hecho ya (ver a continuación). Si el receptor era el lanzador y el sortilegio puede deshacerse, tú mismo eres capaz de hacerlo como si lo hubieras lanzado. Del mismo modo, si el receptor era el lanzador y el conjuro requiere concentración, debes concentrarte para mantener el efecto del sortilegio como si lo hubieras lanzado.

Sigues pudiendo intentar apropiarte de un conjuro que no conseguiste identificar con tu prueba de Conocimiento de conjuros, pero esto puede ser arriesgado, ya que no conoces el efecto específico del sortilegio. Por ejemplo, si no consigues identificar un efecto de conjuro en curso sobre un personaje enemigo y decides despojarlo igualmente, puedes encontrarte bajo la influencia del efecto de *dominar persona* que estaba sufriendo ese personaje. Cualquier RC que tengas no surtirá efecto contra sortilegios dañinos que puedas despojar inadvertidamente, pero tienes las mismas posibilidades de salvar contra tal sortilegio que el objetivo original.

Si optas por apropiarte de un conjuro que hayas contrarrestado con *disipación despojante*, te apoderarás del control del sortilegio después de que tu enemigo lo complete, y podrás redirigirlo hacia cualquier objetivo o área que desees (incluido el lanzador original, si es apropiado). De nuevo, deberás superar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 25 + el nivel de conjuro) para identificar el sortilegio que pretendas despojar, pero serás libre de elegir si rediriges un conjuro cuyos efectos, alcance y área no conoces. Ten en cuenta, no obstante, que si las condiciones de lanzamiento no se cumplen (debido a que eligieras un objetivo o alcance inadecuado), el conjuro falla.

*Disipación despojante* puede usarse para lanzar una disipación de área con el nivel de lanzador máximo incrementado, pero no es posible despojar los efectos mágicos disipados de este modo.

## DISIPAR CUSTODIA

Abjuración
**Nivel:** Clr 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** un objeto o zona guardados
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Tu cabeza pulsa con energía mientras recitas las frases finales del conjuro. Un instante después, la energía se libera y el área que has designado como objetivo del sortilegio resplandece plateada durante varios segundos. Oyes un sonido como de un objeto mecánico parándose.*

Este conjuro funciona igual que *disipar magia* (*Mdj*, pág. 233), exceptuando que puede ser utilizado sólo en la versión apuntada o de área y que afecta sólo a magia de abjuración dispuesta en objetos o áreas (como *cerradura arcana, glifo custodio, guardas y custodias, runas explosivas* y *trampa de fuego*). El bonificador máximo a la prueba de nivel es de +10.

## DISPARO CONCIENZUDO

Transmutación
**Nivel:** Exp 2
**Componentes:** V, S

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma a distancia tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo, objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo, objeto)

*Cuando das término al complejo ritual del conjuro, ves en tu imaginación los puntos vitales de la anatomía de tu enemigo predilecto.*

Todas las tiradas realizadas para confirmar golpes críticos por el arma objetivo contra tus enemigos predilectos tienen éxito automáticamente, por lo que cada amenaza es de hecho un golpe crítico. El arma afectada también ignorará cualquier posibilidad de fallo debida a ocultación siempre que dispares a un enemigo predilecto (a menos que el blanco tenga ocultación total, en cuyo caso se aplicará la posibilidad de fallo habitual). Si el arma a distancia o el proyectil disparado tienen cualquier efecto o propiedad mágica relacionada con golpes críticos, este conjuro no tiene efecto sobre ellos.

## DISPARO DE FRANCOTIRADOR

Adivinación
**Nivel:** Asn 1, Exp 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Mientras murmuras un breve canto, concentras tu percepción, mirando sólo a las partes de tu enemigo que parecen más vitales para su supervivencia.*

Los ataques que ejecutes antes del inicio de tu siguiente turno podrán ser ataques furtivos sin importar la distancia que haya entre tu objetivo y tú. Sin embargo, todavía deberás cumplir con el resto de condiciones necesarias para llevar a cabo un ataque furtivo contra el objetivo.

Este conjuro no te confiere la aptitud de realizar ataques furtivos si no la tienes ya.



*Recoger componentes materiales puede ser un proceso laborioso, por lo que los alquimistas a menudo los tienen a la venta*

## DISPARO DIRIGIDO

Adivinación
**Nivel:** Exp 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Con una articulación gutural realizada sin mover los labios, concentras mágicamente tu atención en un adversario lejano. Mientras apuntas con tu arma, adviertes lo claramente definido que es tu objetivo elegido.*

Mientras este conjuro esté en efecto, tus ataques a distancia no sufrirán penalizador por distancia. Además, éstos ignorarán el bonificador a la CA conferido a los objetivos por cualquier tipo de cobertura, excepto la total, y también la posibilidad de fallo otorgada por ocultación que no sea total.

Este conjuro no proporciona ninguna capacidad de superar el alcance máximo del arma con la que atacas, ni tampoco de atacar a objetivos protegidos por cobertura total.

## DISTORSIONAR HABLA

Transmutación [sónico]
**Nivel:** Brd 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Señalando y haciendo una serie de sonidos fuertes y absurdos, desatas el poder del sortilegio. Los objetivos intentan hablar, pero, en vez de ello, sólo pronuncian un galimatías.*

Hasta que la duración de este conjuro acabe, el objetivo tendrá un 50% de fallar el lanzamiento de los conjuros que tengan componente verbal y, siempre que hable (incluyendo el uso de objetos mágicos que se activen mediante palabras de mando), existirá una posibilidad de un 50% de que la pronunciación sea completamente incomprensible y de que, por lo tanto, no tenga efecto.

## DISTRAER

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)



*Ilustración de W. England*

**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Este conjuro suscita en los objetivos un entusiasmo y un aprecio por la vida. Éstos quedan distraídos mientras estudian las formas de las nubes, la textura de la corteza de los árboles, los dibujos en la piedra de un muro, la temperatura y el olor de una brisa... todo llama su atención, aunque sólo sea por un instante.*

Los objetivos de este conjuro deben superar un TS de Voluntad o quedan sumidos en el deseo de experimentar casi cualquier cosa. El fracaso significa que las criaturas sufren un penalizador de -4 a todas las pruebas de Avistar, Buscar, Concentración y Escuchar, y que sólo pueden realizar una acción estándar o de movimiento cada asalto, pero no ambas. Aquellas con más de 6 DG no resultan afectadas.

## DISTRAER AL ASALTANTE

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Asn 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Zumbando entre dientes como una mosca, das un golpe repentino hacia el cielo y lanzas el ala de insecto en tu mano al aire. El objetivo de tu conjuro queda distraído, sobresaltándole las sombras y mirando a su alrededor en busca de agresores invisibles.*

Una criatura afectada por este sortilegio está desprevenida hasta el inicio de su siguiente turno.

*Componente material:* el ala seca de una mosca.

## DOMINACIÓN VERDADERA

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Dominación 8
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** un humanoide
**Duración:** 24 horas/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a los conjuros:** sí

*Alcanzando con tus pensamientos, te haces con la mente de tu adversario y tomas el mando de sus acciones.*

Puedes controlar las acciones de cualquier humanoide, estableciendo un vínculo telepático con su mente. Si compartís un idioma, generalmente te es posible forzar al objetivo a hacer lo que tú deseas, dentro de los límites de sus habilidades. De no ser así, sólo puedes dar órdenes básicas como "ven aquí", "ve hasta allí", "lucha" y "quieto". Sabes lo que el receptor está experimentando, pero no recibes una señal sensorial directa por su parte.

Las víctimas tienen oportunidad de resistir este control realizando un TS de Voluntad para evitar los efectos cuando se lanza el conjuro. Las que han sido afectadas por el sortilegio y después obligadas a realizar acciones en contra de su naturaleza reciben un nuevo TS con una penalización de -4. El receptor tendrá que acatar incluso las órdenes obviamente autodestructivas a menos que supere un TS con el mencionado penalizador. Una vez establecido el control, la distancia a través de la cual puede ejercerse es ilimitada, siempre que la víctima y tú estéis en el mismo plano. No se necesita ver al receptor para controlarlo.

*Protección contra el mal* o un conjuro similar puede evitar que se ejerza este control, o utilizar el vínculo telepático cuando el receptor está así protegido, pero no evita que se establezca la dominación, ni la disipa.

## DOMINAR EL AIRE

Transmutación
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Sostienes en alto una pluma y entonas el conjuro. Grandes alas translúcidas se despliegan de tu espalda. Saltas hacia arriba y vuelas.*

Te salen un par de alas insustanciales, de plumas o parecidas a las de un murciélago (a tu elección).

Puedes volar a una velocidad de 90' con maniobrabilidad buena (60' si llevas armadura intermedia o pesada). Usar el *dominar el aire* precisa tanta concentración como caminar, así que eres capaz de atacar o lanzar conjuros con normalidad. Puedes cargar pero no correr, y no llevar más carga en vuelo que la máxima permitida para ti (*Mdj*, pág. 141), más cualquier armadura que lleves.

Si la duración del sortilegio termina mientras todavía te encuentras en vuelo, la magia se desvanece lentamente. Caes 60' por asalto durante 1d6 asaltos. De llegar al suelo durante ese tiempo, puedes aterrizar sin problemas. De no ser así, caes el resto de la distancia, sufriendo daño por caída de la forma habitual. Como disipar el conjuro hace que éste termine, también caes de este modo si el sortilegio *dominar el aire* es disipado.

*Foco:* una pluma del ala de cualquier pájaro o un hueso del ala de cualquier murciélago.

## DOMINAR LA TIERRA

Transmutación
**Nivel:** Drd 7
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** instantáneo

*El suelo bajo tus pies parece repentinamente insustancial, y te hundes bajo la superficie, moviéndote por entre tierra y piedra con tanta facilidad como si volaras por el aire.*

Viajas en línea recta por el interior de la tierra en una dirección escogida por ti.

El movimiento es instantáneo y no existen limitaciones de distancia (aunque el destino debe estar en el mismo mundo). Sólo necesitas pensar en el lugar donde quieres ir. Si no piensas en una localización exacta, la tierra te lleva a la periferia del área general que imaginas.

La tierra nunca te deja atrapado en ella. Siempre te devuelve a la superficie incluso si no puede dejarte en el destino escogido, llevándote tan lejos como le es posible. Las estructuras subterráneas artificiales no te obstaculizarán siempre que puedas rodearlas.

Este conjuro sólo funciona en el plano Material.

*Foco:* el fósil de cualquier animal.

## DOTAR DE CONSCIENCIA A CONSTRUCTOS

Transmutación
**Nivel:** Clr 9, Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S, M, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 8 horas

**Alcance:** toque
**Objetivo:** un constructo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Zarcillos de luz serpenteante cubren tu mano y el cerebro que sostiene. La luz se dispersa en el interior del constructo que tocas, rodeándolo con una suave aura blanca durante varios segundos antes de que el cuerpo de la criatura absorba el resplandor.*

Este conjuro dota de consciencia similar a la humana a un constructo con forma humanoide. Las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma de éste son de 3d6. Este sortilegio no funciona sobre constructos que sólo lo son temporalmente (como los objetos afectados por un conjuro *animar objetos*). La criatura dotada de consciencia es independiente tanto de ti como del ser que lo creó originalmente, aunque inicialmente se muestra amistoso hacia ambos (para más información sobre las habilidades y dotes que gana la criatura, consulta la pág. 290 del *Mm*).

*Componente material:* el cerebro de un humanoide que haya muerto en las últimas ocho horas.

*Coste en PX:* 5.000 PX.

## DOTAR DE CONSCIENCIA A MUERTOS VIVIENTES

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Atado a la muerte 6, Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, M, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** todos los muertos vivientes descerebrados dentro de un círculo de 25' de radio + 5'/2 niveles
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Susurrando palabras secretas a los muertos vivientes que se hallan ante ti, invocas una chispa de inteligencia en sus ojos muertos.*

Este conjuro confiere inteligencia a muertos vivientes descerebrados como los esqueletos y los zombis. Los que tengan puntuación de Inteligencia no resultarán afectados. Los descerebrados que se encuentren dentro del radio obtendrán Inteligencia 1d6+4, pero con la limitación de que ésta no podrá ser superior a la típica de una criatura viva del mismo tipo. Un esqueleto de perro obtiene simplemente Inteligencia 2 (no es necesario tirar los dados), en tanto que el de un orco realiza la tirada pero no puede ganar una mayor de 8 (para más información sobre las habilidades y dotes que gana la criatura, consulta la pág. 290 del *Mm*).

Los muertos vivientes recuperan las competencias con armas y armaduras que tenían en vida (a menos que tu DM especifique lo contrario, considera que anteriormente eran combatientes) y se pondrán armadura y cogerán armas mientras obedezcan tus órdenes. Un combatiente zombi puede llevar cualquier armadura y blandir cualquier arma simple o marcial, mientras que un caballo de guerra zombi puede llevar cualquier armadura.

Los muertos vivientes también recuperan las aptitudes extraordinarias raciales que tenían en vida, como veneno u olfato.

Los muertos en vida dotados de consciencia obtienen un bonificador profano de +2 a sus TS de Voluntad para resistirse a *controlar muertos vivientes*, así como resistencia a la expulsión de +2 (o conservan la suya propia, de tener y ser mejor que ésta).

*Componente material:* el hueso del dedo de un humanoide.

*Coste en PX:* 250 PX.

## DOTAR DE CONSCIENCIA EN GRUPO

Transmutación
**Nivel:** Drd 8
**Componentes:** V, S, FD, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 24 horas
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** un animal o árbol/3 niveles, los cuales no pueden estar a más de 30' uno de otro
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tras todo un día de constante lanzamiento de conjuros, finalmente consigues otorgar inteligencia a los receptores.*

Dotas de consciencia y sentimientos humanos a uno o más árboles o animales. Todas las criaturas *dotadas de consciencia* deben ser del mismo tipo. Para conseguirlo, debes superar un TS de Voluntad (CD 10 + los DG del objetivo que tenga más DG, o los DG que vaya a tener el árbol objetivo más grande una vez sea *dotado de consciencia*, lo que sea mayor). El fallo indica que el conjuro no funciona para ningún objetivo.

El animal o árbol *dotado de consciencia* es amistoso contigo. No tienes ninguna empatía o conexión especial con él, pero te servirá en tareas o encargos específicos si le comunicas tus deseos.

Un árbol *dotado de consciencia* tiene las mismas características que un objeto animado (*Mm, pág.* 206), exceptuando que sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma son todas de 3d6. Las plantas *dotadas de consciencia* obtienen la capacidad de mover sus ramas, raíces, sarmientos, enredaderas y demás, y tienen sentidos similares a los de un humano. Un animal *dotado de consciencia* tiene una Inteligencia de 3d6, un bonificador de +1d3 al Carisma y +2 DG.

Un árbol o animal *dotado de consciencia* podrá hablar un idioma que sepas, además de otro adicional que tú también conozcas por bonificador de Inteligencia, de tener (para más información sobre las habilidades y dotes que gana la criatura, consulta la pág. 290 del *Mm*).

*Coste en PX:* 250 PX por criatura dotada de consciencia.

## DRAGÓN DE MUERTE

Nigromancia [enajenador, maligno, miedo]
**Nivel:** Clr 7
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** personal
**Efecto:** armadura de energía y huesos en forma de dragón
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Convocas poder sacrílego para envolverte en un caparazón de huesos y energía negativa con forma de dragón.*

El caparazón creado por este conjuro te proporciona un bonificador de armadura natural de +4 y otro de desvío de +4 a la CA. Se te considera armado al realizar ataques sin armas e infliges daño como si tus extremidades fueran espadas cortas del tamaño apropiado. Puedes usar tu mano torpe para atacar, aplicando las penalizaciones estándar por luchar con dos armas (*Mdj*, pág. 125). El caparazón te impide lanzar sortilegios con componentes somáticos, materiales o focos (pero no los divinos), si bien no entorpece de ningún otro modo tus acciones o movimientos.

Como una acción estándar, puedes proyectar un cono de *miedo* o realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo para usar un *infligir heridas críticas* en la criatura



Dotar de consciencia en grupo
*crea poderosos aliados para una druida*

tocada (el nivel de lanzador de estos efectos es igual al tuyo). Estos efectos son de cualquier otro modo idénticos a los conjuros de mismo nombre, pero la CD de los TS es la correspondiente a los sortilegios si éstos los permiten.

## DUPLICAR LANZAMIENTO

Transmutación [ver texto]
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto; ver texto
**Alcance:** ver texto
**Efecto:** un conjuro o aptitud sortílega
**Duración:** ver texto
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** ver texto

*El mago enemigo levanta sus manos y un cono de arremolinados vientos multicolores aparece en las puntas de sus dedos. Entonces ríe y dice: "¿Puedes hacerlo tú?"*

*Sonríes y contestas: "Ahora sí".*

Duplicas el efecto de cualquier otro conjuro o aptitud sortílega que hayas visto en el último asalto. Este sortilegio solo puede duplicar conjuros y aptitudes sortílegas de 8.º nivel o inferior, y esto funciona como la aptitud de un *deseo* para duplicar otro sortilegio, exceptuando que no está limitada por el tipo de conjuro (divino o arcano) o por la escuela de la que procede el efecto. Si el tiempo de lanzamiento es superior a 1 asalto, el de este sortilegio aumenta para ser el mismo.

Un conjuro o aptitud sortílega duplicado funciona como si tuvieras preparado el sortilegio apropiado y lo estuvieras lanzando. En caso de tener un coste en PX, debes pagarlo y si el sortilegio tiene un componente material valioso, debes suministrarlo o pagar un coste en PX adicional igual al valor en po de ese componente dividido entre 5.

## EJÉRCITO ABISAL

Conjuración (convocación) [caótico, maligno]
**Nivel:** Clr 9, Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** dos o más criaturas convocadas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Finalizas el sortilegio y una niebla ardiente se alza del suelo, enroscándose a tu alrededor. Saliendo del vapor ondulante aparece un puñado de demonios achaparrados y grasientos. Otras siluetas mayores surgen detrás de éstos, respondiendo a tu llamada.*

Este conjuro convoca a un grupo de demonios de las Capas infinitas del Abismo para que te sirvan.

Cuando se completa, aparecen 2d4 gibados (*Mm, pág.* 53). Diez minutos después, acuden 1d4 babau (*Mm, pág.* 49). Otros diez después de esto, aparece un vroc (*Mm, pág.* 57). Todas las criaturas tienen pg máximos. Una vez aparecen, te sirven hasta que expira el conjuro.

Los demonios te obedecen y nunca te atacan, incluso si otro ser consigue controlarlos. No necesitas concentrarte para mantener el control sobre ellos, y puedes desterrarlos uno a uno o en grupos en cualquier momento.

## EL VUELO DEL DRAGÓN

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)

*La garra del ala se vaporiza en una bocanada de humo acre, y sientes cómo las energías extraterrenas que los recorren calientan los músculos de tus hombros. Grandes alas dracónicas se despliegan de éstos y se extienden hacia el cielo.*

Un par de poderosas alas dracónicas brotan de tus hombros, dándote una velocidad de vuelo de 100' (maniobrabilidad regular). No puedes llevar encima más que una carga ligera.

Cuando vuelas distancias largas, puedes volar a 15 millas por hora (o 24 millas por hora si tienes prisa).

*Componente material:* la garra de un ala de dragón.

*Especial:* los hechiceros lanzan este conjuro con +1 nivel de lanzador.

## ELEGÍA DEL AMOR

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 3
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 60'
**Efecto:** explosión cónica
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Una música semejante a la de una endecha resuena en la zona, recordando los amores perdidos y las decepciones de la vida a aquellos que se hallan dentro del alcance.*

Las criaturas que se encuentren dentro del área de este conjuro y que no superen sus TS sufrirán 1d6 puntos de daño a la Sabiduría y quedarán mareadas durante 1d4 asaltos.

## ELIMINAR OLOR

Transmutación
**Nivel:** Brd 1, Drd 1, Exp 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con un roce de un dedo cubierto en cera al receptor, inhalas profundamente y no hueles nada.*

Este conjuro oculta el olor de la criatura u objeto tocado hasta que la duración expira. La aptitud olfato (*Mm, pág.* 309) no puede detectar a un ser bajo el efecto de un sortilegio *eliminar olor*. También negará los efectos perniciosos del hedor nocivo que exudan ciertas criaturas, como los necrarios, mientras el conjuro esté en efecto.

*Componente material:* una pizca de cera de vela sin aroma.

## EMBESTIDA ACUÁTICA

Conjuración (creación) [agua]
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** expansión de 15' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Invocas a los poderes de la naturaleza, y un gran chorro brota ante ti, enviando olas en todas direcciones.*

Agua helada surge a borbotones en una gran ola que avanza desde el punto de tu elección, expandiéndose violentamente hasta los límites del área. Esta ola intenta



*Ilustración de J. Jarvis*

una embestida contra toda criatura que se encuentra en la zona afectada, sin provocar ataques de oportunidad. Para la prueba enfrentada de Fuerza, la ola tiene un bonificador de +15. Si ésta la gana, el defensor es desplazado 5' en el sentido totalmente opuesto al punto de origen del conjuro, más 5' adicionales por cada 5 puntos en los que el resultado de la prueba de la ola supere al del defensor. Cualquier criatura que sea desplazada 5' o más por una *embestida acuática* deberá superar un TS de Reflejos o caerá tendida.

La ola también empapa cualquier cosa en el interior de su área y extingue cualquier fuego normal del tamaño de una hoguera o inferior.

## ENCONTRAR EL HUECO

Adivinación
**Nivel:** Asn 3, Exp 3, Pal 3
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivos:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Pronuncias las palabras de este conjuro, y una marca azul que únicamente tú puedes ver aparece en tu oponente, poniendo de relieve los puntos débiles de su defensa.*

Obtienes la capacidad de percibir los puntos débiles de la armadura de tu oponente. Una vez por asalto, tu primer ataque cuerpo a cuerpo o a distancia se resuelve como si fuera uno de toque, por lo que ignora los bonificadores de armadura, escudo y armadura natural del objetivo (incluyendo cualquiera de mejora) a la CA. Otros bonificadores a la CA, como los de esquiva, de desvío y de suerte, se siguen aplicando.

## ENCONTRAR TEMPLO

Adivinación
**Nivel:** Pal 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 10 millas + 1 milla/nivel
**Área:** círculo centrado en ti, con un radio de 10 millas + 1 milla/nivel
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Sintiéndote cómodo y embargado por una calma tranquilizadora, cierras tus ojos durante un momento para dejar que tu deidad te guíe a un lugar sagrado.*

Con este conjuro puedes encontrar con facilidad un lugar de adoración y de posible auxilio o refugio por parte de los sacerdotes en su interior. Cuando lanzas el sortilegio, percibes la dirección del templo de tu dios más cercano. Si no hay ninguno dentro del área del conjuro, en vez de ello, éste te mostrará la dirección del templo más cercano que esté dedicado a un dios del mismo alineamiento que el tuyo. También puedes especificar un templo concreto para buscar, pero debes haberlo visitado personalmente con anterioridad (verlo mediante una adivinación no cuenta).

## ENDECHA

Evocación [sónico]
**Nivel:** Brd 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** 50'
**Área:** todos los enemigos dentro de una explosión de 50' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Cuando cantas, espectrales calaveras translúcidas bajan flotando desde el cielo como nieve que cae.*

Tu canción succiona las energías de los muertos y aniquila a tus enemigos. En cada asalto, cualquier adversario dentro del área sufre 2 puntos de daño a la Fuerza y la Destreza. Los objetivos pueden realizar un TS de Fortaleza cada asalto para negar el daño, pero una salvación con éxito no evita sufrirlo en los posteriores.

## ENDECHA DE DISCORDIA

Encantamiento (compulsión) [enajenador, maligno]
**Nivel:** Brd 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área:** expansión de 20' de radio
**Duración:** concentración + 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Creas una sacrílega endecha cacofónica que llena la mente del receptor con los gritos de los moribundos, las lamentaciones de los condenados y los aullidos de los locos.*

Las criaturas afectadas por este conjuro sufren un penalizador de -4 a las tiradas de ataque y a la Destreza, una reducción del 50% a su velocidad (hasta un mínimo de 5') y deben superar una prueba de concentración para lanzar cualquier conjuro (CD igual a la de este sortilegio + el nivel del que va a ser lanzado).

*Componente material:* una pizca de cenizas de un destrachan.

## ENDECHA DEMONÍACA

Transmutación
**Nivel:** Clr 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** criatura viva
**Duración:** 1d6 asaltos; ver texto
**Tiro de salvación:** ninguno o Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Gritas las antiguas palabras y realizas los gestos prescritos, y tu adversario lanza un aullido de dolor cuando su sangre hierve en sus venas.*

*Endecha demoníaca* infligirá 2d6 puntos de daño cada asalto hasta que la duración expire a cualquier criatura que tenga los subtipos maligno y caótico (como un aullador o un demonio). No se les permite un TS contra este daño.

Si el objetivo también tiene el subtipo tanar'ri (*Mm, pág.* 49), el conjuro tiene un efecto mucho más poderoso. Además del daño, una de estas criaturas quedará aturdida hasta que el conjuro finalice a menos que supere un TS de Fortaleza.

## ENDURECIMIENTO

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un objeto con un volumen no superior a 10' cúbicos/nivel; ver texto
**Duración:** permanente
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Frotas tus manos a lo largo del objeto, recitando el sortilegio. Éstas emiten un cálido resplandor rojo, fortaleciéndolo.*

Este conjuro incrementa la dureza de los materiales. El papel se vuelve más difícil de rasgar, el cristal cuesta más de romper, la

madera se vuelve más elástica, etc. Por cada dos niveles de lanzador, añade 1 punto de dureza al material objetivo del sortilegio. Este incremento sólo mejora la resistencia del material al daño, nada más. Por ejemplo, una espada larga (trata el acero como hierro, dureza base 10) afectada por un conjuro *endurecimiento* realizado por un lanzador de 12.º nivel tendría una nueva dureza de 16 en lo que respecta a ignorar el daño infligido usando un ataque para romper el arma. Los pg, modificadores al ataque y el daño, y el resto de factores de la espada no resultan afectados. Un sortilegio *endurecer* no afecta en modo alguno a la resistencia de una sustancia contra otras formas de transformación, así que el hielo aún se funde, el papel y la madera siguen quemando, la roca puede ser transformada en fango por el conjuro apropiado, etc.

Este sortilegio afecta hasta a 10' cúbicos de material por nivel del lanzador, aunque si se lanza sobre metales o minerales el volumen se reduce a 1' cúbico por nivel.

*Componente material:* un ungüento hecho con polvo de diamante por valor de 50 po por cada 10' cúbicos de material.

## ENEMIGO ETERNO DE LA MUERTE VIVIENTE

Abjuración [bien]
**Nivel:** Clr 9
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura/5 niveles
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Invocas al poder del bien y señalas a todos los miembros de tu grupo por turno. Un aura de color azul cristalino surge alrededor de cada uno de ellos, fortaleciéndolos contra los ataques de los muertos vivientes.*

Concedes a una o más criaturas ciertas aptitudes especiales que les permiten destruir de manera eficaz a los muertos vivientes.

Todos los receptores reciben una *custodia contra la muerte* (*Mdj*, pág. 226). Además, también son inmunes a los ataques especiales de los muertos vivientes que implican daño o consunción de características, efectos de miedo, enfermedad, parálisis o veneno. Los receptores pueden realizar ataques a distancia y cuerpo a cuerpo contra muertos vivientes etéreos o incorporales como si estuvieran utilizando armas *fantasmales*. También obtienen un bonificador sagrado de +4 a la CA contra los ataques de los muertos en vida.

## ENEMIGO FANTASMAL

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]
**Nivel:** Asn 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad descree
**Resistencia a conjuros:** no

*Agitando una pequeña figurita de peltre e imaginándote ésta atacando a la criatura objetivo, finalizas el conjuro. Sientes cómo una fuerza fantasmal salta desde la figurilla hacia tu víctima.*

De fallar la criatura objetivo su TS, este conjuro creará en la mente del receptor un doble ilusorio de la criatura que actualmente la amenace que considere la más peligrosa. La forma de este *enemigo fantasmal* cambiará según corresponda siempre que el objetivo perciba una criatura amenazadora distinta más peligrosa que la anterior. Este doble ilusorio causa dos efectos.

Primero, el objetivo cree que está siendo flanqueado por el *enemigo fantasmal* y la criatura real a la cual duplica. Por lo tanto, a la segunda siempre se la considera que está flanqueando al objetivo en combate cuerpo a cuerpo. Una criatura no puede quedar flanqueada si es inmune a esta faceta del conjuro.

Segundo, la víctima del sortilegio es incapaz de discernir que el *enemigo fantasmal* no es una amenaza real y, siempre que intente atacar a la criatura duplicada, ésta conseguirá una posibilidad de fallo de 50% contra los ataques del receptor del conjuro. Puesto que ésta procede de la incapacidad del receptor para distinguir al *enemigo fantasmal* del original, se tira por separado de cualquier otra posibilidad de fallo aplicada debido a desplazamiento u ocultación.

Ninguna otra criatura a excepción de la víctima es capaz de ver al *enemigo fantasmal*, si bien pueden intentar adivinar su posición por cómo ésta actúa. Si el objetivo no está amenazado por ninguna criatura al inicio de su turno, el conjuro termina.

Foco: una figurilla menuda de un guerrero hecha de peltre y por valor de 10 po.

## ENFURECER ANIMAL

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Drd 1, Exp 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivos:** un animal
**Duración:** concentración +1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** si

*Te sientes inexplicablemente furioso al aproximarse el término del lanzamiento del conjuro. La sensación disminuye ligeramente al liberar el sortilegio dentro de tu objetivo.*

*Enfurecer animal* afecta únicamente a criaturas con el tipo animal y les confiere un bonificador de moral de +4 a la Fuerza y la Constitución, uno del mismo tipo de +2 a la Sabiduría y un penalizador de -2 a la CA. Este efecto es de cualquier otro modo igual a la furia del bárbaro (*Mdj*, pág. 25), exceptuando que el animal no queda fatigado al término de ésta.

## ENGENDRAR BOGUN

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 1
**Componentes:** V, S, M, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Efecto:** constructo Menudo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Con el bogun ya hecho, das el último paso y lo imbuyes de consciencia, dándole vida a tu nuevo sirviente y compañero.*

*Engendrar bogun* te permite infundir magia viviente en un pequeño maniquí que creas de materia vegetal. Éste es el conjuro final del proceso de creación de un bogun. Consulta la descripción de esta criatura para los detalles adicionales.

*Componente material:* el maniquí a partir del que se creará el bogun.

*Coste en PX:* 25 PX.

## BOGUN VD 1

Constructo Menudo N, CN, NM o NB
**Iniciativa** +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +1, Escuchar +1.
**Idiomas** vínculo telepático con el amo

**CA** 15, toque 15, desprevenido 12
**pg** 11 (2 DG)
**Fort** +0, **Ref** +3, **Vol** +1

**Velocidad** 20' (4 casillas), Vl 50' (buena)
**Ataque** ortigas +1 c/c (1d4-2 más veneno)
**Espacio/Alcance** 2-1/2'/ 0'
**Ataque base** +1, **Presa** -5

**Opción de atq.** veneno (ortigas, CD 11, 1d6 Des/1d6 Des)
**Características** Fue 7, Des 16, Con -, Int 8, Sab 13, Car 10
**CE** rasgos de constructo (*Mm, pág.* 315)
**Dotes** Sigiloso
**Habilidades** Esconderse +10, Moverse sigilosamente +9

Un bogun es un pequeño sirviente natural creado por un druida. Como un homúnculo, es una extensión de su creador, compartiendo el mismo alineamiento y conexión con la Naturaleza. Esta criatura no combate especialmente bien, pero puede realizar cualquier acción simple, como atacar, llevar un mensaje o abrir una puerta o ventana. En su mayor parte, este ser se limita a llevar a cabo las instrucciones de su creador. No obstante, debido a que es consciente de sí mismo y está dotado de cierta voluntad, su comportamiento no es completamente predecible. En raras ocasiones (el 5% de las veces), uno de estos seres puede negarse a realizar una tarea determinada. En ese caso, el creador debe realizar una prueba de Diplomacia (CD 11) para convencer a la criatura de que debe cooperar. El éxito implica que el bogun realiza la tarea tal y como se le ha pedido; el fallo indica que o bien hace exactamente lo contrario de lo que se le ha pedido o que se niega a hacer absolutamente nada durante 24 horas (a decisión del DM).

Un bogun no puede hablar, pero el proceso de su creación le vincula telepáticamente con su creador. Sabe lo que éste sabe y es capaz de transmitirle lo que ve y oye hasta un alcance máximo de 500 yd. Una de estas criaturas nunca viaja más allá de esta distancia voluntariamente, aunque puede ser alejada por la fuerza. En ese caso, hará todo lo que le sea posible para volver a ponerse en contacto con su creador. Un ataque que destruya a un bogun también infligirá 2d10 puntos de daño a su creador. Si el éste muere, el bogun también lo hace, y su cuerpo se deshace en un montón de vegetación podrida.

Un bogun tiene el aspecto de un montón de abono vagamente humanoide. El creador determina los rasgos precisos, pero el típico mide 18" de alto y tiene una envergadura de alas de unos 2'. Su piel está cubierta con ortigas y ramas.

**Combate:** un bogun ataca restregándose contra sus oponentes con ortigas duras que transmiten un veneno irritante.

**Construcción:** a diferencia de un homúnculo, un bogun se crea a partir de materiales naturales disponibles en cualquier bosque. Por ello, no hay un coste en piezas de oro por su creación. Todos los materiales utilizados se convierten en partes permanentes de la criatura.

El creador debe ser de al menos 7.º nivel y poseer la dote de Fabricar objeto maravilloso para construir un bogun. Antes de lanzar cualquier conjuro, debe entretejer una forma física con materia vegetal viva (o que hubiera estado viva) para contener la energía mágica. Una pequeña parte del cuerpo del creador, como unos mechones de pelo o una gota de sangre, debe también ser incorporada a este basto maniquí. El creador puede construir el cuerpo personalmente o contratar a algún otro para que lo haga. Crear el maniquí requiere una prueba de Artesanía (cestería o tejer) (CD 12).

Una vez que el cuerpo está terminado, el creador debe animarlo mediante un prolongado ritual mágico que precisa una semana para ser completado. Debe trabajar al menos 8 horas cada día en completa soledad en una arboleda de un bosque; cualquier interrupción de otra criatura inteligente deshace la magia. Si el creador está entretejiendo personalmente el cuerpo de la criatura, este proceso y el ritual pueden realizarse juntos.

Cuando no esté trabajando activamente en el ritual, el creador deberá descansar y no realizar otras actividades más allá de comer, dormir o hablar. Perder incluso un sólo día hace que el proceso fracase. En ese punto, el ritual debe comenzarse de nuevo desde el principio, aunque el cuerpo construido previamente y la arboleda pueden reutilizarse.

En el último día del ritual, el creador debe lanzar personalmente *controlar plantas, transformar madera* y *engendrar bogun*. Estos conjuros pueden provenir de fuentes externas, como rollos de pergaminos, en lugar de estar preparados, si el creador lo prefiere.

## ENJAMBRE DE OTYUGH

Conjuración (creación)
**Nivel:** Pestilencia 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** tres o más otyugh, que no pueden distar más de 30' entre sí
**Duración:** siete días o siete meses (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Concentrando tu voluntad en un repugnante montón de desechos, haces que horrores dentudos y tentaculares se alcen y acechen por los alrededores siguiendo tus órdenes.*

*Enjambre de otyugh* crea otyugh a partir de un gran montón de basura y porquería, como una alcantarilla o un pozo negro. Puedes crear hasta 3d4 otyugh normales (*Mm, pág.* 212), o 1d3+1 otyugh Enormes de 15 DG (*Mm, pág.* 292). Estos monstruos te ayudarán voluntariamente en combate, realizarán una misión específica o servirán de guardaespaldas. Permanecerán contigo durante siete días a menos que los despidas. Si los otyugh son creados solamente con la función de vigilar, la duración del conjuro es de siete meses. En este caso, sólo se les puede ordenar vigilar un lugar o localización específicos y son incapaces de moverse fuera del alcance del conjuro.

Debes crear los otyugh en una zona que contenga al menos 6.000 lbs. de aguas residuales, basura o desperdicios. Después de lanzar el sortilegio, los que no hayan sido invocados para funciones de vigilancia podrán abandonar el área de los desperdicios cuando se lo ordenes.

## ENREDADERAS VENENOSAS

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 4

**Tiro de salvación:** Fortaleza niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*En un instante, haces que relucientes enredaderas verdes broten a tu orden.*

Este conjuro funciona igual que *extender enredaderas* (ver pág. 103), pero las que creas mediante este sortilegio son venenosas (contacto, 1d6 Des/2d6 Des). Sólo es necesario superar un TS de Fortaleza la primera vez que se entra en el área de efecto (y otra vez 1 minuto más tarde); las criaturas no tendrán que salvar cada vez que entren (ni tampoco en cada asalto que permanezcan dentro). Eres inmune al veneno de las enredaderas que creas y puedes seleccionar un número de otros objetivos igual a tu nivel de lanzador para que compartan esta inmunidad.

## ENTRAMADO DE FILOS

Ilusión [pauta]
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** ver texto

*Con un grito, desatas el poder del conjuro, haciendo que todo movimiento que realices con tu arma parezca hermoso y lleno de ostentación.*

Una vez por asalto, escoge un objetivo al que hayas alcanzado con éxito anteriormente con un arma cuerpo a cuerpo. Éste debe superar un TS de Voluntad o queda atontado durante 1 asalto. La RC se aplica a este efecto.

## EQUILIBRIO DE LA NATURALEZA

Transmutación
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tocando a tu amigo, te concentras, imaginando una luz que fluye desde tu cuerpo hasta el suyo. Cuando lo haces, un resplandor azul destella en el centro de tu pecho y corre por tu brazo hacia su forma, otorgándole una parte de tu poder.*

Sufres un penalizador de -4 a cualquier puntuación de característica de tu elección, entre la Fuerza, la Destreza y la Constitución, y tu objetivo obtiene un bonificador de igual valor en la misma. No tienes derecho a ningún TS para evitar la pérdida, pero tu receptor puede realizar uno de Fortaleza para evitar la ganancia, si así lo desea.

## ERIZAR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** armadura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Con una palabra y abriendo súbitamente tus manos, finalizas el conjuro. Tocar una armadura hace que, al instante, de ésta broten largas púas de aspecto mortífero.*

El conjuro *erizar* mejora temporalmente una armadura, haciendo que le crezcan



*Ilustración de J. Engle*



*Hueles un* enjambre de otyugh *antes de verlo*

largas púas duras que sobresalen en todas direcciones. Este sortilegio no tiene ningún efecto en ropas, sólo en armaduras, pero funciona con éstas como si las púas ya hubiesen estado incluidas en la fabricación. Éstas son flexibles y no entorpecen a la criatura que lleva la armadura. Cada asalto, empezando en el momento que el portador realiza un ataque cuerpo a cuerpo, las púas también atacan, aumentando su longitud y dureza. Éstas tienen un bonificador de ataque igual a tu nivel de lanzador e infligen 2d6 puntos de daño. Tu modificador de Fuerza no se aplica a éste.

## ERRADICAR TIERRA

Abjuración [tierra]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 40'
**Objetivo:** explosión de 40' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Agarras firmemente la piedra y señalas hacia afuera con tu puño. Sientes como ésta desaparece, y una enorme explosión silenciosa ondea a través del aire.*

Una explosión de fuerza irradia desde ti, dañando de manera sísmica a todas las criaturas con el subtipo tierra que se hallen las proximidades. Cualquiera de estos seres que esté en el interior del área del conjuro sufrirá 1d8 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10d8).

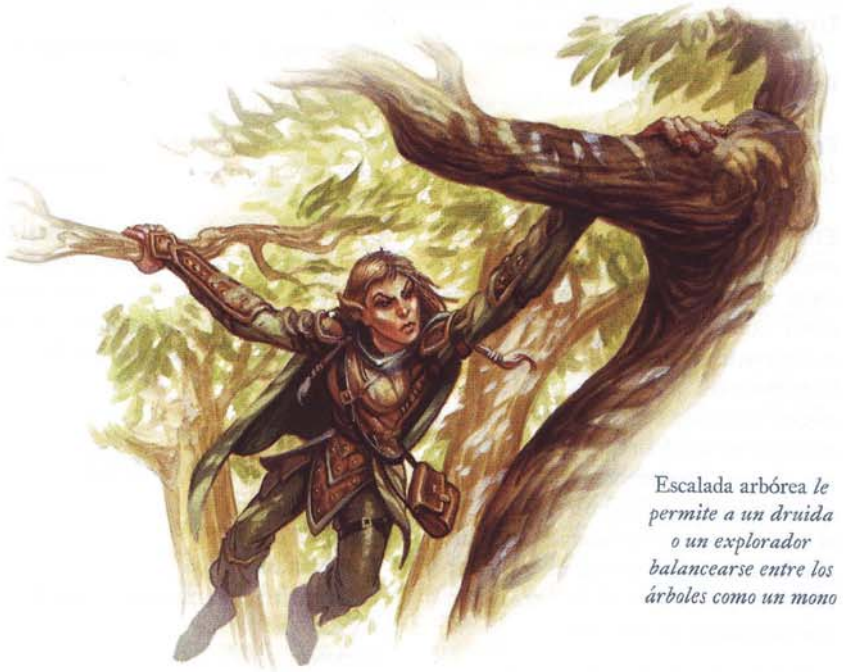
*Componente material:* una piedra pequeña.

## ESCALADA ARBÓREA

Transmutación
**Nivel:** Drd 1, Exp 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel (D)

*Con la última articulación gutural, tus dedos se vuelven más gruesos y tus brazos se alargan ligeramente. Tienes la sensación de que estarías mucho más a gusto en las copas de los árboles.*

Obtienes un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Trepar realizadas en árboles. Siempre y cuando permanezcas a, como mínimo, 10' del suelo, podrás braquiar (balancearte por entre ramas y enredaderas) en un bosque intermedio o denso, pero no en uno despejado. Cuando braquías, ganas un bonificador de mejora de 10' a tu velocidad terrestre e ignoras los penalizadores al movimiento entorpecedores por maleza y otras características del terreno. Mientras te desplazas de árbol en árbol puedes cargar, pero no correr. Naturalmente, algunas condiciones locales como zonas de bosque despejado, claros, ríos anchos u otros vacíos en la cubierta vegetal podrían obligarte a volver al suelo.



Escalada arbórea *le permite a un druida o un explorador balancearse entre los árboles como un mono*

*Ilustración de J. Nelson*

## ESCALERA DE FUERZA

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** una escalera de fuerza de hasta 60' de largo
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Te concentras en la escalera de plata en miniatura que tienes en tu mano extendida. Una escalera transparente, visible únicamente por los bordes, aparece.*

Creas una escalera inmóvil y transparente hecha de fuerza. Ésta mide 2' de ancho y tiene cualquier longitud entre 10' y 60', con escalones que distan 1' entre sí. La escalera funciona como otra cualquiera normal y es capaz de soportar cualquier peso. Puede ser destruida por cualquier cosa que destruya un *muro de fuerza*.

*Foco:* una escalera de plata en miniatura (50 po).

## ESCAMAS BRILLANTES

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel

*Invocas las palabras de este sortilegio, y tu piel brilla y reluce con un aura protectora mágica plateada que te hace resplandecer.*

Este conjuro transforma tu bonificador de armadura natural a la CA en un bonificador de desvío a tu CA. Si bien puede que tu CA total no cambie, el bonificador de desvío se aplicará a los ataques de toque cuerpo a cuerpo y a distancia, incluyendo los de toque incorporal. En caso de no tener un bonificador de armadura natural, este sortilegio no tiene efecto.

## ESCLAVO MONSTRUOSO

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Dominación 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura

**Duración:** 24 horas/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Apelando a tus reservas de poder personal, alcanzas con tu mente hacia el exterior y obtienes el control de la voluntad de tu enemigo.*

Este conjuro funciona igual que *dominación verdadera* (ver pág. 82), exceptuando que el receptor puede ser cualquier criatura y queda dominada permanentemente si falla su TS de Voluntad inicial. Un receptor al que se le ordene emprender una acción contra su propia naturaleza tendrá derecho a un nuevo TS con una penalización de -4 para resistir esa acción en particular. Si tiene éxito, sigue siendo tu esclavo a pesar de su pequeño amotinamiento. Una vez el esclavo hace un TS con éxito para resistir una orden específica, todos los TS posteriores para resistir esa acción los hace sin la penalización.

## ESCONDRIJO EN LA SOMBRA

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Brd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Área:** círculo de 1' de diámetro
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Con un ostentoso ademán, abres un portal invisible. Hundiendo tu brazo en su interior, ves cómo tu mano se desvanece como si fuera invisible.*

De forma temporal puedes esconder objetos pequeños en el plano de la Sombra (GDM, pág. 152) o también disponer de ellos de forma permanente mientras estás allí. Este conjuro abre un pequeño portal que lleva al plano de la Sombra, invisible desde el Material, y que desde el otro lado se ve como un pequeño disco.

Puedes llegar al plano de la Sombra gracias al portal creado por el *escondrijo en la sombra*, pero sólo le es posible pasar por él a objetos pequeños e inanimados. El escondrijo puede contener hasta 30' cúbicos de material o 250 lbs.

Puedes recuperar los objetos que has puesto en el portal mientras dura el conjuro o lanzando de nuevo *escondrijo en la sombra*. El escondrijo se queda inmóvil en el mismo punto en que lo creaste. Los objetos que pones en éste pueden ser cogidos por los nativos del plano de la Sombra y además se van moviendo poco a poco debido al rasgo mórfico del plano. Hay un 10% de probabilidades por cada 24 horas transcurridas que los objetos que se han puesto en el plano de la Sombra con un *escondrijo en la sombra* ya no estén (porque se han movido o porque alguien los ha cogido).

El conjuro no puede ser lanzado en el plano de la Sombra, sólo en los coexistentes con éste.

## ESCUDO DE CACOFONÍA

Evocación [sónico]
**Nivel:** Brd 4, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 10'
**Área:** emanación de 10' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tus palabras se aceleran a ruidos confusos que se mezclan entre ellos hasta que sólo queda un tenue pero constante zumbido.*

Creas una barrera de energía sónica a una distancia de 10' de ti. Las criaturas que se encuentren a ambos lados de ésta la oirán como un zumbido fuerte pero inofensivo. Los sonidos no mágicos (incluyendo el producido por una piedra del trueno) no la atraviesan, y los sobrenaturales o los basados en conjuros o efectos sónicos la penetran sólo si el lanzador o el creador del efecto tiene éxito en una prueba de nivel de lanzador (CD 11 + tu nivel de lanzador).

Una criatura que cruce la barrera sufrirá 1d6 puntos de daño sónico +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20) y deberá tener éxito un TS de Fortaleza o quedará ensordecida durante 1 minuto. Las vibraciones sónicas crean un 20% de posibilidad de fallo para todo proyectil (incluyendo los ataques de máquinas de asedio) que la atraviesa en cualquier dirección. Ésta se mueve contigo, pero no puedes obligar a otra criatura a cruzarla (por ejemplo, moviéndote adyacente a un enemigo). Si lo haces, la barrera no tiene efecto sobre ésta.

## ESCUDO DE FUEGO EN GRUPO

Evocación [fuego o frío]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una o más criaturas aliadas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**TS:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Completas el conjuro con unos cuantos ademanes frenéticos, bañando a tus aliados en halos de llamas mágicas.*

Este conjuro funciona como *escudo de fuego* (*Mdj*, pág. 238), excepto por lo indicado anteriormente.

## ESCUDO DE LA FE EN GRUPO

Abjuración
**Nivel:** Clr 4
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Levantas tus brazos hacia las alturas e imploras el poder de aquel al que veneras. Tus compañeros quedan bañados de una luz plateada, y sobre sus corazones aparece el símbolo de tu dios, mostrando así la protección de la deidad.*

Este conjuro funciona como *escudo de la fe* (*Mdj*, pág. 238), exceptuando que afecta a múltiples aliados hasta cierta distancia.

## ESCUDO DE PROTECCIÓN

Abjuración [bueno]
**Nivel:** Clr 3, Pal 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivos:** un escudo o rodela tocado
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto, inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** no

*Presionas tu mano contra el escudo y dices las palabras de poder. Un resplandor plateado con la forma de tu símbolo sagrado se extiende por encima de éste.*

La rodela o el escudo tocado otorga a su portador un bonificador sagrado de +1 a la CA y a los TS de Reflejos, +1 por cada cinco niveles de lanzador (máximo +5 a 20.º nivel). Este bonificador sólo se aplica cuando se sujeta el escudo de manera correcta (pero no cuando se lleva a la espalda, por ejemplo).

## ESCUDO ENERGIZADO

Abjuración [ver el texto de *escudo energizado menor*]
**Nivel:** Clr 3, Pal 2

Este conjuro funciona igual que *escudo energizado menor*, salvo en que la RE es de 10 y el daño infligido es 2d6.

## ESCUDO ENERGIZADO MENOR

Abjuración [ver texto]
**Nivel:** Clr 2, Pal 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** escudo tocado
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Un aura plateada rodea al escudo que tocas durante un instante antes de parecer transformarse en el tipo de energía elegido. El escudo zumba con el poder.*

Cuando se lanza este conjuro, el escudo tocado parece estar hecho totalmente de un tipo de energía (fuego, frío, electricidad, ácido o sonido). Quien lo lleve obtiene RE 5 contra el tipo de energía elegido. Además, si consigue asestar un golpe a alguien con el escudo, la víctima sufre 1d6 puntos de daño por la energía apropiada además del daño por golpear con el escudo. El tipo de energía debe elegirse al lanzar el sortilegio y no es posible cambiarlo mientras está en efecto. La RE se superpone (y no se apila) a *resistencia a los elementos*. Un escudo determinado no puede ser el recipiente de más de uno de estos conjuros al mismo tiempo.

El descriptor de este sortilegio es el mismo que el tipo de energía que eliges al lanzarlo.

## ESCUDO NOCTURNO

Abjuración
**Nivel:** Clr 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Con un silbido suave como un susurro, un campo de energía sombría camufla tu cuerpo.*

Este conjuro proporciona un bonificador de resistencia de +1 a los TS; éste aumenta a +2 a 6.º nivel de lanzador y a +3 en el 9.º. Además, el sortilegio niega los ataques de *proyectil mágico* dirigidos contra ti.

## ESCUPITAJO CEGADOR

Transmutación
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un proyectil de escupitajo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Adelantando bruscamente la cabeza hacia adelante con la última palabra del conjuro, escupes un glóbulo de oscuro líquido a tu oponente.*

Escupes una saliva cáustica a los ojos de tu objetivo si tienes éxito en un ataque de toque a distancia con un penalizador de -4 a la tirada. El objetivo quedará cegado hasta que pueda lavarse los ojos con agua u otro líquido que sirva para aclararse, para lo que necesitará una acción estándar.

Este conjuro no tiene efecto en criaturas sin ojos o aquellas que no dependen de éstos para ver.

## ESENCIA DEL MEGARRAPTOR

Transmutación
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)

*Te infundes de la esencia de un depredador prehistórico. Nuevas sensaciones te asaltan al notar sonidos, olores y otros elementos de tu entorno que antes no podías percibir.*

Tu apariencia física no cambia, pero tu velocidad aumenta a 60' (si ya lo es o si es más rápida, no cambia) y obtienes un bonificador de +8 a las pruebas de Avistar, Esconderse, Escuchar, Saltar y Supervivencia.

También ganas la aptitud olfato (*Mm, pág.* 309).

## ESFERA CÁUSTICA

Conjuración (creación) [ácido]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** explosión de 10' de radio
**Duración:** instantáneo; ver texto
**TS:** Reflejos parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Cuando lanzas con éxito el sortilegio, conjuras una crepitante esfera de color esmeralda que lo empapa todo dentro del área con un potente ácido al hacerse añicos inmediatamente después.*

Las criaturas afectadas sufren 6d6 puntos de daño por ácido. Aquellas que superan sus TS de Reflejos sólo sufren la mitad, en tanto que las que los fallan lo sufren al completo, así como 6d6 puntos de daño por ácido adicionales en los 2 asaltos siguientes.

*Componente material:* un pequeño vial de cristal lleno de agua real.

## ESFERA CENTELLEANTE

Evocación [electricidad]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** explosión de 20' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Aprietas la bolita entre tus dedos y entonas el conjuro. Vuela desde éstos, dejando tras de sí un olor a ozono, y crece hasta convertirse en una bola de chispas multicolores que detona en un esférico estallido de relámpagos.*

*Esfera centelleante* es una descarga masiva de electricidad que inflige 1d6 puntos de daño por electricidad por nivel de lanzador (máximo 10d6) a todas las criaturas y objetos desatendidos dentro del área.

*Componente material:* una bolita de cristal.

## ESFERA CONTRA EL FRÍO

Abjuración [frío]
**Nivel:** Drd 5, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar

**Alcance:** 10'
**Área:** emanación de 10' de radio centrada en ti
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Al destellar de la nada un color rosáceo en el aire que te rodea, experimentas una sensación de calidez y bienestar.*

Todas las criaturas que se encuentran dentro del área del conjuro obtienen inmunidad al daño por frío. Además, la emanación impide la entrada de cualquier criatura con el subtipo frío. El efecto mantendrá a raya a este tipo de criaturas que se hallen dentro del área cuando se lance el conjuro.

*Nota:* utilizar una barrera de abjuración contra las criaturas que el sortilegio mantiene a raya la acaba rompiendo (*Mdj*, pág. 172).

## ESFERA DE DESTRUCCIÓN TOTAL

Conjuración (creación)
**Nivel**: Hcr/Mag 9
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto**: esfera de 2' de radio
**Duración**: 1 asalto/nivel (D)
**TS**: Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros**: sí

*Cuando completas con éxito los intrincados gestos y sílabas que se traban en la lengua, invocas una esfera negra, sin rasgos, formada de nada. La materia con la que ésta entra en contacto desaparece, haciendo que se forme una ligera brisa que sopla sin cesar en dirección a la negrura devoradora.*

Creas una terrible esfera que destruye todo lo que toca. Ésta vuela hasta a 30' por asalto, pero dejará de moverse cuando entre en un espacio que contenga a una criatura y la atacará de forma automática. Debes dirigirla de manera activa hasta un nuevo blanco con una acción de movimiento.

Cuando es golpeado por la esfera, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 40d6). Cualquier criatura reducida a 0 o menos pg por este conjuro es desintegrada, dejando sólo un rastro de fino polvo (aunque su equipo no resulta afectado). Cuando se usa contra un objeto, la esfera desintegra hasta un cubo de 10' de lado de materia no viva. Si una criatura u objeto logra superar un TS de Fortaleza sólo queda parcialmente afectado y sufre 5d6 puntos de daño. Si este daño lo reduce a 0 o menos pg, se desintegra.

Los efectos de la esfera se consideran iguales a los de un sortilegio *desintegrar* a la hora de destruir un *muro de fuerza* o cualquier otro conjuro o efecto específicamente afectado por un *desintegrar*. En caso de superar el alcance del sortilegio, la esfera se desvanece.

*Componente material:* una pizca de polvo de una criatura desintegrada.

## ESFERA DE ROCA

Evocación [tierra]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** una esfera de roca de 5' de diámetro
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Arrojas la esfera al aire y desaparece cuando dices las palabras del conjuro. Una versión más grande de ésta, de 5' de diámetro, aparece en el pasillo y se le echa encima a tu adversario.*

Creas una esfera de roca finamente pulida de 5' de diámetro, que se mueve bajo tu control con una velocidad de 30'. La esfera tiene CA 5, dureza 8 y 500 pg.

En el asalto en el que lances el conjuro, la *esfera de roca* aparecerá en el punto que designes dentro del alcance, y podrás dirigir su movimiento como una acción gratuita. En los asaltos subsiguientes,



*Una* esfera de destrucción total *destruye todo lo que toca*

*Ilustración de M. Phillippi*

deberás dirigirla activamente para que se mueva; si no, permanecerá quieta. Dirigir el movimiento de una *esfera de roca* en los asaltos posteriores a su aparición inicial requiere una acción de movimiento.

Si mueves la *esfera de roca* al interior de la casilla de una criatura enemiga, deja de moverse e inflige 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6) a todo el que se encuentra en ella. Superar un TS de Reflejos niega el daño.

*Componente material:* una esfera pulida de mármol de 1" de diámetro.

## ESFERA DEFENESTRANTE

Evocación [aire]
**Nivel**: Hcr/Mag 4
**Componentes**: V, S, F
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto**: esfera de 2' de radio
**Duración**: 1 asalto/nivel (D)
**TS**: Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros**: sí

*Desde la perla que sostienes entre tus dedos anular y pulgar surge una nebulosa esfera gris de aire arremolinado y viento aullante que vuela para atacar a tus enemigos.*

Cuando lanzas este conjuro, creas una esfera de aire que se arremolina violentamente. Como una acción de movimiento, puedes hacer que ésta se desplace hasta 30' por asalto y golpee a la criatura u objeto que designes con un ataque de toque a distancia. Cualquier criatura que sea alcanzada por la esfera sufrirá 3d6 puntos de daño por la fuerza de su viento. Además, las Medianas o de menor tamaño deberán superar un TS de Fortaleza o quedarán tumbadas. A continuación, aquellas que hayan quedado tumbadas, deberán salvar de nuevo contra Fortaleza o serán arrastradas y se elevarán 1d8×10' en el aire hasta caer a 1d6 casillas de distancia en dirección aleatoria desde su situación original, sufriendo daño por caída de forma normal. Si hay alguna ventana dentro del alcance, a la víctima se la arroja en esa dirección de manera automática.

Si algún obstáculo evita que la criatura llegue a la altura máxima, sufre 1d6 puntos de daño por cada 10' de movimiento incapaz de completar, de modo que una lanzada 50' hacia arriba en una habitación con el techo a 20' sufriría 3d6 puntos de daño por el impacto y después otros 2d6 más al caer de nuevo contra el suelo.

La esfera puede afectar a un máximo de una criatura u objeto por asalto y se deshace si excede el alcance del conjuro.

*Foco:* una perla gris valorada en 100 po.

## ESFERAS DE ENERGÍA

Evocación [ácido, frío, electricidad, fuego, sónico]
**Nivel**: Hcr/Mag 4
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto**: cinco esferas flotantes
**Duración**: 1 asalto/nivel o hasta ser descargado
**Tiro de salvación**: Reflejos mitad; ver texto
**Resistencia a conjuros**: sí; ver texto

*Lanzas todas las canicas al aire, realizando el conjuro al mismo tiempo. Cada una de ellas se vuelve de un color distinto: verde pálido, blanco, azul, rojo y violeta, y se ponen en órbita alrededor de tu cabeza.*

Creas un círculo de cinco esferas de colores que orbitan alrededor de tu cabeza a una distancia de 1'. Éstas despiden tanta luz como una antorcha y pueden usarse ofensiva o defensivamente. Cada esfera se corresponde con uno de los tipos de energía (ácido, frío, electricidad, fuego y sónica).

Si las utilizas para atacar, en tu turno y como una acción estándar, puedes dirigir una o más esferas para golpear a una o varias criaturas dentro del alcance, ninguna de las cuales puede distar más de 30' entre ellas. Cada esfera inflige 5 puntos de daño por energía por cada cinco niveles de lanzador (máximo 20 puntos de daño) a una única criatura, así que la esfera de un lanzador de 11.º nivel infligiría 10 puntos de daño por energía. El objetivo puede realizar un TS de Reflejos para la mitad de daño para cada esfera.

Si eres atacado con un efecto que inflige daño por energía, y la esfera de ese tipo está todavía presente, puedes hacer que ésa absorba una parte. Cada una de ellas te otorga RE 5 por cada cinco niveles de lanzador. De ser utilizada para absorber daño, esa esfera queda destruida.

Cuando se use para atacar a una criatura con RC, realiza una tirada de RC para todas las esferas que ataquen en un asalto. El éxito o el fracaso se aplicarán a todas las esferas que golpeen a la criatura en ese asalto.

*Componente material:* cinco canicas de cristal.

## ESPACIO SEGURO

Abjuración
**Nivel:** Exp 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** 30'
**Área:** emanación de 30' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Presionas tu mano contra el suelo y entonas las antiguas palabras. Un resplandor verde se extiende desde tu mano, formando un anillo de translúcidas llamas de color jade. "Estamos a salvo," les dices a tus aliados. "De momento".*

Haces que un área esté segura ante los ataques. Este conjuro funciona de un modo muy similar al de *santuario* (*Mdj*, pág. 288). El área de un sortilegio *espacio seguro* es inmóvil. Toda criatura que intente golpear o atacar directamente por otros medios a cualquiera que se encuentre dentro del *espacio seguro*, o toda aquella que intente entrar en el área, deberá superar un TS de Voluntad. El éxito significa que la criatura puede actuar con normalidad y no se ve afectada por el lanzamiento de este conjuro. Fallar significa que es incapaz de atacar a nadie de dentro del área, y ni siquiera podrá entrar en ella mientras dure el conjuro. Aquellos que no intentan atacar a las criaturas en el área no resultan afectados. Este sortilegio no impide que las que se encuentran en el interior del área custodiada no sean atacadas o afectadas mediante conjuros con efectos de área.

Una criatura dentro del *espacio seguro* que lleve a cabo un ataque dejará de quedar protegida por el conjuro, por lo que podrá sufrir ataques con normalidad.

## ESPADA ARDIENTE

Evocación [fuego]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Haciendo con tu mano un gesto cortante como el de un hacha y pronunciando las últimas frases del conjuro, haces que el arma que has*

*tocado quede envuelta en destellantes llamas azules.*

Las llamas de este conjuro desprenden una luz azur hasta a 30'. Éstas no dañan al arma o a su esgrimidor, pero, mientras el conjuro está en efecto, la primera inflige daño por fuego además del normal.

El arma encantada inflige 1d6 puntos de daño adicionales por fuego con un golpe con éxito. Además, con uno crítico, inflige daño adicional por fuego basado en el multiplicador de crítico del arma:

| Multiplicador de crítico | Daño adicional por fuego |
|---|---|
| ×2 | +1d10 |
| ×3 | +2d10 |
| ×4 | +3d10 |

## ESPADA DE LAS TINIEBLAS

Nigromancia [mal]
**Nivel**: Hcr/Mag 7
**Componentes**: V, S, M
**Efecto**: hoja negra de energía negativa

*Rompes la espada en tu mano contra una piedra, creando un arma similar hecha por completo de energía negra. Tan pronto como toma forma, la hoja negra ataca.*

Este conjuro funciona como una *espada del engaño* (ver a continuación), exceptuando que haces que aparezca una hoja negra de energía negativa pura y ataque a los oponentes a distancia, como si la dirigieras. En vez de infligir daño, una *espada de las tinieblas* otorga un nivel negativo con cada golpe acertado contra una criatura viva, tiene un rango de amenaza de 19-20 e inflige dos niveles negativos con un golpe crítico. Los niveles negativos suelen tener la posibilidad de consumir permanentemente los niveles del receptor, pero los procedentes de la *espada de las tinieblas* no duran lo suficiente para causar este efecto. No obstante, si una víctima recibe un número de niveles negativos igual o superior a sus DG, muere.

Si la espada golpea a una criatura muerta viviente, le concede 5 pg temporales por cada dos niveles de lanzador (máximo 25) que duran hasta 1 hora.

*Componente material:* una espada bastarda o larga, que se rompe contra una piedra al lanzar el conjuro.

## ESPADA DEL ENGAÑO

Evocación [fuerza]
**Nivel**: Hcr/Mag 4
**Componentes**: V, S, F
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto**: una hoja de fuerza de color verde pálido
**Duración**: 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros**: sí

*Blandiendo una reproducción en miniatura de una espada como si fuera real, creas una representación a tamaño real de ésta hecha por completo de fuerza de color verde. La hoja ataca inmediatamente a tu enemigo.*



Espada legal *le da ventaja a un paladín contra oponentes caóticos*

Haces que aparezca una hoja hecha de energía de color verde pálido y golpee al oponente que designes, empezando con un ataque en el asalto del lanzamiento y siguiendo en los subsiguientes. Aunque realiza ataques normales cuerpo a cuerpo, la espada ataca como un conjuro, no como un arma (y así, por ejemplo, puede atacar a criaturas incorporales). Una *espada del engaño* siempre ataca desde tu dirección y no es posible utilizarla para flanquear junto con tu ataque normal, pero sí junto a tus aliados.

La hoja ataca con un ataque base igual a tu nivel de lanzador, infligiendo 1d8 puntos de daño por golpe y con un rango de amenaza de 19-20. Además, cada golpe con éxito impone un penalizador de -2 en el siguiente TS del objetivo (-4 si se trata de un golpe crítico). Este penalizador es acumulativo (hasta un máximo de -5 para cada criatura) y durará hasta que la criatura deba realizar un TS en una situación peligrosa o reciba los beneficios del conjuro *quitar maldición*.

En cada asalto, la *espada del engaño* sigue atacando al objetivo del asalto anterior excepto si usas una acción estándar para que cambie a uno nuevo situado dentro del alcance. En el asalto en que cambia de objetivo puede atacar como una acción estándar (tal como lo hace en el asalto en el que se lanza el sortilegio). El arma puede realizar ataques múltiples contra un único objetivo con una acción de ataque completo si su ataque base lo permite. Una *espada del engaño* no puede ser atacada ni sufrir daño (aunque es posible disiparla como a cualquier otro conjuro).

Si una criatura atacada tiene RC, se debe realizar la prueba de nivel de lanzador en el primer ataque de la espada. Si la prueba tiene éxito, el arma podrá atacarla normalmente mientras dure el sortilegio. En caso de no ser así, la *espada del engaño* se disipa. De estar el objetivo ya más allá del alcance del conjuro o hasta un punto donde no puedes verle, la *espada del engaño* regresa y se queda flotando a tu lado.

*Foco:* una réplica en miniatura de una espada y un juego de dados cargados.

## ESPADA LEGAL

Evocación
**Nivel:** Pal 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Rememorando pensamientos de justicia, recorres el arma con tus dedos, imbuyéndola de poder.*

Este conjuro funciona como *espada sagrada* (*Mdj*, pág. 240), exceptuando que el arma



*Ilustración de M. Philippi*



*Ilustración de L. Parrill*

*Las* espinas venenosas *protegen a un druida de los anillos de una naga*

funciona como un *arma +5 axiomática* (bonificador de mejora de +5 a las tiradas de ataque y daño, alineamiento legal, inflige 2d6 puntos de daño adicionales contra oponentes caóticos). Además, emite un efecto de *círculo mágico contra el caos* (como el sortilegio).

## ESPINAS

Transmutación
**Nivel:** Clr 3, Drd 3

*Con el sonido de madera retorciéndose, del arma que tocas brotan afiladas púas semejantes a espinas de rosa.*

Este conjuro funciona igual que *zarzas* (ver pág. 244), exceptuando que el arma afectada gana un bonificador de mejora de +2 a sus tiradas de ataque y que su rango de amenaza se dobla. Este efecto no se apila con otros que aumentan el rango de amenaza de un arma, como la dote Crítico mejorado.

## ESPINAS ARROJADIZAS

Transmutación
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Evocas el poder de la naturaleza, y en el dorso de tu mano se erizan espinas como púas.*

De tu mano surgen punzantes espinas venenosas que puedes usar cuerpo a cuerpo o en un ataque a distancia.
Las espinas infligen 1d8 puntos de daño y pueden lanzarse (incremento de distancia 10'). Además, son venenosas (CD de la herida igual a la de *espinas arrojadizas*, 1d6 Fue/1d6 Fue).

## ESPINAS VENENOSAS

Transmutación
**Nivel:** Drd 5

*Espinas negras y relucientes surgen de tu piel sin hacerte ningún daño pero poniendo en peligro a aquellos que te atacan en combate cuerpo a cuerpo.*

Este conjuro funciona igual que *piel de espinas* (ver pág. 183), excepto por lo anteriormente indicado y que un rasguño de las espinas es suficiente para inyectar una dosis de veneno a tu atacante. Cualquier criatura que te aprese quedará expuesta al veneno cada asalto al comienzo de tu turno. El veneno de las espinas inflige 1d4 punto de daño a la Fuerza inmediatamente y otros 1d4 a la misma característica 1 minuto después. Cada caso de daño puede negarse mediante un TS de Fortaleza con éxito (CD 10 + 1/2 de tu nivel de lanzador + tu modificador de Sab).

*Componente material:* una rosa negra seca.

## ESPUELAS SAGRADAS

Transmutación
**Nivel:** Pal 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** tu montura especial
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Invocas a los poderes sagrados, y las patas de tu montura brillan con un fulgurante resplandor amarillo.*

Este conjuro incrementa la velocidad táctica terrestre de tu montura especial en 40'. Este ajuste se considera un bonificador de mejora.

## ESTABILIZAR

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 2, Pal 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Área:** explosión de 50' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo); ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Lleno de compasión y preocupación, recurres al poder de tu deidad. Una explosión de energía dorada aparece, extendiéndose desde ti. Aquellos todavía vivos a tu alrededor parecen menos ensangrentados y sufrir menos dolor.*

Este conjuro, diseñado para funcionar en el campo de batalla, te permite estabilizar a los moribundos que se encuentran a tu alrededor. Una explosión de energía positiva se extiende desde ti, curando 1 punto de daño a todas las criaturas vivas dentro del área afectada, tanto si son aliadas como si no. Este sortilegio inflige 1 punto de daño a las criaturas muertas vivientes, a

las que se les permite realizar un TS de Voluntad para negar el efecto.

## ESTALAGMITA SÚBITA

Conjuración (creación) [tierra]
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** no

*Apuntas con tu dedo hacia arriba y emites un grito seco. Inmediatamente, una estalagmita afilada como una cuchilla brota del suelo para empalar a tu enemigo.*

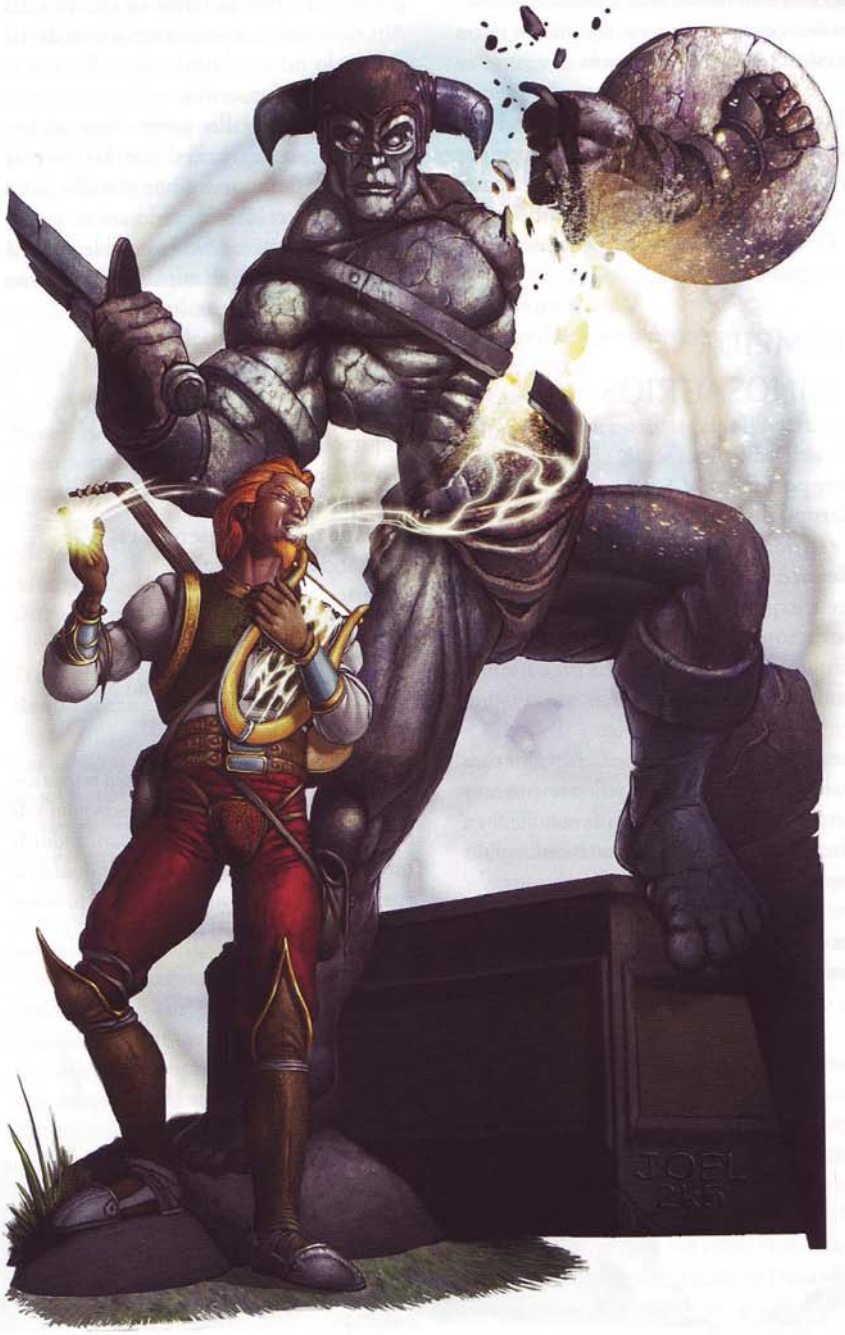
Este conjuro crea una estalagmita de aproximadamente 1' de anchura en su base y hasta 10' de altura. Si se topa con el techo antes de llegar a su altitud completa, deja de crecer. Ésta surge del suelo bajo la criatura objetivo y sale disparada hacia arriba. Una víctima en el aire que se halle a 10' o menos del suelo obtendrá un +4 a su TS; las que se encuentren a más de esa distancia no podrán ser dañadas por este sortilegio.

La estalagmita inflige 1d6 puntos de daño perforante por nivel de lanzador (máximo 10d6). Además, un objetivo que no logre superar su TS contra este conjuro y sufra daño por él quedará empalado y será incapaz de moverse de su posición actual hasta que realice una prueba de Escapismo a CD 15. La estalagmita puede ser retirada también de otras maneras, como con un conjuro *transformar piedra*. A la víctima le es posible liberarse con una prueba de Fuerza a CD 25, si bien hacer esto le inflige 3d6 puntos de daño cortante.

La RD de una criatura, de tener alguna, se aplica al daño infligido por este conjuro, y éste se considera perforante en lo relativo a superarla.

## ESTALLAR LA PIEDRA

Evocación [sónico]
**Nivel:** Brd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área:** un objeto o criatura de piedra
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno o Fortaleza mitad; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no



Estallar la piedra *envía una nota desgarradora y pura al centro de cualquier piedra*

*Llamas a las energías en lo más profundo de tu ser y pronuncias una nota perfecta. La piedra se sacude como si hubiese sido golpeada y aparecen grietas en ella.*

Apuntas una única nota de tonalidad perfecta hacia un objeto de piedra desatendido que no pese más de 2 lbs. por nivel de lanzador o hacia una criatura de piedra, haciendo que estalle. Un objeto queda destruido, mientras que una criatura (de cualquier peso) sufre 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6), con un TS de Fortaleza para mitad de daño.

## ESTALLIDO DE LLAMAS

Conjuración (creación) [fuego]
**Nivel**: Hcr/Mag 4
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: 60'
**Área**: explosión cónica
**Duración**: instantáneo
**TS**: Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros**: no

*Cuando lanzas el sortilegio, tu mano queda recubierta de llamas amarillas apenas percep-*



*Ilustración de J. Thomas*

*tibles. Con un rugido, las llamas estallan desde tus dedos en forma de cono, dejando un rastro de volutas de humo en tu mano.*

El área del conjuro se llena de llamas, infligiendo 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 10d6) a cualquier criatura dentro de ésta que falle su TS.

*Componente material:* un pequeño pábilo empapado en aceite.

## ESTAMPIDA DE DINOSAURIOS

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Drd 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** expansión de 20' de radio
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Arrojando al suelo y rompiendo un fósil para finalizar el conjuro, apelas a poderosas fuerzas y energías naturales, y las pones de manifiesto en forma de una hilera de dinosaurios intangibles y espectrales en estampida.*

Las criaturas que se hallen en el área del conjuro sufrirán 1d12 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (hasta +20). Aquellas que se encuentren a más de 10' del suelo no resultarán afectadas por la *estampida de dinosaurios.*

Con un sencillo gesto (una acción gratuita) puedes hacer que las formas espectrales se muevan por el suelo hasta 40' por asalto (desplazando así su punto de origen efectivo). No es posible dañar a las criaturas por la *estampida de dinosaurios* más de una vez por asalto.

*Componente material:* un fósil.

## ESTÓMAGO DE HIERRO

Abjuración
**Nivel:** Brd 1, Clr 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Murmuras el conjuro y destapas una botella con un nocivo brebaje de veneno de escorpión y de víbora, sudor de sapo, y cerebros tamizados de carroñeros reptantes. El ponzoñoso líquido se evapora en una nube negra que rodea tu mano cuando la alargas para tocar al objetivo.*

Haces que una criatura esté más capacitada para luchar contra los efectos del veneno. El receptor se llena de contraveneno y obtiene un bonificador alquímico de +5 a las salvaciones de Fortaleza contra todo tipo de venenos, ya sean vía herida, contacto, ingestión o inhalación. Una vez concluido el sortilegio, el receptor queda mareado durante 1 asalto.

*Componente material:* un vial con el veneno diluido de cuatro criaturas diferentes.

## ESTRELLA SAGRADA

Abjuración
**Nivel:** Clr 7
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 0'
**Efecto:** estrella protectora de energía
**Duración:** 3 asaltos (D)

*Apelando al poder de tu deidad, das existencia a una resplandeciente mota de energía cerca de tu hombro. Si bien no brilla más que una vela, la mota de luz colma tu cuerpo de un calor interior y una sensación de protección tranquilizadora.*

Creas una brillante partícula de energía que se queda junto a tu hombro, despidiendo luz con la intensidad de la de una vela. Tiene tres funciones, y puedes elegir cuál surge efecto activándola como una acción gratuita durante tu turno.

*Protección:* la *estrella sagrada* te proporciona un bonificador de circunstancia de +10 a la CA.

*Rayo de fuego:* la *estrella sagrada* flagela con un haz de energía en un ataque de toque a distancia contra una criatura (tú escoges el objetivo) hasta un alcance de 90' (sin incremento de distancia). Este ataque utiliza tu bonificador de ataque e inflige daño por



*Una* estampida de dinosaurios *acaba con cualquier cosa en su camino*

*Ilustración de J. Jarvis*

fuego igual a 1d6 puntos por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d6).

*Retorno de conjuros:* la *estrella sagrada* puede retornar de cuatro a siete (1d4+3) niveles de conjuro del mismo modo que el sortilegio *retorno de conjuros* (*Mdj*, pág. 285). Cualquier nivel devuelto se restará de los niveles que queden; la *estrella sagrada* no recupera los niveles guardados cada vez que activas esta función. Si se gastan todos los niveles de conjuro, esta función ya no funciona pero el resto sí.

## ESTRELLA SANGRIENTA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** una estrella sangrienta
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con un destello rubí, un cristal resplandeciente de un color rojo intenso aparece cerca de tus oponentes para absorber la sangre de sus heridas.*

Creas un constructo mágico llamado estrella sangrienta que sale disparado desde tu mano y flota en el aire en cualquier parte dentro del límite del alcance (cada asalto, puedes moverla a cualquier punto dentro de éste con una acción estándar que debes pasar concentrándote en la nueva posición). La estrella sangrienta pulsa con luz de color rubí (que proporciona iluminación en un radio de 20'). Toda criatura que hayas especificado inicialmente que se encuentre a 10' de ésta y que sufra daño de cualquier tipo deberá realizar un TS. Si falla la salvación, la víctima sufre 1 punto de daño a la Constitución. Cada vez que una víctima o víctimas sufran daño, se les permitirá realizar un nuevo TS.

La estrella sangre no puede ser atacada o dañada con ataques físicos.

*Componente material:* un rubí por valor de como mínimo 30 po.

## ESTRIBILLO

Transmutación
**Nivel:** Brd 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel

*Cuando lanzas este conjuro, un estribillo familiar y relajante brota en tu mente.*

Este conjuro lleva a tu mente una canción que te ayuda a mantener la concentración. Ésta no te distrae de ninguna tarea que llevas a cabo; al contrario, tarareando la tonada, puedes concentrar tu mente con facilidad. Mientras este conjuro esté en efecto, podrás realizar una prueba de Interpretación en vez de una de Concentración.

## ESTRUENDO SÓNICO

Evocación [sónico]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Área:** explosión cónica
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Las palabras finales del conjuro se convierten en un zumbido sordo y grave, tan fuerte como el estruendo de un campo de batalla, y vuelan desde ti formando un cono.*

Creas un cono de potente sonido. De usarse para atacar, éste infligirá 1d6 puntos de daño sónico por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d6) en cada asalto en que una criatura esté dentro del área; superar el TS de Reflejos reduce este daño a la mitad. Los objetivos que se encuentren dentro del efecto de un conjuro *silencio* serán inmunes.

*Foco:* un cono hueco de latón y oro valorado en 50 po.

## EVALUAR RESISTENCIA A CONJUROS

Adivinación
**Nivel:** Clr 4, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Finalizando el conjuro, tus ojos relucen con un pálido resplandor azul, y comprendes cómo superar la resistencia a tu magia que posee tu enemigo.*

Este conjuro te confiere un bonificador de +10 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la RC de una criatura concreta. *Evaluar resistencia a conjuros* sólo es efectivo contra una criatura específica por lanzamiento, y en el momento del lanzamiento debes poder verla.

## EVITAR EFECTOS PLANARIOS

Abjuración
**Nivel:** Clr 2, Drd 2, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción inmediata
**Alcance:** 20'
**Objetivo:** una criatura/nivel en una explosión de 20' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*El peligro del plano te sorprende, y apenas tienes tiempo de gritar unas cuantas palabras antiguas de poder. En un momento estás a salvo y te ganas un breve respiro: tiempo suficiente para lanzar conjuros de protección más permanentes.*

Ganas una protección temporal contra los efectos naturales de un plano en concreto. Estos efectos incluyen las temperaturas extremas, la falta de aire, humos venenosos, emanaciones de energía positiva o negativa, o cualquier otro atributo del plano (*GDM*, pág. 147).

En los planos con el rasgo predominante de fuego el conjuro ofrece protección contra 3d10 de puntos de daño por fuego. En uno dominado por el agua permite respirar dentro de ella y en un plano con predominio de tierra evita la asfixia. Un personaje protegido por *evitar efectos planarios* no puede quedar cegado en planos con predominio mayor de energía positiva y, una vez sus pg temporales hayan igualado su máximo normal, éstos no seguirán incrementándose. En los planos con predominio mayor de la energía negativa, el personaje no sufre daño alguno ni niveles negativos.

Además de lo anterior, se niega algunos efectos específicos del plano. En la cosmología del D&D, *evitar efectos planarios* niega el efecto ensordecedor del Pandemónium y el daño por frío de la capa Cania de los Nueve infiernos. En una cosmología que haya creado, el DM podría añadir nuevas protecciones. Por ejemplo, si la campaña tiene un plano Elemental del frío, *evitar efectos planarios* protegerá contra el daño por frío que sufre todo el mundo en éste.

El sortilegio no niega los rasgos de gravedad, alineamiento o mágicos, ni tampoco algunos rasgos trampa que ciertos plano puedan tener (como el Elíseo y el Hades).

Este sortilegio no ofrece protección alguna contra las criaturas, tanto nativas como foráneas, ni tampoco contra conjuros, aptitudes especiales o formaciones extremas y no naturales dentro del plano. *Evitar efectos planarios* te permite sobrevivir en el plano Elemental de la tierra, por ejemplo, pero no te protegerá si dentro de ése te pones a andar sobre un lago de magma.

## EXCAVAR

Transmutación
**Nivel:** Drd 2, Exp 2
**Componentes:** V, S, F/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Invocas el conjuro y tus manos relucen con un aura amarilla, que se alarga y adquiere la forma de translúcidas garras de topo. El olor a tierra recién removida flota en el aire.*

El receptor puede excavar a través de la tierra y la grava (pero no a través de la roca sólida) a una velocidad de 30' (o 20' si lleva armadura pesada o intermedia, o carga mediana o pesada).

*Foco arcano:* la garra de una criatura que excave.

## EXCAVAR EN GRUPO

Transmutación
**Nivel:** Drd 4, Exp 3
**Objetivo:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Apelas al poder del conjuro y, sucesivamente, las manos de tus aliados quedan rodeadas de un halo amarillo que adquiere la forma de las garras de grandes topos.*

Este conjuro funciona como *excavar*, exceptuando que afecta a varias criaturas.

## EXCAVAR RÁPIDO

Transmutación
**Nivel:** Drd 1, Exp 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Completas el sortilegio extendiendo los dedos como las garras delanteras de un topo. A tu contacto, los apéndices cavadores del objetivo aumentan en tamaño y agudeza.*

Este conjuro incrementa la velocidad de excavar de la criatura tocada en 20'. No tiene efecto en otros modos de movimiento, ni tampoco le permite excavar si no posee ya la aptitud, ni tampoco la de excavar la piedra si no es ya capaz de ello.

## EXCLUSIÓN

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** custodia invisible que ocupa dos casillas de 10'/nivel (Mo)
**Duración:** 1 hora/nivel
**TS:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un sonido de dilatación metálica, como si una delgada lámina de metal fuera doblada y luego liberada, resuena desde tu mano extendida. Puedes ver durante un breve instante una cuadrícula reluciente que define el área de tu conjuro.*

Creas una custodia especial que impide a los lanzadores de conjuros o criaturas con aptitudes sortílegas entrar en un área sin permiso. Cualquier criatura que tenga sortilegios preparados, espacios de conjuro disponibles para lanzar sin preparación o aptitudes sortílegas innatas deberá tener éxito en un TS de Voluntad o será detenida por una barrera invisible que le impedirá el paso. La CD del TS de Voluntad se incrementará en un número igual al nivel del sortilegio del mayor nivel que la criatura tenga preparado o sea capaz de lanzar (por lo que un hechicero de 10.º nivel que todavía no haya gastado sus espacios de conjuro de 5.º nivel ese día añadirá +5 a la CD). Puedes decidir si aplicas una contraseña o condición especial (como la raza o alineamiento del personaje, la posesión de una prenda o cualquier otra característica visible o detectable) mediante la cual los personajes y criaturas lanzadores de conjuros sean capaces de entrar en el área custodiada por la *exclusión*.

Las criaturas que no pueden lanzar sortilegios ni tienen aptitudes sortílegas (incluidos los lanzadores que han agotado sus espacios de conjuro y los seres que poseen objetos mágicos desencadenantes o de finalización de sortilegios) pueden atravesar la barrera sin impedimentos. Los lanzadores de conjuros y las criaturas que posean aptitudes sortílegas que ya se encuentren dentro del área cuando crees la custodia no se verán obligados a salir ni tendrán el movimiento limitado en su interior (y los conjuros y aptitudes sortílegas podrán atravesar la barrera en cualquier dirección). No obstante, si tales criaturas abandonan el área, deben superar los TS tal como se ha indicado anteriormente para regresar.

Las criaturas que intenten usar cualquier conjuro o efecto de teletransporte para entrar en el área custodiada deberán tener éxito en la salvación con normalidad. En caso de fallar, serán trasladadas sin sufrir daño al espacio más cercano al exterior del área.

*Componente material:* una pizca de polvo de la tumba de un mago.

## EXIGENCIA DEL HERALDO

Encantamiento (compulsión) [enajenador, sónico]
**Nivel:** Brd 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** 20'
**Área:** explosión de 20' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Llevándote la mano a la boca y gritando, llamas la atención de las criaturas a tu alrededor. Por un momento, todas las miradas se vuelven hacia ti. Algunas criaturas parecen reacias a apartarla o simplemente no pueden.*

Todas las criatura con 5 DG o menos quedan *ralentizadas* (*Mdj*, pág. 279) durante 1 asalto. Las criaturas que se encuentren fuera del radio de la explosión podrían oír el grito, pero no quedarán afectadas. Si el conjuro *acelerar* está en funcionamiento en una criatura afectada, éste queda suprimido (pero no disipado) durante 1 asalto.

## EXPELER SERPIENTE

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 5

**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Te concentras en el colmillo, dices las palabras y un tentáculo de 15' de longitud brota de tu estómago. Éste no tiene ojos, pero acaba en unas chasqueantes mandíbulas reptilianas.*

El tentáculo creado por *expeler serpiente* es equivalente a una constrictor gigante (*Mm*, pág. 282) salvo en que te obedece completamente y se mueve siguiendo tus órdenes. Éste tiene tantos pg como los tuyos al completo. Los ataques contra la serpiente no te causan molestia alguna y no interrumpen tu lanzamiento de conjuros. Si "muere", desaparece sin causarte ningún daño. El tentáculo no dificulta en ningún sentido el lanzamiento de sortilegios.

Una vez por asalto y como acción gratuita, tienes la opción de hacer que el tentáculo realice un ataque de mordisco contra una criatura que se encuentre hasta un máximo de 10' y, si tiene éxito, puede utilizar la aptitud agarrón mejorado de la serpiente para infligir daño constriñendo.

Durante los asaltos en los que el *expeler serpiente* esté constriñendo a una víctima no podrás moverte a más de 5' de ésta, a menos que el tentáculo supere una prueba de presa para llevarte contigo al oponente cuando te muevas (para las reglas de presa, consulta el *Mdj*, pág. 158). Ésta es la única manera en que el tentáculo puede restringir el movimiento. Mientras la serpiente está presente eres capaz de utilizar sus habilidades de Equilibrio y Escalar en vez de las tuyas, y obtienes velocidad trepando de 20'.

*Foco:* el colmillo de cualquier reptil.

## EXPLOSIÓN ARCO IRIS

Evocación [luz]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 120'
**Área:** línea de 120'
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*De tus dedos extendidos sale disparado un haz de energía y luces multicolores. Éste estalla y congela, crepita y grita.*

Este conjuro es una explosión de amplio espectro de energía de radiación compuesta por los cinco tipos de energía. *Explosión arco iris* inflige 1d6 puntos de daño de cada uno de los cinco tipos de energía (ácido, frío, electricidad, fuego y sónico), para un total de 5d6 puntos de daño. Las criaturas aplican la RE de forma separada para cada uno de los cinco tipos de daño.

A medida que ganas niveles, el dado de daño aumenta. En el 7.º nivel, el sortilegio inflige 5d8; a 9.º, 5d10; y, en el 11.º, 5d12. Cada dado es para uno de los cinco tipos de energía.

*Componente material:* una pequeña gema transparente o un prisma de cristal valorado en al menos 50 po.

## EXPLOSIÓN CACOFÓNICA

Evocación [sónico]
**Nivel:** Brd 5, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** explosión de 20' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Das término al conjuro con un grito, y sus ecos van hacia adelante y estallan en sonidos ensordecedores.*

Haces que surja un estallido de ruido bajo y discordante en el lugar de tu elección. Éste inflige 1d6 puntos de daño sónico por nivel de lanzador (máximo 15d6) a todas las criaturas dentro del área.

La *explosión cacofónica* no puede penetrar en el área de un conjuro *silencio*.

## EXPLOSIÓN CICLÓNICA

Evocación [aire]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar



*Un conjuro* explosión arco iris *golpea a los enemigos con todos los tipos de energía*

*Ilustración de M. Phillippi*

**Alcance:** 120'
**Área:** línea de 120'
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Ahuecando las manos alrededor de una peonza infantil, las alargas enérgicamente hacia delante en el mismo instante en que pronuncias las palabras finales de la fórmula prescrita de este conjuro. Inmediatamente después, una explosión de viento arremolinado brota de entre tus dedos estirados, barriendo a todo aquel que se interpone en su camino.*

Envías un torrente arremolinado de aire, no muy distinto a un tornado girado de lado, hacia tus enemigos. Una *explosión ciclónica* infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6 puntos de daño) a todas las criaturas y objetos que se hallen en el área. Los objetos con un tamaño superior a Grande sufren la mitad del daño. La *explosión ciclónica* se inicia en la punta de tus dedos.

Las criaturas que no superen su TS de Reflejos contra una *explosión ciclónica* correrán el peligro adicional de ser echadas hacia atrás por la fuerza del viento. Trata esto como si fuera un ataque de embestida realizado con un bonificador de +12 a la prueba de Fuerza. La *explosión ciclónica* siempre se mueve con el oponente para empujarle hacia atrás a la mayor distancia permitida, y (a diferencia de una embestida normal) puedes superar tu límite de movimiento normal con un resultado lo suficientemente alto en la prueba. A las criaturas aéreas se las considera de una categoría de tamaño inferior en lo que respecta a resistir la embestida.

Si el daño infligido por la explosión a una barrera interpuesta hace que se rompa o la atraviese, la *explosión ciclónica* puede continuar al otro lado de ésta si el alcance del sortilegio lo permite; en caso contrario, se detiene delante de la barrera como hace cualquier otro efecto de conjuro.

*Foco:* una peonza infantil.

## EXPLOSIÓN DE FUERZA

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Fortaleza 3, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Recurriendo a la magia en su forma más pura, diriges energía invisible para que pase silbando por el aire para azotar a tu enemigo.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para alcanzar con él a un objetivo. Una *explosión de fuerza* inflige 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6). Además, un impacto con éxito obliga al objetivo a superar un TS de Fortaleza para no ser derribado y quedar tumbado (los modificadores de tamaño y estabilidad se aplican al TS como si el conjuro fuera una embestida).

## EXPLOSIÓN DE PÚAS

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 20'
**Área:** expansión de 20' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Mientras empiezas a lanzar este conjuro, surgen pinchos punzantes como agujas de tu piel, que salen volando en todas direcciones cuando lo completas.*

Las criaturas dentro de la expansión de una *explosión de púas* son golpeadas por una o más de ellas, según su tamaño: las Menudas o más pequeñas, 4 púas; las Pequeñas, 6; las Medianas, 8; las Grandes, 10; y las Enormes o mayores, 12 púas.

Las criaturas Pequeñas o más grandes que superen sus salvaciones serán golpeadas por la mitad de púas, en tanto que las Menudas o más pequeñas las evitarán completamente.

Cada púa inflige 1d6 puntos de daño perforante y se mete en la carne de cualquier criatura viva a la que golpea. Cada púa clavada impone un penalizador de -1 no acumulativo a los ataques, TS y pruebas. Todas ellas pueden sacarse sin problemas como una acción estándar con una prueba de Sanar (CD 20). Si se hace de otra forma, quitarlas inflige 1d6 puntos de daño adicionales.

*Componente material:* una púa de puercoespín.

## EXPLOSIÓN DE SOMBRA

Evocación [luz]
**Nivel:** Clr 4, Drd 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' +40'/nivel)
**Área:** expansión de 20' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Luz destella brillante y blanca durante un instante en el área de este conjuro, disipando portales que llevan al plano de la Sombra y aturdiendo a las criaturas antinaturales que temen la luminosidad.*

Los nativos del plano de la Sombra que estén en el área de efecto de una *explosión de sombra* deberán superar un TS de Fortaleza o quedarán aturdidos durante 1d6 minutos. Éstos que además sean muertos vivientes o vulnerables a la luz deberán superar un segundo TS de Fortaleza o sufrirán 2d10 puntos de daño adicionales. Las criaturas que fallen cualquiera de los dos TS no podrán usar sus aptitudes sortílegas o sobrenaturales para abrir portales al plano de la Sombra durante 3d6 minutos.

Este conjuro cerrará todos los portales, *umbrales* y cualquier otra abertura al plano de la Sombra que se encuentren en su área. Las criaturas al otro lado del portal no resultan afectadas por el sortilegio.

*Componente material:* un puñado de tierra de cementerio, apretada con fuerza y lanzada al aire.

## EXPLOSIÓN SÓNICA

Evocación [sónico]
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Las palabras de tu conjuro se enroscan las unas con las otras y se vuelven más fuertes. Entonces, como un enjambre de abejas, salen como un rayo hacia tu objetivo y detonan en un estridente bramido a su alrededor.*

Azotas al objetivo con un sonido estruendoso y agudo. La víctima sufre 1d4 puntos de daño sónico por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d4) y debe superar un TS de Voluntad o queda ensordecida durante 1d4 asaltos. Este conjuro no tiene efecto si se lanza dentro del área de un sortilegio de *silencio*.

## ÉXTASIS DE LA JUNGLA

Transmutación
**Nivel:** Drd 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva no vegetal
**Duración:** permanente (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Escupiendo, maldices a la criatura, sabiendo que en unos días o bien estará muerta o bien será simplemente otro hierbajo. Mientras observas, su cuerpo se queda más rígido y las primeras espirales de fibra de madera pueden verse en su piel.*

La criatura objetivo de este conjuro sufre inmediatamente 1d6 puntos de consunción de Destreza. Esta consunción se manifiesta como un endurecimiento de las extremidades y de la piel al volverse lentamente la carne de la víctima en madera. Cada día transcurrido, sufre 1d6 puntos adicionales de consunción de Destreza. Incluso si se restauran los puntos perdidos (por ejemplo, mediante *restablecimiento*), la criatura objetivo seguirá sufriendo la consunción hasta que se retire el sortilegio. Una vez que una víctima de *éxtasis de la jungla* queda reducida a Destreza 0, se transforma inmediatamente en una planta normal del mismo tamaño que su cuerpo original. Aparte de irradiar un aura de magia transmutadora, la planta es una normal sin puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría o Carisma.

El *éxtasis de la jungla* es una maldición y, como tal, no puede ser disipada. Es posible eliminarla con un *deseo, deseo limitado, milagro* o *romper encantamiento*. *Quitar maldición* funcionará únicamente si el nivel de lanzador de ese conjuro es igual o superior al tuyo cuando lanzaste *éxtasis de la jungla*.

## EXTENDER ENREDADERAS

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** expansión de 10'/nivel de radio
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Sostienes en alto la corona de hojas de hiedra, invocando a los poderes de la naturaleza, y una explosión de crecimiento vegetal llena el área, plantas sobre las que tienes control.*

Creas y diriges un rápido crecimiento de enredaderas. Cuando lances el conjuro, escoge uno de los siguientes efectos:

- Ayuda para trepar (tratar como cuerdas con nudos)
- Atar a objetivos indefensos (Escapismo [CD 25] para escapar)
- Entorpecer el movimiento (como maleza espesa)
- Camuflaje (añade un bonif. de capacidad de +4 en las pruebas de Esconderse)

Como una acción estándar, puedes redirigir el crecimiento de las enredaderas (cambiando así el efecto).

*Componente material:* una corona de hojas de hiedra.

## EXTENDER TENTÁCULOS

Transmutación
**Nivel:** Clr 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tu
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Retuerces tus tentáculos en una compleja coreografía de movimientos, y éstos se alargan.*

Este conjuro alarga tus tentáculos, incrementado el alcance de tus ataques con ellos en 5'. Éstos atacan de forma normal. Si no tienes tentáculos, este sortilegio no tiene ningún efecto sobre ti.

## EXTRAER ELEMENTAL DE AGUA

Transmutación [agua]
**Nivel:** Drd 6, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza mitad
**Resistencia a conjuros:** sí



*Horrible pero efectivo,* extraer elemental de agua *mata a un enemigo convirtiendo el agua de su cuerpo en una criatura diferente*

*Ilustración de J. Jarvis*

*Apelando a la esencia del agua elemental, rodeas a tu criatura objetivo de una giratoria aura azul y roja. Ésta se filtra dentro de la víctima un momento antes de que agua salga a chorros de sus poros. El ser grita de dolor.*

Este conjuro brutal hace que la criatura objetivo se deshidrate terriblemente al serle extraída la humedad de su cuerpo a la fuerza por sus ojos, nariz, boca y poros. Esto inflige 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6), o la mitad de daño si supera con éxito un TS de Fortaleza. En el caso de morir por culpa de este conjuro, la humedad extraída de la criatura objetivo se transforma en un elemental de agua del mismo tamaño que ésta (hasta Enorme). El elemental de agua está bajo tu control, como si lo hubieses convocado, y desaparece transcurrido 1 minuto.

Este sortilegio no tiene ningún efecto en las criaturas vivas con el subtipo fuego.

## FACILITAR CAMINO

Abjuración
**Nivel:** Drd 2, Exp 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 40'
**Área:** emanación de 40' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Pasas rápidamente el brazo como si fueras a apartar una rama y simultáneamente exiges a las plantas a tu alrededor que se hagan a un lado. Obedientemente, las plantas que te rodean te complacen.*

Cualquiera en el área del conjuro (incluyéndote a ti) se encuentra con que la maleza se aparta a un lado como si la sujetaran mientras pasa. Básicamente, este efecto proporciona un sendero a través de cualquier tipo de maleza, y tratas cualquier terreno sin sendas como si las tuviera (*Mdj*, pág. 164). Una vez el efecto del conjuro termina, las plantas vuelven a su forma normal. La CD para rastrear a cualquiera que viaje dentro del área de éste aumentará en 5 (el equivalente a ocultar el rastro).

Este sortilegio no tiene efecto en criaturas vegetales (es decir, que no las aparta ni las sujeta).

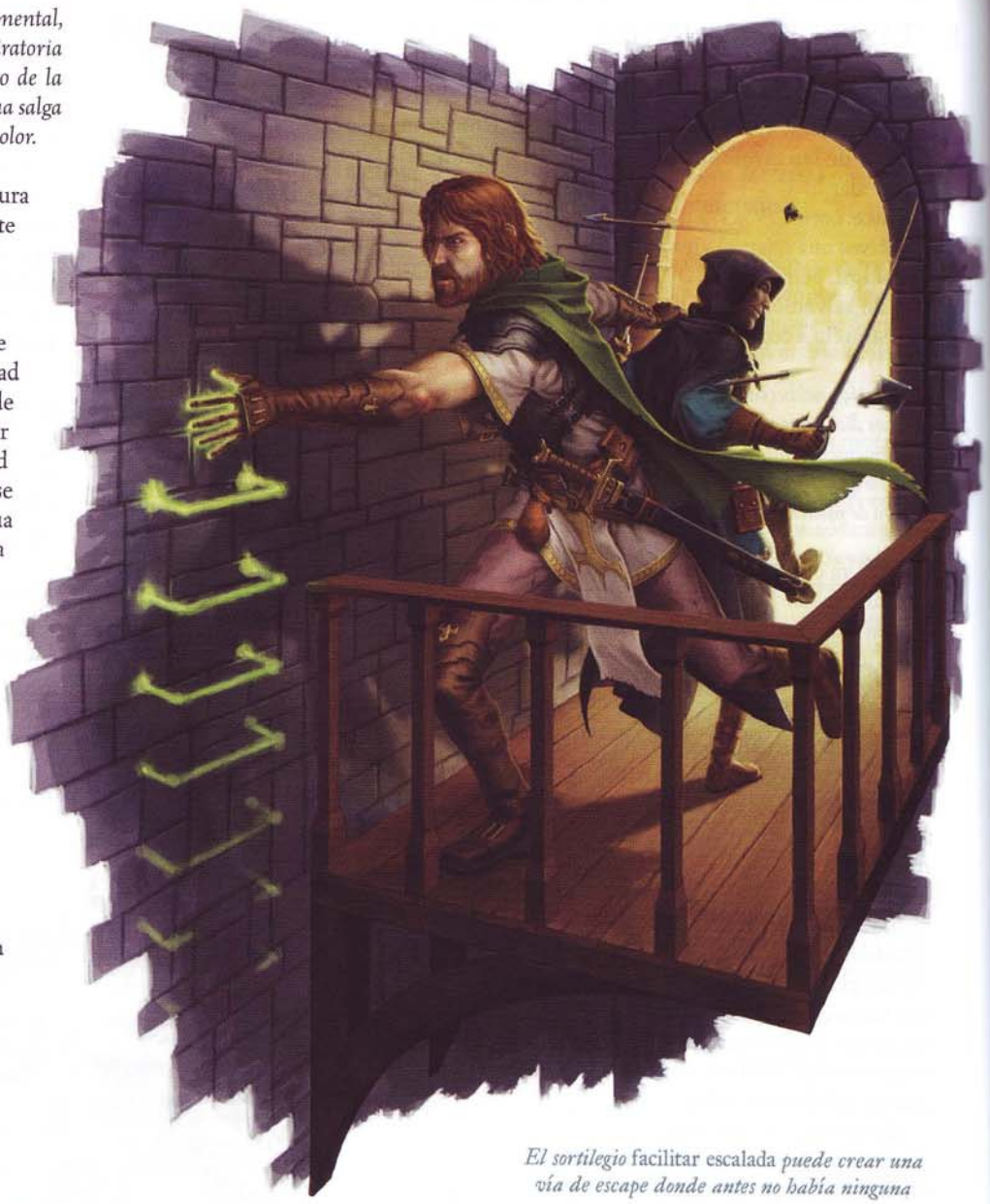


*Ilustración de E. Polak*

*El sortilegio* facilitar escalada *puede crear una vía de escape donde antes no había ninguna*

## FACILITAR ESCALADA

Transmutación
**Nivel:** Exp 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** camino vertical de 10' de ancho y 20' de alto/nivel
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Empujando hacia arriba con tu mano y hablando con voz imperiosa, haces que se formen peldaños sólidos en la superficie designada por ti.*

Creas un camino de agarraderos y puntos de apoyo en la superficie de un acantilado, el tronco de árbol, un muro u otro obstáculo vertical. Esto cambia la superficie al equivalente de una pared muy irregular (Trepar con CD 10)

## FASE DE SOMBRA

Transmutación
**Nivel:** Asn 4, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tu mano se vuelve ligeramente translúcida cuando completas los gestos arcanos del conjuro.*

*Al tocar a tu objetivo, vuelve a parecer sólida de nuevo, mientras que la piel del receptor adopta un aspecto oscuro, etéreo e insustancial.*

Este sortilegio transpone temporalmente parte del tejido del receptor con tejido de sombra, haciéndole parcialmente incorporal. Este estado no le permite pasar a través de muros u otros objetos sólidos.

Además, hace que los ataque físicos no mágicos contra el receptor sufran un 50% de probabilidad de fallar. Los mágicos, tales como las aptitudes sobrenaturales y sortílegas, los conjuros y las armas mágicas, sufren sólo un 20% de probabilidades de fallar contra éste.

## FAUCES DE PIEDRA

Transmutación
**Nivel:** Cavernario 7
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** una entrada de cueva o cámara natural de hasta 20' de diámetro
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Reflejos parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*La roca cobra vida, abriéndose en unas enormes fauces de mortífera piedra.*

Este conjuro te permite animar una abertura o cámara natural. La abertura o cámara no podrá moverse, pero sí atacar. Puedes ordenarle que ataque a cualquier criatura o a las de un tipo concreto, y también que lo haga en una circunstancia concreta, como, por ejemplo, cuando haya criaturas intentando marcharse o éstas toquen algo.

Una abertura animada sólo podrá atacar a criaturas que intenten moverse a través de ella, mientras que a una cámara le será posible hacerlo contra todas las que estén en su interior. Sólo puede haber unas *fauces de piedra* activas al mismo tiempo en una abertura o cámara concreta.

La abertura animada tiene un bonificador de ataque igual a tu nivel +10. Las *fauces de piedra* inflingen un daño igual a 2d8 puntos + tu nivel de lanzador.

Una abertura animada puede efectuar un ataque inmediato contra una criatura que la atraviesa. De tener éxito, el objetivo debe superar un TS de Reflejos o son incapaces de pasar a través de las fauces.

La piedra animada tiene CA 15 y una dureza de 8. Infligirle 60 puntos de daño pone fin al conjuro.

## FAUCES DEL CAOS

Abjuración [caótico]
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** emanación de 15' de radio centrada en un punto en el espacio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*En el punto culminante del lanzamiento del conjuro, abres tu boca como si bostezaras. Imitándote, el aire crepita y se hiende, abriéndose en una enorme zona de energía de color turquesa que se asemeja a una gran boca.*

Todas las criaturas que se encuentran en el área sufren 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador en el asalto en el que lanzas el sortilegio y en cada asalto posterior, al inicio de tu turno. Las dañadas deben superar un TS de Voluntad o quedan atontadas durante 1 asalto.

Asimismo, la caótica energía dificulta la concentración, haciendo que cualquier actividad que la requiera (como el lanzamiento de un conjuro o el uso de una aptitud sortílega) precise una prueba de Concentración (CD 25 + el nivel de conjuro) para tener éxito.

Las criaturas del subtipo caótico no resultan afectadas por este sortilegio.

*Componente material:* una mandíbula con dientes.

## FAUCES ESPÍRITU

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** fauces de fuerza
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Apelas al poder de los dinosaurios para completar el conjuro. Unas mandíbulas de dinosaurio fantasmales aparecen de la nada y atacan a la criatura designada por ti.*

Este sortilegio crea unas poderosas fauces de fuerza. Éstas intentan apresar al oponente designado, empezando con un ataque en el asalto en el que se lanza el conjuro y continuando en los siguientes. Las *fauces espíritu* utilizan tu ataque base (lo que posiblemente les permita realizar varios ataques por asalto en asaltos posteriores) + tu modificador de Sabiduría como su bonificador de ataque. Si impacta con un ataque inicial, éstas infligen 2d6 puntos de daño e intentan iniciar una presa como una acción gratuita. El bonificador de las fauces para las pruebas de presa es igual a su bonificador de ataque + 4.

Una vez un oponente ha sido apresado, las mandíbulas infligen 2d6 puntos de daño con cada prueba de presa subsiguiente. Se considera que la víctima está participando en una presa y no puede moverse. La criatura objetivo ya no amenaza casilla alguna y pierde su bonificador de Destreza a la CA contra los oponentes que no le están apresando.

Las fauces siempre golpean desde tu dirección. No obtienen ningún bonificador por flanqueo ni ayudan a un combatiente a que consiga uno. Tus dotes no las afectan. Si se mueven más allá del alcance del conjuro, desaparecen. Atacarlas no tiene ningún efecto. Como efecto de fuerza mágico, no pueden ser dañadas, pero un *desintegrar* o una *esfera de aniquilación* las destruyen.

El oponente apresado puede lanzar un conjuro únicamente si éste no tiene componente somático, tiene los materiales en la mano y supera una prueba de Concentración (CD 20 + el nivel del sortilegio). Una criatura apresada por las fauces puede intentar escapar teniendo éxito en una prueba de presa contra éstas o una de Escapismo como una acción estándar enfrentada a la de presa de las mandíbulas.

Como acción gratuita, puedes ordenar a las fauces que sujeten al oponente apresado en vez de infligirle daño con una prueba de presa. De ganar la prueba de presa enfrentada, las fauces sujetan al adversario. Un oponente en esta situación queda inmovilizado y debe librarse de la sujeción antes de poder escapar de la presa. Otras criaturas que no estén apresando a la sujeta tendrán un bonificador de +4 a las tiradas de ataque para golpearla. Si las fauces tienen varios ataques (otorgados por tu bonificador de ataque), puedes utilizarlos para infligir daño a una víctima sujeta o realizar más intentos de presa contra el objetivo.

Si eres incapaz de dar órdenes a las fauces, éstas desaparecen.

*Componente material:* un trozo de hueso de la mandíbula de un dinosaurio.

## FAVOR DE LA NATURALEZA

Evocación
**Nivel:** Drd 2, Exp 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** toque
**Objetivo:** animal tocado
**Duración:** 1 minuto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Acariciando el flanco del animal, susurras la última parte del ritual del conjuro. Él te mira antes de dirigir su atención hacia tus enemigos, erizándose al hacerlo.*

Confieres al animal receptor un bonificador de suerte de +1 a las tiradas de ataque y de daño por cada tres niveles de lanzador que posees (máximo +5).

## FAVOR DEL MÁRTIR

Nigromancia
**Nivel:** Pal 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura voluntaria
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Apelando a los santos de tu orden, imbuyes a la persona que lo necesita del poder para resistir las terribles fuerzas reunidas contra vosotros.*

El receptor se vuelve inmune al daño no letal, a los efectos de hechizo y compulsión, y a los ataques que funcionan específicamente infligiendo dolor, como el conjuro *atormentar* (ver pág. 32). Además, es inmune a los efectos que le dejarían atontado, aturdido, exhausto, fatigado, indispuesto, grogui o mareado. El receptor permanece consciente entre los -1 y -9 pg y podrá realizar una única acción cada asalto mientras permanezca en ese estado, sin perder pg por actuar. Si cualquiera de las condiciones indicadas anteriormente estuviera en efecto en el objetivo en el momento del lanzamiento, ésta quedaría aplazada hasta que expirase la duración del conjuro (así, un personaje inconsciente volverá a estar consciente y será capaz de actuar). Cuando el sortilegio termine, regresará todo efecto aplazado por el sortilegio que no haya expirado en ese tiempo (como la fatiga, que normalmente requiere 8 horas de descanso para eliminarse). Los efectos que hayan terminado a lo largo de la duración del conjuro no regresarán a su finalización.

Además de los efectos indicados, el receptor ganará el beneficio de la dote Aguante mientras la duración del conjuro no expire.

## FEROCIDAD DE LAS TIERRAS DE LAS BESTIAS

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 1, Drd 1
**Componentes:** V, D, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Lanzas el conjuro y posas tu mano sobre tu aliado, y con tus dedos resplandecientes le das un obsequio con su lado bueno y su lado malo: la capacidad de seguir luchando, pero al coste de no saber cuándo parar.*

El receptor se convierte en un combatiente tan tenaz que sigue luchando sin penalizadores incluso si está incapacitado o moribundo. Mientras tenga entre -1 y -9 pg, la criatura ganará un bonificador de mejora de +4 a la Fuerza. Si queda por debajo de -10 pg muere con normalidad.

## FESTÍN DEL CAN TRASGUERO

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Clr 6, Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** cadáver tocado
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*El diamante en tu mano se convierte en carbón y luego en polvo, que espolvoreas sobre el cadáver. Donde entra en contacto, brotan llamas de ébano y, cuando éstas se consumen, nada queda, ni siquiera polvo de tumba. "Volved a por éste", murmuras.*

Unas llamas negras flotan sobre un cadáver, consumiéndolo por completo. Este conjuro destruye los restos de una persona o criatura muerta, impidiendo que sea resucitada por medios que requieran una parte de su cuerpo. Hay un 50% de posibilidades de que un *deseo*, *milagro* o *resurrección verdadera* no puedan devolver a la vida a una víctima consumida por un *festín del can trasguero*. Haz una prueba por cada criatura destruida; si la tirada de d% falla, la criatura no puede ser resucitada mediante la magia de los mortales.

*Componente material:* un diamante que valga 5,000 po.

## FESTÍN ILUSORIO

Ilusión (pauta) [enajenador]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** expansión de 40' de radio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu estómago gruñe cuando todo un festín aparece en la lejanía. Percibes cómo su composición cambia continuamente, su contenido a veces tan atrayente hasta el punto que casi olvidas que es una ilusión.*

Tentadora comida y bebida aparecen, haciendo que las criaturas en el área se detengan en lo que estén haciendo y coman. Una de éstas que no supere su salvación abandonará sus actividades actuales, dejará cualquier objeto que lleve y comenzará a consumir la comida y bebida ilusorias. La comida parece real a la criatura en todas las formas, ya sea en apariencia o aspecto, olor, gusto e incluso sonido, y del tipo que ésta prefiera. A la víctima se la considera atontada. Atacar a una criatura afectada la libera del conjuro inmediatamente. Aquellos que no pueden ver resultan afectados debido a que actúa sobre todos los sentidos, aunque los que no comen, no.

*Componente material:* un poco de raciones de viaje.

## FIESTA

Encantamiento (compulsión) [enajenador, sónico]
**Nivel:** Brd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar

**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** todas las criaturas en una explosión de 15' de radio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con unas cuantas palabras mal articulados y gestos torpes, pones fin al conjuro y te preparas para interpretar.*

Haces que las criaturas dentro del área se sientan cada vez más embriagadas cuanto más tiempo cantes una tonada de taberna. En el asalto que lances este conjuro, todas las criaturas que fallen sus TS sufrirán un penalizador de -2 a la Destreza, la Inteligencia y la Sabiduría.

Si utilizas una acción estándar para continuar interpretando durante un segundo asalto consecutivo, todas las criaturas afectadas deben superar un segundo TS de Voluntad o quedan mareadas. Conseguirlo evita las nauseas y hace que la criatura sea inmune a efectos adicionales de este conjuro.

De seguir interpretando durante un tercer asalto consecutivo, utilizando para ello una acción estándar, todas las criaturas afectadas deben superar otro TS de Voluntad o se desmayan, quedando inconscientes e indefensas.

## FILO BRILLANTE

Transmutación
**Nivel**: Clr 7, Drd 7, Hcr/Mag 6
**Componentes**: V, S
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo**: un arma c/c o arrojadiza, o 50 proyectiles (los cuales deben estar todos ellos en contacto en el momento del lanzamiento)
**Duración**: 1 minuto/nivel
**TS**: Voluntad niega (inofensivo, objeto)
**Resistencia a conjuros**: sí (inofensivo, objeto)

*Con una palabra, el arma señalada reluce con un suave halo blanco azulado que emite un zumbido bajo que pulsa lentamente. Un tenue olor a ozono flota en el aire.*

Transformas una única arma cuerpo a cuerpo, natural o arrojadiza, o grupo de proyectiles, en una (o un grupo) con la aptitud especial radiante (*GDM*, pág. 225). Si este conjuro se lanza sobre flechas o virotes de ballesta, el efecto de cada proyectil termina tras un uso, tanto si golpea a su objetivo como si no. Para este sortilegio, trata los shuriken como si fueran flechas y no armas arrojadizas.

## FILO LUNAR

Evocación
**Nivel:** Luna 3
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 0'
**Efecto:** haz similar a una espada
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*De tu mano surge un brillante haz hecho de luz de luna y de 3' de longitud.*

Llamas a un haz de luz de luna semejante a una espada para que aparezca en tu mano. Todo el que pueda lanzar *filo lunar* podrá blandir el haz de forma competente. No obstante, si eres competente con algún tipo de espada, serás capaz de esgrimirlo como si éste fuera una de cualquier tipo y, por tanto, obtener los beneficios de cualquier capacidad especial de espada que puedas poseer, como Soltura con un arma.

Los ataques con el *filo lunar* son de toque cuerpo a cuerpo. Sus impactos minan la vitalidad o fuerza vital, sin provocar heridas visibles pero infligiendo 1d8 puntos de daño +1 punto adicional por cada dos niveles de lanzador (hasta un máximo de +10) a cualquier tipo de criatura excepto a los muertos vivientes. Éstos resultan visiblemente heridos por el *filo lunar*. Su sustancia se evapora ante su contacto y sufren por cada golpe 2d8 puntos de daño + 1 punto adicional por nivel de lanzador (hasta un máximo de +20). El filo es inmaterial, y tu modificador de Fuerza no se aplica al daño.

Un impacto con éxito del *filo lunar* interfiere temporalmente en la magia. Durante el turno siguiente a haber sido alcanzado por éste, el objetivo debe realizar una prueba de Concentración si quiere usar cualquier conjuro o aptitud sortílega. La CD es 10 + los puntos de daño infligidos + el nivel del conjuro (todo oponente alcanzado por el *filo lunar* debe realizar la prueba habitual de Concentración para evitar perder el sortilegio, además de la prueba de su siguiente turno).

*Componente material arcano:* un pequeño caramelo de aceite de gaulteria.

## FINTA INTUITIVA

Adivinación
**Nivel:** Asn 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Con una risita entre dientes, susurras las palabras que harán que tu ardid sea más efectivo.*

Obtendrás un bonificador introspectivo de +10 en la próxima prueba de Engañar (si la realizas antes del inicio de tu siguiente turno) que lleves a cabo para fintar en combate. Puedes hacer la finta como una acción de movimiento o una vez como una gratuita si tienes la dote Finta mejorada.

## FLECHA DE HUESO

Nigromancia [muerte]
**Nivel**: Hcr/Mag 7
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 10 minutos
**Alcance**: toque
**Objetivo**: un proyectil o arma arrojadiza tocados
**Duración**: 1 hora/nivel o hasta ser descargado
**TS**: Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros**: sí

*Completas el largo ritual necesario para lanzar el conjuro inscribiendo runas arcanas en el objeto y éste cambia ante tus ojos a uno idéntico hecho de hueso. Las runas brillan con magia oscura y sientes el arma fría al contacto.*

Cuando se lanza o dispara a una criatura como un ataque a distancia normal, el arma obtiene un bonif. de mejora de +4 en las tiradas de ataque y daño. Además, cualquier criatura viva golpeada por una *flecha de hueso* deberá superar un TS de Fortaleza o morirá al instante. Una que se salve sufrirá 3d6 puntos de daño +1 por nivel de lanzador (máximo +20). Tanto si el ataque golpea como si no, la magia de la *flecha de hueso* se descarga con el ataque y el proyectil queda destruido.

*Componente material:* una diminuta astilla de hueso y un *aceite de arma mágica* (50 po).

## FLORES DE HIELO

Transmutación [frío]
**Nivel:** Clr 6, Drd 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar

**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** explosión de 20' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** no

*Una lanza de hielo y tierra surge de donde apuntas, arrojando guijarros, rocas y tierra al cielo. Llueven piedras, cubriendo el suelo de escombros.*

Este conjuro hace que la humedad del suelo en el punto designado por ti se congele en un montón de hielo sólido cubierto por una capa de tierra, que estalla violentamente a través de la superficie. Esto arroja peligrosos fragmentos de hielo y piedras pequeñas por toda la zona, convirtiendo la superficie del suelo dentro del área del sortilegio en escombros densos (*GDM*, pág. 89). Los fragmentos y las piedras infligen 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6), del que la mitad de éste es por frío. El punto de origen de este conjuro debe estar en el suelo. *Flores de hielo* no tiene efecto en terreno desértico o en roca sólida.

## FOGONAZO

Evocación [fuego]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 10'
**Efecto:** explosión de fuego que se propaga a 10' de ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con un grandioso gesto circular, el aire a tu alrededor se llena de llamas. Un instante después, éste explota hacia adelante, engullendo todo en tus cercanías.*

*Fogonazo* hace que una poderosa erupción de llamas emane de ti, dañando a cualquiera a 10' o menos de tu posición. Todas las criaturas y objetos en dicha área, excepto tú y cualquier ser u objeto con el que compartas espacio, sufrirán 1d8 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 5d8).

*Componente material:* un pellizco de azufre.

## FOGONAZO MAYOR

Evocación [fuego]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Efecto:** explosión de fuego que se propaga a 15' de ti

Este conjuro funciona como *fogonazo*, excepto porque afecta a todas las criaturas que se encuentran a 15' o menos de ti e inflige 1d10 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 15d10).



*Ganar los beneficios de* forma amorfa *puede ser desconcertante*

## FORMA AMORFA

Transmutación
**Nivel:** Asn 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura corporal voluntaria tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Esparces gelatina sobre tu aliado y evocas el conjuro en silencio. De forma inmediata, sus huesos empiezan a ablandarse y tanto él como sus pertenencias caen repentinamente, convertidos en cieno maleable.*

El objetivo y todo su equipo se vuelven amorfos y similares a un cieno. En su nueva forma no tiene huesos y es fluido, lo que le permite pasar a través de agujeros o pequeñas aberturas, de un mínimo de 2" de diámetro. Mientras sea amorfo, el objetivo será inmune al veneno, la polimorfización y el aturdimiento, no podrá ser flanqueado y será inmune a los golpes críticos. Obtiene una velocidad natatoria (si no la tenía antes) igual a la terrestre y puede permanecer sumergido sin respirar tanto como desee.

La armadura del objetivo (incluida la natural) se volverá inútil, aunque sus modificadores de tamaño, Destreza y desvío seguirán aplicándose a la CA, así como los bonificadores de armadura proporcionados por efectos de fuerza (como por ejemplo *armadura de mago*). Mientras sea amorfo, el receptor será incapaz de atacar y de lanzar conjuros que requieran componentes verbales, somáticos, materiales o de foco (esta limitación no afectará a ningún sortilegio que el objetivo haya preparado utilizando las dotes metamágicas Abstención de materiales, Conjurar en silencio y Conjurar sin moverse). En tanto permanezca transformado, el receptor perderá todas sus aptitudes sobrenaturales, y sus objetos mágicos dejarán de funcionar excepto por los bonificadores indicados anteriormente.

*Componente material arcano:* una pizca de gelatina.

## FORMA ARÁCNIDA

Transmutación
**Nivel:** Drow 5
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel (D)

*Te revistes a ti mismo del poder del conjuro, retorciendo y doblando tu propia forma en la de una araña.*

Puedes polimorfarte y adoptar la forma de una draña (*Mm, pág.* 94) o una araña monstruosa Menuda, Pequeña, Mediana o Grande (*Mm, pág.* 284). En la transformación inicial, recuperas pg como si hubieras descansado durante un día. El conjuro durará hasta que decidas volver a adoptar tu forma normal.

*Ilustración de C. Frank*

Adquirirás las aptitudes físicas y naturales de la criatura en la que te polimorfes, incluyendo su tamaño natural, puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución, armadura, rutinas de ataque y capacidades de movimiento.

También adquirirás el mordisco venenoso y la capacidad de tejer telas de la forma arácnida que elijas.

Conservas tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, tu nivel y clase, tus pg (a pesar de cualquier cambio en tu puntuación de Constitución), tu alineamiento, tu ataque base y tus salvaciones base (tus nuevas puntuaciones en Fuerza, Destreza y Constitución pueden afectar a tus bonificadores finales de ataque y salvación). Eres capaz de lanzar conjuros y usar objetos mágicos si optas por la forma de draña, pero ninguna otra forma arácnida es capaz de lanzar sortilegios ni manipular aparatos.

Si eliges la forma de draña, tu equipo permanecerá y continuará funcionando mientras se ajuste a la forma de ese cuerpo. Los objetos conservados incluirán cualquier cosa que se lleve puesta en la parte superior del cuerpo (cabeza, cuello, hombros, manos, brazos y cintura). De lo contrario, tu equipo será absorbido dentro de la nueva forma y dejará de funcionar mientras dure el conjuro.

## FORMA DESPLAZADORA

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Caes a cuatro patas un instante antes de que tus extremidades cambien de forma a los miembros de una gran pantera negra.*

Cuando lanzas este conjuro, adoptas la apariencia física y muchas de las cualidades y aptitudes de una bestia trémula (*Mm, pág.* 33). Mientras te encuentras bajo los efectos del conjuro, tu tipo de criatura cambia a bestia mágica y tu tamaño a Grande. Ocupas el espacio y tienes el alcance de una bestia desplazadora (15'/5' [10' con tentáculos]). Ganas dos ataques de tentáculo que infligen 1d6 puntos de daño + tu modificador de Fue. Obtienes las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución de una bestia trémula normal (Fue 18, Des 15, Con 16), pero mantienes tus propias puntuaciones de características mentales. Tu velocidad táctica terrestre pasa a ser de 40'. Adquieres visión en la oscuridad hasta 60' y también visión en la penumbra.

Tu clase, nivel, pg, alineamiento, ataque base y todas las salvaciones base no varían. Pierdes todas las aptitudes sortílegas y especiales extraordinarias de tu forma normal, pero conservas todas las aptitudes sobrenaturales. Mantienes todos los ataques especiales adicionales debidos a tu nivel de clase (como la furia del bárbaro o el ataque furtivo del pícaro), pero carecerás de cualquier otro que tuviera tu forma normal que no fuera derivado de tus niveles de clase. Podrás hablar y lanzar conjuros mientras permanezcas en la forma de la bestia desplazadora, pero deberás poder tocar físicamente los componentes materiales necesarios. Tu armadura natural se convierte en +5, independientemente de la de tu forma normal. Mientras conserves la apariencia de la bestia trémula, adquirirás sus aptitudes de desplazamiento y resistencia a los ataques a distancia. El equipo se funde con tu nueva forma y pierde su funcionalidad.

*Componente material:* una garra de bestia desplazadora.

## FORMA FANTASMAL

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 8



Forma desplazadora *le da a un lanzador de conjuros algunas ventajas obvias*

*Ilustración de J. Engle*

**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Riéndote de la muerte, adoptas una forma fantasmal con la que puedes atravesar las paredes.*

Adoptas una forma visible e incorporal semejante a la de un fantasma manifestado. Obtienes el subtipo incorporal hasta la finalización del conjuro, lo que te proporciona las siguientes aptitudes y características.

Mientras te encuentras en este estado, careces de cuerpo físico y sólo pueden dañarte otras criaturas incorporales, las armas mágicas o los seres que golpean como tales, y los conjuros o aptitudes sortílegas o sobrenaturales. Eres inmune a todas las formas de ataque no mágicas e, incluso cuando te alcanzan los sortilegios, incluyendo los de toque, o las armas mágicas, tienes un 50% de posibilidades de ignorar cualquier daño que provenga de una fuente corporal (salvo la energía positiva y negativa, los efectos de fuerza o los ataques realizados con armas fantasmales). Los efectos de sortilegios no hirientes funcionarán sobre ti de manera normal a menos que requieran objetivos corporales para ello (como *implosión*) o creen un efecto corporal al que, de manera habitual, las criaturas incorporales sean inmunes (como un conjuro *telaraña* o un *muro de piedra*).

En tanto te halles bajo los efectos de *forma fantasmal*, tus ataques ignorarán la armadura, natural y normal, y los escudos, si bien los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza (como *armadura de mago*) funcionarán de manera normal contra ti. Los ataques no mágicos que realices con armas cuerpo a cuerpo no tendrán efecto en los objetivos corporales, y cualquier ataque cuerpo a cuerpo que lleves a cabo con una mágica contra uno de éstos tendrá un 50% de posibilidades de fallar, salvo los que realices con las que tengan la aptitud fantasmal, que se efectuarán de manera normal (sin posibilidad de fallo). Los sortilegios que lances mientras te encuentres en *forma fantasmal* afectarán a objetivos corporales de la forma habitual, incluyendo a los que requieran que hagas una tirada de ataque (como los de rayo o de toque cuerpo a cuerpo).

Cualquier equipo que lleves también será incorporal siempre que lo tengas en tu posesión. Uno al que renuncies perderá su cualidad de incorporal (y tú, la capacidad de manipularlo). De utilizar un arma arrojadiza o una a distancia, el proyectil se volverá corporal tan pronto como sea disparado y podrá afectar a un objetivo corporal con normalidad (sin posibilidad de fallo). Los objetos mágicos que poseas funcionarán con normalidad en lo respecta a sus efectos sobre ti o sobre otro objetivo.

Como criatura incorporal, careces de armadura natural, pero tienes un bonificador de desvío igual a tu modificador de Carisma (siempre como mínimo +1, incluso si la puntuación normalmente no te otorga ninguno).

Mientras estés en *forma fantasmal*, podrás atravesar objetos sólidos o entrar en ellos, pero deberás permanecer adyacente al exterior de éstos y, por lo tanto, serás incapaz de atravesar por completo uno cuyo espacio sea mayor que el tuyo. Podrás sentir la presencia de criaturas u objetos que se encuentren en una casilla adyacente a tu posición actual, pero los enemigos disfrutarán de ocultación total en lo que respecta a ti mientras te encuentres dentro de un objeto. Para ver más allá del objeto en el que estés y atacar con normalidad, deberás emerger. En tanto permanezcas dentro, tendrás cobertura total, pero cuando ataques a una que se halle fuera de éste sólo tendrás cobertura, por lo que una criatura que esté esperando con una acción preparada podría golpearte al mismo tiempo que tú. No puedes atravesar ningún efecto de fuerza.

Puedes atravesar y actuar en el agua con la misma facilidad con la que lo haces en el aire y no te es posible caer o sufrir daño por caída. No puedes derribar o realizar ataques de presa, ni tampoco ser derribado o apresado. De hecho, serás incapaz de llevar a cabo ninguna acción física que mueva o manipule a un oponente o su equipo, ni tampoco te verás sujeto a tales acciones. Careces de peso y no activarás trampas que se disparen con éste.

Te mueves en silencio y, de no querer, no se te podrá oír con pruebas de Escuchar mientras te halles en *forma fantasmal*. Mientras permaneces en estado incorporal, careces de puntuación de Fuerza, por lo que tu modificador de Destreza se aplica tanto a tus ataques cuerpo a cuerpo como a los de a distancia. Los sentidos no visuales, como el olfato o la vista ciega, o bien no son efectivos o lo son sólo en parte. Tienes un sentido innato de la dirección y puedes moverte a velocidad máxima incluso cuando no puedas ver.

## FORMA INFAME

Transmutación [maligno]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel

*El hueso en tu mano se quiebra y luego se convierte en polvo cuando finalizas el sortilegio. Ves dentro de tu subconsciente un bestiario de terribles seres infernales mientras oscuros susurros en tu mente intentan convencerte de qué forma adoptar.*

Este conjuro funciona igual que *alterar el propio aspecto* (*Mdj*, pág. 199), salvo en que puedes adoptar la forma de cualquier criatura infernal, demonio o diablo que pueda ser convocado mediante un *convocar monstruo* I-IV (*Mdj*, pág. 221), sin importar el tamaño. Puedes adoptar sólo una forma con un mismo lanzamiento del sortilegio, pero obtienes todas las aptitudes extraordinarias, sortílegas y sobrenaturales de la criatura, y tu tipo cambia a ajeno. Los conjuros y efectos que dañan o custodian contra los ajenos malignos te afectan y cualquier efecto que normalmente desterraría a un ajeno a su plano natal finaliza este conjuro y te deja atontado durante 1 asalto por nivel de lanzador.

*Componente material:* un hueso de cualquier criatura infernal, semiinfernal, demonio o diablo.

## FORMA PRIMORDIAL

Transmutación
**Nivel:** Drd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** lanzador
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*Apelando a las antiguas e intemporales energías mágicas de los elementos, completas el conjuro. De inmediato, tu forma comienza a cambiar, adoptando aspectos del elemento que imaginabas mientras lanzabas el sortilegio.*

Cuando lances este conjuro, elige un elemento (aire, agua, fuego o tierra). Adoptas la apariencia física y muchas de las cualidades y aptitudes de un elemental Mediano del elemento seleccionado (*Mm*, páginas 100-105). *Forma primordial* también te otorga el subtipo elemental asociado al elemento elegido.

Consigues un bonificador de +4 en los TS contra los sortilegios y efectos enajenadores. Adquieres un 25% de resistencia a los golpes críticos y los ataques furtivos, como si llevaras una armadura con el poder especial fortificante leve (*GDM*, pág. 218). No puedes lanzar conjuros y pierdes todas las aptitudes sortílegas, sobrenaturales y extraordinarias de tu forma normal, pero obtienes aptitudes adicionales dependiendo del elemental elegido cuando lanzas el conjuro:

*Aire:* velocidad de vuelo (Vl) 20' (perfecta).

*Tierra:* RD 5/–.

*Fuego:* 1d4 daño por fuego, RE 10 (fuego), quemadura (*Mm, pág.* 104)

*Agua:* velocidad natatoria (Nd) 90', empapar (*Mm, pág.* 101)

El equipo se funde con tu nueva forma y pierde su funcionalidad.

## FORMA SOMBRÍA

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Asn 4, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*Las sombras se alzan desde el suelo para envolverte. Éstas se mueven contigo con facilidad, guiando tus pasos y mostrándote cómo situar tu cuerpo.*

Mientras este conjuro está en efecto, obtienes una serie de beneficios. Las sombras que envuelven tu forma te confieren un bonificador de capacidad de +4 a las pruebas de Escapismo, Esconderse y Moverse sigilosamente. Asimismo, tu figura umbría también te proporciona ocultación. Un sortilegio *ver lo invisible* no niega esta sombría ocultación, pero uno de *visión verdadera* contrarresta el efecto y hallarse dentro del radio de un conjuro *luz del día* o bajo la luz natural del sol anula temporalmente el de ocultación.

Además, si tienes 5 rangos en Escapismo, puedes intentarte deslizarte a través de un objeto o barrera sólidos de hasta 5' de grosor con una prueba de esta habilidad a CD 20, aunque hacerlo provoca la finalización del conjuro tan pronto se completa el intento (tanto si tiene éxito como si no). De tener 10 rangos en Escapismo, puedes atravesar un objeto o barrera de hasta 10' de grosor y si tienes 15 rangos, eres capaz de pasar a través de una barrera compuesta de fuerza mágica (u obstáculos mágicos similares).

*Componente material:* un trozo pequeño de tela de una mortaja.

## FORMAS DE ARAÑA

Transmutación
**Nivel:** Arácnido 9
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura voluntaria/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 1 hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Canalizas el poder del conjuro en las masas dispuestas que se hallan ante ti, otorgándoles las formas sagradas de arañas.*

Este conjuro funciona igual que *polimorfarse* (*Mdj*, pág. 247), exceptuando que puedes transformar hasta a una criatura voluntaria por nivel en una araña monstruosa (*Mm, pág.* 284) de cualquier tamaño entre Menudo y Enorme, según decidas. A diferencia de *polimorfarse*, este sortilegio permite que los receptores obtengan el mordisco venenoso de una araña. Todas las criaturas a las que transmutas deben convertirse en arañas del mismo tamaño.

Los receptores seguirán en forma de araña hasta que expire el conjuro o hasta que decidas deshacerlo para todos ellos. Además, un receptor individual puede optar por revertir a su forma normal como una acción de asalto completo. Hacer eso pondrá fin al conjuro para él y sólo para él.

## FORTALECER FAMILIAR

Universal
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** familiar tocado
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tocas a tu familiar y ves que la criatura parece más robusta.*

Este conjuro otorga más resistencia a tu familiar, concediéndole 2d8 pg temporales y un bonificador de mejora de +2 a su armadura natural. También tiene un 25% de posibilidades de evitar daño adicional por ataques furtivos o golpes críticos (aunque el ataque sigue infligiendo daño normal si le alcanza). Los pg temporales obtenidos de este modo permanecen durante 1 hora como máximo.

## FOSO ILUSORIO

Ilusión (engaño)
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** cubo de 10'/nivel
**Duración:** concentración + 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad descree
**Resistencia a conjuros:** no

*Empujas hacia abajo con tu mano, pronunciando las arcanas palabras del conjuro mientras lo haces. El suelo desaparece donde señalas, formando un foso imposiblemente profundo.*

Creas un foso ilusorio y todas las criaturas que entren o estén dentro del área deberán superar un TS de Voluntad o creerán que el suelo bajo sus pies se ha convertido en un abismo sin fondo. Aquellas que fallen su salvación quedarán tumbadas y serán incapaces de emprender ninguna acción excepto dar desesperados zarpazos contra el suelo con la esperanza de detener su aparente caída. Atacar a una criatura afectada la libera del efecto de la ilusión, pero la deja aturdida durante 1 asalto. Del mismo modo, cuando el conjuro termina, las criaturas que creían caer quedan en ese mismo estado durante 1 asalto.

Las criaturas voladoras que pasen sobre el *foso ilusorio* no resultarán afectadas por el sortilegio.

## FRENESÍ SANGRIENTO

Transmutación
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** cualquier criatura con la aptitud furia
**Duración:** especial; ver texto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un ardiente arrebato de furia fluye por las venas de tu objetivo.*

La criatura objetivo entra en estado de furia, como la aptitud especial de mismo nombre, pero ésta no cuenta en lo que

respecta al número total de veces que puede utilizarla al día.

## FRÍO CRECIENTE

Transmutación [frío]
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 3 asaltos
**Tiro de salvación:** Fortaleza mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Extendiendo tu mano y llevando a cabo un gesto aplastante, transformas el sudor del objetivo en hielo, creando ampollas conforme éste se forma sobre la piel y en el interior de la misma.*

El objetivo sufre 1d6 puntos de daño por frío acumulativos por asalto (es decir, 1d6 el 1.er asalto, 2d6 el 2.º y 3d6 en el 3.º). Sólo se permite un TS contra el conjuro; si se tiene éxito, reduce a la mitad el daño de cada asalto.

*Foco:* un pequeño vaso o recipiente de cerámica con un valor de al menos 25 po lleno de hielo, nieve o agua.

## FRÍO CRECIENTE MAYOR

Transmutación [frío]
**Nivel:** Drd 4
**Duración:** ver texto

Este conjuro es similar a *frío creciente*, pero la duración se incrementa en 1 asalto, en el que el objetivo sufre 4d6 puntos de daño por frío. Si eres de al menos nivel 15.º, añade un quinto asalto para 5d6, y si tienes 20.º nivel o más, el sortilegio tiene una duración de 6 asaltos e inflinge 6d6 puntos de daño por frío.

## FRÍO INVERNAL

Transmutación [frío]
**Nivel:** Drd 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Haces un sonido como de viento silbante e dibujas en el aire la forma de un copo de nieve, deseando que el frío venza a tu enemigo.*

La criatura objetivo debe superar un TS de Fortaleza o sufre 1d6 puntos de daño por frío y queda fatigada. Aquellas que tengan inmunidad al frío no resultarán afectadas por este conjuro.

## FUEGO DE PUREZA

Evocación [fuego]
**Nivel:** Drd 6, Hcr/Mag 6, Purificación 6
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**TS:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo); ver texto

*Tocas al objetivo, y éste estalla en llamas que no le dañan, si bien el calor que sientes emanar del fuego te parece muy real.*

La criatura a la que tocas estalla en llamas mágicas que no hacen daño al objetivo, pero sí pueden inflingirlo perfectamente a cualquier otro que entre en contacto con él.

El objetivo inflige 1 punto de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo +15) con un ataque cuerpo a cuerpo con éxito. Si el defensor posee RC, se aplica a este efecto. Las criaturas que golpeen al objetivo es posible que sufran el mismo daño a no ser que le ataquen con armas que tengan alcance excepcional, como lanzas largas.

El receptor de *fuego de pureza* sólo sufre la mitad de daño de los ataques basados en el fuego. En caso de permitir éstos un TS de Reflejos para sufrir la mitad del daño, el objetivo no sufre ninguno si tiene éxito en la salvación.

## FUEGO DEL CORAZÓN

Evocación [luz, fuego]
**Nivel:** Brd 2, Drd 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área:** todas las criaturas vivas dentro de una explosión de 5' de radio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un destellante fuego rojo estalla en el área que deseas. Las criaturas que se hallan en ella quedan perfiladas por las llamas, algunas con más intensidad que otras.*

Los receptores perfilados emiten luz como antorchas. Éstos no obtienen el beneficio que proporcionan normalmente la oscuridad (si bien una mágica de de 3.er nivel o mayor funciona de forma normal), *contorno borroso, desplazamiento, invisibilidad* o efectos similares. Además, si no superan un TS de Fortaleza, las criaturas afectadas sufren 1d4 puntos de daño por fuego cada asalto al manifestarse sus pasiones como fuego físicamente dañino. Las que tengan éxito sólo sufrirán la mitad de daño cada asalto hasta que la duración del sortilegio expire (mínimo 1 punto por asalto). Los lanzadores de conjuros afectados por *fuego del corazón* que intenten llevar a cabo alguno deberán realizar una prueba de Concentración (CD 10 + la mitad del último daño continuo sufrido) cada asalto hasta que el sortilegio finalice. El fuego creado por este sortilegio puede apagarse de manera normal; hacer esto pone fin al efecto de perfilado.

## FUEGO FRÍO

Transmutación [frío]
**Nivel:** Clr 1, Drd 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una fuente de fuego (hasta un cubo de de 20') o una criatura; ver texto
**Duración:** 1 minuto/nivel (D) (fuente de fuego) o instantáneo (criatura)
**Tiro de salvación:** ninguno (fuente de fuego) o Fortaleza mitad (criatura)
**Resistencia a conjuros:** no (fuente de fuego) o sí (criatura)

*Cuando terminas el conjuro, dilatas tus ojos ligeramente mirando hacia el fuego al que deseas afectar. Sus llamas se vuelven de color blanco azulado de forma instantánea. El aire entre éste y tú parece mucho más frío.*

Eres capaz de cambiar las llamas normales de un fuego (cualquier hoguera que dure más de 1 asalto) por llamas frías. El fuego afectado inflige daño por frío a las criaturas con las que entra en contacto. El conjuro también puede afectar a fuegos mágicos como los generados por un *muro de fuego*, a condición que el afectado sea lo bastante pequeño. Las llamas de *fuego frío* arden con un tono blanco azulado hasta el término de la duración.

Si el objetivo es una criatura con el subtipo fuego o con vulnerabilidad al frío, el sortilegio inflige 1d6 puntos de daño por frío por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6) a ésta, pero no tiene ningún otro efecto más.

## FUEGO LUNAR

Evocación [luz]
**Nivel:** Luna 9
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 60'
**Área:** explosión cónica y emanación cónica; ver texto
**Duración:** instantáneo y 1 asalto/nivel; ver texto
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad y Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un cono de ardiente luz de luna blanca surge de tu mano.*

Las criaturas vivas que se encuentren en el área de un *fuego lunar* sentirán un escalofrío antinatural y sufrirán 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d8). Los muertos vivientes y los cambiaformas sufrirán 1d8 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d8). Esta aplicación del conjuro permite un TS de Reflejos para reducir el daño a la mitad.

Todas las auras mágicas en el interior del cono brillan con una tenue luz azulada durante 1 asalto por nivel de lanzador. Las criaturas y objetos disfrazados, polimorfados o cambiados de forma en el área del conjuro en el momento de ser ejecutado deberán superar un TS de Voluntad o recuperarán inmediatamente sus formas normales. Aunque la salvación tenga éxito, permanecerán cubiertos por unos espectrales contornos blancos que mostrarán sus formas verdaderas durante 1 asalto por nivel de lanzador.

Toda la zona cubierta por el cono brilla con luz blanca plateada durante 1 asalto por nivel del lanzador. Este resplandor es tan brillante como la luz de la luna llena y niega el daño por electricidad durante 1 asalto por nivel del lanzador, a no ser que el objeto o la criatura que lo genere supere una prueba de nivel de lanzador (1d20 + el nivel de lanzador del objeto o de la criatura) contra una CD igual a 10 + tu nivel del lanzador. Si se genera un efecto de electricidad fuera del cono brillante, éste lo bloqueará a menos que la criatura que lo realice tenga éxito en una prueba de nivel de lanzador. De generarse un efecto de electricidad dentro del cono brillante, éste lo niega por completo si la prueba de nivel de lanzador resulta fallida.

## FUEGO NEGRO

Nigromancia [mal]
**Nivel:** Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 asalto/nivel
**TS:** Fortaleza parcial y Reflejos niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con las oscuras palabras todavía en tu lengua, un rayo de energía negra surge de tu mano para envolver al objetivo indicado en tenebrosas llamas que absorben el calor en vez de darlo. El fuego negro crepita y sisea, despidiendo olores de metal caliente y azufre.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para alcanzar a un objetivo. Si lo consigues, una víctima viva queda envuelta en gélidas llamas negras que se alimentan de su fuerza vital. Una criatura engullida por el *fuego negro* debe superar un TS de Fortaleza en cada asalto o sufre 1d4 puntos de daño a la Constitución y queda mareada. En caso de conseguir salvarse, no sufre daño en ese asalto y sólo queda indispuesta. Además de sus efectos sobre el objetivo, el *fuego negro* puede extenderse rápidamente, y, cada asalto en su turno, cualquier criatura viva que esté adyacente a la afectada deberá tener éxito en un TS de Reflejos o también empezará a arder.

Cualquier criatura cuya Constitución descienda a 0 o menos debido a este conjuro quedará reducida a un montón de ceniza negra y sólo podrá regresar a la vida mediante *resurrección verdadera* o *deseo*, cuyo lanzador deberá tener éxito en una prueba de nivel contra CD 30 para restablecerla. Si una criatura tiene éxito en su TS de Fortaleza durante 3 asaltos consecutivos, el *fuego negro* que la afecta se apaga. Las llamas negras no pueden extinguirse de ningún otro modo por medios normales (como la inmersión en agua o la sofocación), pero un *campo antimagia* o el lanzamiento con éxito de *disipar magia*, *quitar maldición* o *romper encantamiento* las apagan. Asimismo, una criatura protegida por *custodia contra la muerte* tiene inmunidad a los efectos del *fuego negro*.

*Componente material*: una pizca de polvo de un vampiro destruido por la luz del sol.

## FUEGO OSCURO

Evocación [fuego]
**Nivel:** Clr 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 0'
**Efecto:** una llama en la palma de tu mano
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Sientes cómo tu mano se calienta al sostener en su interior llamas ultraterrenas. No puedes ver el fuego en las sombras, pero sabes que está ahí, como también lo harán los que pronto sientan sus llamas hambrientas.*

Aparece en tu mano una llama oscura, que puedes lanzar o usar para tocar a tus enemigos. Ésta aparece en tu mano abierta y no te daña ni a ti ni a tu equipo. No emite luz alguna, pero produce tanto calor como un fuego real.

A partir del siguiente asalto, puedes golpear a oponentes con un ataque de toque cuerpo a cuerpo, infligiendo 1d6 puntos de daño por fuego por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6). Otra posibilidad es que lances la llama hasta una distancia de 120' como si fuera un arma arrojadiza. Para ello, realizas un ataque de toque a distancia (sin penalizadores por distancia) e infliges el mismo daño que en un ataque cuerpo a cuerpo. Tan pronto como has lanzado la llama, otra aparece en tu mano.

El *fuego oscuro* es invisible a la visión normal pero puede verse con visión en la oscuridad tan fácilmente como una llama normal en la oscuridad (esto significa que es posible utilizar este sortilegio como una señal o baliza para criaturas que posean visión en la oscuridad).

Este conjuro no funciona bajo el agua.

## FUERZA DE LA PIEDRA

Transmutación
**Nivel:** Pal 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Apelas a la fortaleza de los poderes del bien, y tu piel se vuelve de una tonalidad gris marfileña cuando extraes el poder de la misma tierra.*

El conjuro concede un bonificador de mejora de +8 a la Fuerza. El sortilegio termina inmediatamente si en algún momento pierdes el contacto con el suelo. Esto significa que no puedes saltar, hacer piruetas, cargar, correr o moverte una distancia mayor a tu velocidad en un asalto (debido a que estos actos harían que tus dos pies se levantaran del suelo) sin romper el conjuro. Una pared o techo de piedra

naturales se cuentan como si fueran el suelo en lo que respecta a este sortilegio (así que podrías escalar la pared de una caverna sin perderlo).

## FUGA

Evocación [sónico]
**Nivel**: Brd 4
**Componentes**: V, S, F
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área**: expansión de 30' de radio
**Duración**: concentración, hasta 1 asalto/nivel
**TS**: Voluntad niega
**Resistencia a conjuros**: sí

*Tras concluir el conjuro, una discordante cacofonía de música inquietante y ajena surge en el área que has designado. Si bien la extraña música llega a tus oídos, no sientes que te cause ningún efecto.*

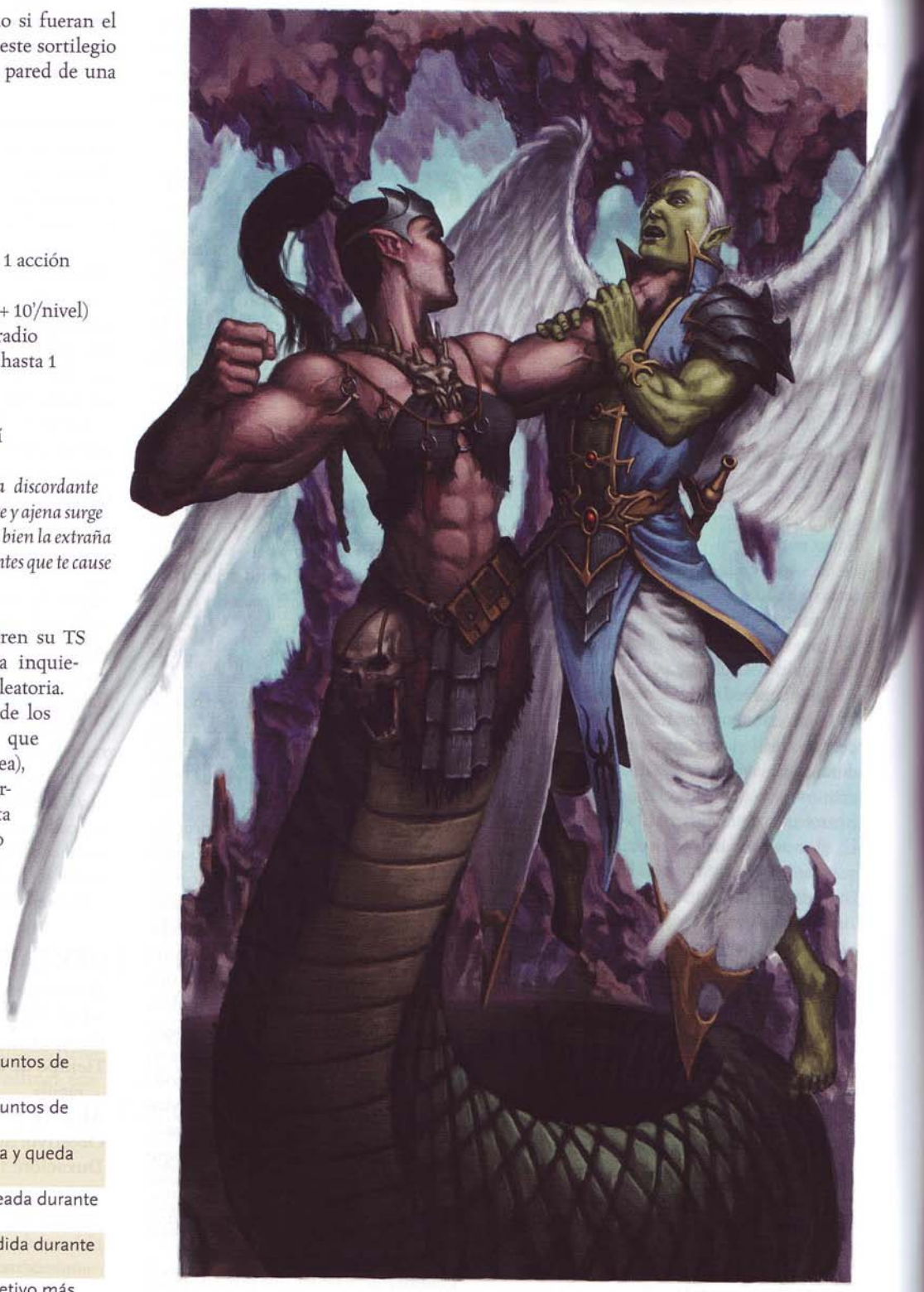
Las criaturas que no superen su TS quedarán afectadas por la inquietante fuga de manera casi aleatoria. En el turno de cada uno de los seres afectados (siempre que permanezcan dentro del área), realizas una prueba de Interpretar. El resultado de ésta determina cómo el conjuro afecta la mente y el cuerpo de la víctima. Puedes elegir cualquiera de los efectos en los que tu prueba de Interpretar iguale o supere la CD precisada.

| CD | Resultado |
|---|---|
| 15 | La víctima sufre 3d6 puntos de daño no letal |
| 20 | La víctima sufre 3d6 puntos de daño sónico |
| 25 | La víctima es derribada y queda tumbada |
| 30 | La víctima queda mareada durante 1 asalto |
| 35 | La víctima queda aturdida durante 1 asalto |
| 40 | La víctima ataca al objetivo más cercano |

Todas las criaturas que tengan éxito en sus salvaciones contra el conjuro quedarán desorientadas y sufrirán un penalizador de -2 a las tiradas de ataque y las pruebas de habilidad mientras permanezcan en el área afectada.

*Foco:* miniatura de un arco de violín hecha de platino y por un valor de 250 po.

*Ilustración de E. Polak*



*Una márilith le saca buen provecho al sortilegio* fundir brazos

## FUNDIR BRAZOS

Transmutación
**Nivel:** Clr 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura con al menos cuatro brazos o tentáculos tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Convulsionándose, las extremidades del receptor tocado comienzan a rezumar y unirse con un repugnante sonido como de un pote de cera*

*fundida cayendo al suelo. Con una sacudida, adoptan la forma de un par de miembros enormes.*

Haces que los brazos o tentáculos de una criatura se fusionen en un único par de extremidades más fuertes. Sólo las extremidades que la criatura puede usar como brazos o para agarrar son afectadas por este conjuro (de modo que los basiliscos o los ciempiés, ninguno de los cuales usa las suyas para atacar o manipular objetos, no resultan afectados).

Por cada conjunto de extremidades fusionadas a las principales, la criatura obtiene un +4 a la Fuerza cuando usa las fusionadas (afectando las actividades que usarían esas extremidades, pero no las relacionadas con su mordisco, patas, etcétera). Por ejemplo, un guiralón bajo los efectos de este conjuro tendría un par de brazos y Fuerza 26 con ellos. Un behir, que tiene tres pares de extremidades útiles como brazos, tendría un par de brazos-extremidades con un bonificador de +8 a la Fuerza con ellos (sus seis patas no resultarían afectadas).

La pérdida de extremidades podría reducir el número de ataques disponibles del receptor.

Si el receptor tiene únicamente dos brazos o tentáculos, éstos se fusionan en una sola extremidad, y la criatura obtiene un bonificador de +4 a la Fuerza para las tiradas de ataque realizadas con ésta.

## FUNDIR METAL

Transmutación [fuego]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** objeto no mágico de metal de hasta 5 lbs./nivel
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Descorchas el vial y derramas su contenido, y la armadura designada por ti comienza a ablandarse y fluir.*

Alteras las propiedades físicas de un objeto de metal para que fluya como el agua. El metal fundido no varía su temperatura pero fluye como un líquido durante 1 asalto y luego vuelve a su estado sólido habitual, normalmente con una forma parecida a un charco. A un objeto que esté en la posesión de una criatura se le permitirá realizar un TS de Voluntad, utilizando la puntuación de salvación que tenga ésta a menos que la del objeto sea mayor.



Fundir metal *puede hacer que un arma de metal corra como el agua*

*Componente material:* una gota de mercurio en un frasco.

## FURIA JUSTA

Transmutación
**Nivel:** Pal 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel

*Te rodeas de un aura sagrada que resplandece de un color rojo dorado.*

Convocando el poder de tu deidad, te cargas con energía positiva. Esto te proporciona 5 pg temporales por nivel de lanzador (máximo 50) y un bonificador sagrado de +4 a la Fuerza. Los pg temporales tienen una duración máxima de 1 hora.

## FURIA VALEROSA

Transmutación
**Nivel:** Valor 5
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/ 2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Señalando a tu aliado con tu símbolo sagrado mientras cantas, le imbuyes del espíritu de lucha.*

La criatura afectada obtiene un bonificador de moral de +4 a la Fuerza y a la Constitución, y otro de +2 a los TS de Voluntad. Además, al realizar un ataque completo, la criatura afectada podrá llevar a cabo un ataque adicional con cualquier arma que lleve, que se hará usando su ataque base completo, más cualquier modificador que resulte adecuado a la situación. Este efecto no se acumula con otros similares, como el que proporciona el conjuro *acelerar*.

## GARRA DE FUERZA

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** una garra invisible de fuerza
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Retorciendo tu mano en una garra, concluyes el gesto final. Tus enemigos no ven el resultado de tu conjuro, pero tú sabes que se van a llevar una sorpresa.*

La *garra de fuerza* crea una garra Mediana de fuerza invisible en cualquier punto

*Ilustración de D. Martin*

designado por ti dentro del alcance del conjuro. Ésta custodia el área de un cubo de 20' que especificas, aunque podrás desplazar su posición hasta 60' a otro punto que se encuentre dentro del alcance cada asalto en tu turno y como una acción de movimiento.

La garra será capaz de llevar a cabo ataques de oportunidad contra cualquier enemigo que los provoque dentro del área custodiada. Tiene un bonificador de +10 a la tirada de ataque e infligirá 1d8+6 puntos de daño con una que tenga éxito. Puede realizar un número ilimitado de ataques de oportunidad en cada asalto, aunque únicamente le es posible llevar a cabo uno por oportunidad.

*Componente material:* una garra pequeña y seca de un animal.

## GARRA DE HIELO

Evocación [frío]
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** garra de hielo de 10'
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Pones fin a esta evocación y una gran garra blanca aparece ante ti, aire frío soplando desde su cristalina superficie.*

Este conjuro crea una enorme mano reptiliana hecha de hielo. La *garra de hielo* puede realizar un ataque de presa por asalto. Su bonificador al ataque y su modificador de presa son iguales a tu nivel de lanzador + tu modificador de Inteligencia o Carisma (para magos y hechiceros, respectivamente) +7 por la puntuación de Fuerza de la garra (24). Cuando la garra tiene éxito en una presa, inflige 1d8 puntos de daño por frío.

La garra puede atacar en el asalto en que aparece. Mandarle que cambie de objetivo es una acción estándar. Siempre ataca desde tu dirección y no obtiene bonificadores de flanqueo ni puede ayudar a ningún combatiente a conseguirlos. La garra tiene tantos pg como tú cuando estás al completo y CA 20 (+10 natural). Sufre daño como una criatura normal, pero la mayoría de efectos mágicos que no infligen daño no la afectan. La garra no puede atravesar un *muro de fuerza* o penetrar en un *campo antimagia*, y sufre todos los efectos de un *muro prismático* o una *esfera prismática*. Realiza las salvaciones utilizando tus TS. Un *desintegrar* o un *disipar magia* con éxito la destruyen. Tiene inmunidad al frío y vulnerabilidad al fuego.

*Foco:* un guante de piel blanca y un pedazo de cristal de roca transparente.

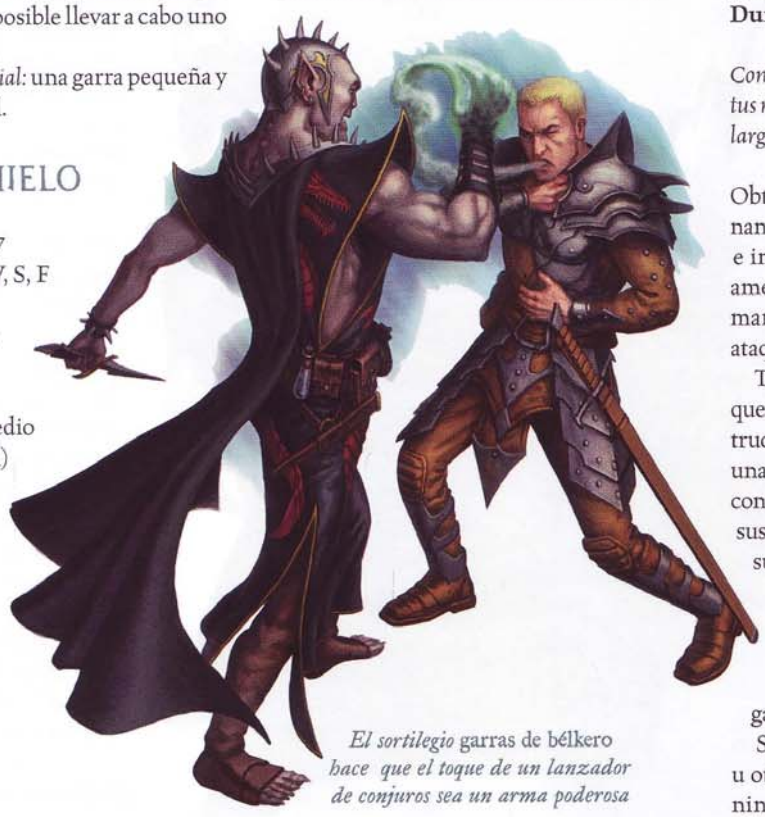


*Ilustración de E. Polak*

*El sortilegio* garras de bélkero *hace que el toque de un lanzador de conjuros sea un arma poderosa*

## GARRAS DE BÉLKERO

Transmutación [aire]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Destapas el vial y dices las antiguas palabras. El humo sale de la botella y se enrosca alrededor de tu mano, transformándola también en humo.*

Con un ataque de toque con éxito, infliges 2d12 puntos de daño. Por cada tres niveles de lanzador, el humo dura otro asalto (hasta un máximo de 4 asaltos a 12.º nivel), infligiendo otros 2d12 puntos de daño en cada uno de ellos.

*Componentes materiales:* un pequeño vial de humo.

## GARRAS DE BESTIA

Transmutación
**Nivel:** Drd 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tu
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Con un crujido de articulaciones y tendones, tus manos y dedos se convierten en unas garras largas y curvadas, con fuertes nudillos.*

Obtienes dos ataques de garra que funcionan como armas cuerpo a cuerpo cortantes e infligen 1d4 de daño, con un rango de amenaza de 19-20. Puedes atacar con tus manos transformadas y no provocar un ataque de oportunidad.

Tus garras funcionan de la misma manera que las armas naturales de muchos monstruos. Puedes llevar a cabo un ataque con una de ellas o uno completo con ambas con tu bonificador de ataque normal, lo que sustituye tu rutina de ataque habitual. No sufres penalizadores por combatir con dos armas y ninguno de los dos ataques es secundario. Si tu ataque base es de +6 o mejor, no obtienes ningún ataque adicional, simplemente tienes dos de garra con tu bonificador normal.

Si atacas con un arma manufacturada u otro ataque natural, no puedes realizar ninguno de garra ese asalto. Las zarpas no entorpecen tu destreza manual o el lanzamiento de conjuros.

*Componente material:* la garra de un ave de presa, como un águila o un halcón.

## GARRAS DE OSCURIDAD

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí; ver texto

*Atraes material del plano de la Sombra para hacer que tus manos y antebrazos se alarguen*

*y cambien de forma, adoptando las de unas garras, sin rasgos característicos, hechas de negra oscuridad.*

Cuando lanzas este conjuro, tus manos se convierten en garras sombrías. Empezando en tu siguiente acción, puedes usar las zarpas para efectuar ataques sin armas como si fueran naturales (atacas con una de ellas y puedes usar la otra para llevar a cabo un ataque con la mano torpe; si posees varios ataques, podrás efectuarlos con normalidad cuando ataques con estas garras). Los ataques con éstas son de toque cuerpo a cuerpo, y cada uno inflige 1d8 puntos de daño por frío. Si apresas a un oponente, infliges daño por garra con cada prueba de presa con éxito, y el objetivo apresado se encontrará bajo los efectos de un sortilegio *ralentizar* mientras la mantengas, a no ser que el oponente supere un TS de Fortaleza. Uno que lo consiga no quedará ralentizado ni podrá ser afectado de esta manera por este lanzamiento de *garras de oscuridad*.

Como acción gratuita, puedes extender las garras hasta 6' (lo que te concederá un alcance natural de 10') o retraerlas.

Cuando el sortilegio surta efecto, sólo podrás lanzar conjuros que tengan componente verbal y serás incapaz de llevar objetos en las manos. Todo objeto mágico que lleves cogido será absorbido temporalmente y dejará de funcionar mientras el sortilegio esté activo.

## GARRAS DE OSO

Transmutación
**Nivel:** Drd 1, Exp 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Aullando una maldición a tus enemigos, el dolor estalla en tus manos mientras surgen de ellas largas garras. Casi al instante, el dolor desaparece. Lástima que tus adversarios no puedan decir lo mismo.*

Cuando lanzas este conjuro, tus manos se convierten en armas naturales que infligen 1d8 puntos de daño cada una o tu daño sin armas, lo que sea mayor. Mientras este sortilegio tenga efecto se te considerará armado. Si eres Pequeño, tus garras infligen 1d6 puntos y, de ser Grande, 2d6. Sumas tu modificador de Fuerza a las tiradas de daño de las zarpas.

Tus garras funcionan de la misma manera que las armas naturales de muchos monstruos. Puedes llevar a cabo un ataque con una de ellas o uno completo con ambas con tu bonificador de ataque normal, lo que sustituye tu rutina de ataque habitual. No sufres penalizadores por combatir con dos armas y ninguno de los dos ataques es secundario. En caso de ser tu ataque base de +6 o mejor, no obtienes ningún ataque adicional, simplemente tienes dos de garra con tu bonificador normal.

## GEMA BOMBA

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Gnomo 2, Comercio 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** toque
**Objetivos:** gema tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel o hasta ser utilizada
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Pones una pequeña chispa de energía en el corazón de una gema valiosa.*

Conviertes una gema en una bomba que tú (y solamente tú) puedes lanzar a los enemigos. Deberás tener la piedra preciosa en tu mano cuando ejecutes el sortilegio.

Puedes arrojar la bomba con puntería perfecta hacia cualquier punto en un radio de 60'. Ésta estalla en una explosión de 5' de radio que inflige 1d8 puntos de daño por fuerza por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8). Lanzar la gema bomba es una acción estándar.

*Componentes materiales:* una gema valorada como mínimo en 1 po.

## GEMIDO MORTAL

Nigromancia [enajenador, miedo, sónico]
**Nivel:** Brd 5
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Área:** explosión cónica
**Duración:** instantáneo + 1 asalto/nivel o 1 asalto; ver texto
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Desencadenas un terrible bramido de malicia y furia. El mismo aire se oscurece con energía negra cuando tu grito resuena alejándose de ti.*

Cualquiera que se encuentre en el área de este conjuro sufrirá un dolor atroz y quedará desmoralizado. Todas las criaturas sufren 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador (hasta un máximo de 15d4) y quedan despavoridas durante 1 asalto por nivel de lanzador. Un TS de Voluntad con éxito reduce el daño a la mitad, el efecto de despavorido a estremecido y la duración de este estado a 1 asalto.

## GENERAL DE LA MUERTE VIVIENTE

Nigromancia [mal]
**Nivel:** Clr 8
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 24 horas

*Te concentras en la oscuridad dentro de tu alma, deseando que crezca y te otorgue el poder de controlar un mayor número de subordinados muertos vivientes.*

Este conjuro aumenta el número de DG de muertos vivientes que puedes controlar en una cantidad igual a cinco veces tu nivel de lanzador. Cuando la duración expira, pierdes el control de los muertos en vida adicionales como si los hubieras liberado voluntariamente.

## GIRO RECÍPROCO

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura u objeto
**Duración:** instantáneo
**TS:** Voluntad mitad, después Fortaleza niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Toqueteas el diminuto lazo de alambre en tus manos cuando concluyes el conjuro. Manipulas el aura mágica del objetivo, creando una reacción dañina y el lazo estalla en una explosión de chispas blancas.*

El objetivo sufrirá 1d12 puntos de daño por cada conjuro o aptitud sortílega que le esté afectando en ese momento (máximo 25d12). Además, cualquier criatura afectada que falle su TS de Voluntad deberá tener éxito en otro, esta vez de Fortaleza, o quedará atontada durante 1d6 asaltos.



*El conjuro* general de la muerte viviente *convierte a una clériga maligna en una verdadera líder para los que están más allá del miedo y de la muerte*

*Ilustración de R. Horsley*

Para crear la descarga del *giro recíproco* sólo podrán usarse conjuros que tengan específicamente a la criatura afectada como objetivo, así que aquellos sortilegios que afecten un área no pueden usarse para infligir daño recíproco a las que se encuentren dentro de su área. Del mismo modo, los efectos persistentes o continuos de objetos mágicos tampoco pueden usarse para causar este daño, aunque los efectos de sortilegios apuntados sí.

*Componente material:* un diminuto lazo cerrado hecho con alambre de cobre.

## GLIFO DE NECRÓFAGO

Nigromancia
**Nivel:** Hambre 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** toque
**Objeto:** objeto tocado
**Duración:** permanente hasta ser descargado
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*El tenue resplandor verde del glifo se anima con un destello. Una luz de color verde enfermizo llena la sala, iluminando las formas paralizadas de sus víctimas y trayendo con ella el hedor de la muerte.*

Inscribes un glifo, de aproximadamente 1' de diámetro, que paralizará a toda criatura viva de tamaño Grande o más pequeño que se acerque a 5' o menos de éste. Puedes inscribirlo para que sea visible como líneas tenuemente brillantes, o invisible. Puedes hacer esto en un objeto portátil, pero si a éste se lo mueve más de 5', el *glifo de necrófago* se disipa.

Las reglas para la activación de un *glifo de necrófago* son estrictas: afecta a toda criatura excepto a ti mismo que se mueven en un radio de 5' de éste y tiene efecto con normalidad sobre las invisibles, pero las que estén etéreas no lo dispararán. Solamente se puede inscribir un único *glifo de necrófago* en un cuadrado de 5'.

Los *glifos de necrófago* no pueden ser afectados o evitados mediante tanteo físico o mágico, si bien pueden ser disipados. *Doble engañoso* e *indetectabilidad* pueden engañarlos.

*Leer magia* permite la identificación de un *glifo de necrófago* con una prueba con éxito de Conocimiento de conjuros (CD 13), si se advierte su presencia antes de activarlo. Un pícaro puede utilizar la habilidad Buscar para encontrar uno y la de Inutilizar mecanismo para desbaratarlo. La CD en ambos casos es de 27.

Cuando se activa un glifo, el objetivo queda paralizado durante 1d6+2 asaltos. Además, si éste no supera su TS de Fortaleza, exuda un hedor a carroña que provoca angustia en un radio de 10'. Los que se encuentren dentro de éste deberán superar un TS de Fortaleza o sufrirán un penalizador de -2 a todas las tiradas de ataque y de daño por arma, los TS y las pruebas de habilidad y de característica hasta que el efecto pase.

*Componente material:* trazas el glifo con tierra procedente de la guarida de un necrófago.

## GOLPE DE ENREDADERA

Adivinación
**Nivel:** Drd 1, Exp 1
**Componentes:** V, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Cuando entonas los sonidos del sortilegio, tu vista se vuelve borrosa temporalmente bajo una penumbra verde. Un abrir y cerrar de ojos después, el oscurecimiento desaparece, y sientes una nueva conexión con el orden natural, como si se dirigiera a donde asestas tu golpe.*

Mientras este conjuro está en efecto, tienes una conexión especial con las fuerzas de la naturaleza que te permite infligir ataques furtivos contra criaturas vegetales como si no fueran inmunes a éstos. Para atacar a una criatura vegetal de esta manera, no obstante, debes cumplir con el resto de requisitos para realizar un ataque furtivo.

Este sortilegio se aplica sólo al daño por ataque furtivo. No te proporciona ninguna capacidad para afectar a las criaturas vegetales con golpes críticos, ni confiere ninguna aptitud especial para superar la RD u otras defensas de este tipo de seres.

## GOLPE DE GÓLEM

Adivinación
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Un tenue brillo llena tus ojos, permitiéndote ver, brevemente, los puntos débiles en la magia infundida en el interior de un constructo cercano.*

Durante 1 asalto, puedes llevar a cabo ataques furtivos contra constructos como si no fueran inmunes a éstos. Para atacar a un constructo de esta manera, no obstante, debes cumplir con el resto de requisitos para realizar un ataque furtivo.

Este conjuro sólo se aplica al daño por ataque furtivo. No te proporciona ninguna capacidad para afectar a los constructos con golpes críticos, ni confiere ninguna aptitud especial para superar la RD u otras defensas de este tipo de criaturas.

## GOLPE INCORPORAL

Transmutación
**Nivel:** Asn 3, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Presentando tu arma con un gesto por demás dramático y ostentoso, y emitiendo un gemido enfermizo, completas el conjuro. Al hacerlo, tu arma se vuelve translúcida casi hasta el punto de no poder verla, si bien la notas tan pesada como siempre en tu mano.*

Mientras este sortilegio esté en efecto, tus ataques cuerpo a cuerpo se resolverán como si fueran de toque cuerpo a cuerpo.

## GOLPE LUCTUOSO

Transmutación
**Nivel:** Brd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Un anhelo por el combate te embarga cuando completas este conjuro. Tras tocar el arma que deseas afectar, la sensación se desvanece mientras un aura de un tono rojo apagado la circunda.*

Hasta el término de la duración del conjuro, el rango de amenaza del arma se dobla y su amenaza de crítico se confirma de manera automática, por lo que toda amenaza es un golpe crítico. El segundo efecto no se aplicará a ningún arma que ya tenga un efecto mágico relacionado con los golpes críticos.

Varios efectos que aumenten el rango de amenaza (como este sortilegio y la dote Crítico mejorado) no se apilarán. No puedes lanzar este conjuro sobre un arma natural, como una garra.

## GOLPE SEPULCRAL

Adivinación [bueno]
**Nivel:** Clr 1, Pal 1
**Componentes:** V, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Motas doradas de luz bailan ante tus ojos. Convergen en los muertos vivientes a los que miras, flotando a su alrededor y formando cuñas de energía positiva.*

Durante 1 asalto, puedes realizar ataques furtivos contra muertos vivientes como si no fueran inmunes a éstos. Para atacar a una criatura muerta en vida de esta manera, no obstante, debes cumplir con el resto de requisitos para realizar un ataque furtivo.

Este conjuro sólo se aplica al daño por ataque furtivo. No te proporciona ninguna



*El conjuro* golpe incorporal *le proporciona a un lanzador de conjuros la capacidad de ignorar la armadura*

*Ilustración de W. O'Connor*

capacidad para afectar a los muertos vivientes con golpes críticos, ni confiere ninguna aptitud especial para superar la RD u otras defensas de este tipo de criaturas.

## GRACIA

Transmutación [bueno]
**Nivel:** Brd 2, Clr 3
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Con una sola palabra, invocas el poder y la gracia de tu deidad, bañando tu cuerpo en energía divina. Éste resplandece con luz plateada, y te sientes rápido y ligero de pies.*

Creas un resplandor plateado alrededor de tu cuerpo que proporciona iluminación hasta un radio de 60'. Sufres un penalizador de circunstancia de -20 a las pruebas de Esconderse realizadas mientras estás bajo los efectos de este conjuro.

Hasta que la duración del sortilegio expire, obtendrás un bonificador sagrado de +2 a la Destreza, y tu velocidad táctica terrestre aumentará en 10'.

Tus ataques de toque y cualquier arma cuerpo a cuerpo que esgrimas también quedarán infundidas de este poder. Se las considerará armas de alineamiento bueno en lo que respecta a superar la RD.

## GRACIA DE LA TIERRA

Abjuración [tierra]
**Nivel:** Drd 2, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Esparces los componentes del conjuro sobre tu objetivo, haciendo que su piel adopte momentáneamente la apariencia gris moteada del granito. El olor a polvo flota densamente en el aire.*



*Pícaro y clérigo de Olidammara, este mediano asesta un golpe letal a un vampiro con el conjuro* golpe sepulcral

Confieres al objetivo afinidad hacia la tierra y la piedra. Cualquier daño que sufra de origen rocoso o terrestre contará como no letal hasta que la duración del conjuro expire. Los ataques naturales realizados por criaturas hechas de tierra o piedra (como los gólem de piedra), los de aquellas con el subtipo tierra y los efectuados con armas de piedra (como un martillo de piedra o piedras de honda) infligen daño no letal, así como también el daño de caída cuando el receptor aterriza sobre roca o piedra. Cuando el daño no letal sufrido por el receptor (de cualquier fuente) iguala sus pg actuales, el conjuro termina y cualquier daño adicional que tenga su origen en la roca o la tierra será normal.

*Componente material:* un trozo de granito.

## GRAN TRUENO

Evocación [sónico]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** expansión de 20' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Agarras la campana en tu puño y la alzas por encima de tu cabeza, recitando el conjuro y llamando desde las alturas una atronadora explosión en medio de los que se te oponen.*

Creas un fuerte ruido equivalente al sonido de un trueno. El conjuro tiene tres efectos. Primero, todas las criaturas en el área deben superar un TS de Voluntad para evitar quedar aturdidas durante 1 asalto. Segundo, éstas deben superar un TS de Fortaleza o quedan ensordecidas durante 1 minuto. Tercero, deben tener éxito en un TS de Reflejos o caen al suelo. Las criaturas que no son capaces de oír no quedan aturdidas, pero pueden ser derribadas.

*Foco:* una campana de hierro

## GRANIZO

Evocación [frío]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** una bola helada/5 niveles
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Las bolas de cristal de tu mano vibran con intensidad antes de volverse tan frías como el hielo. Cuando las arrojas, se asemejan a bolas de hielo, una observación que pasa a ser real cuando golpean y se hacen añicos en una lluvia de cristales gélidos.*

Creas bolas heladas que golpean a tus enemigos, pero debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para impactar con ellas. El granizo inflige 5d6 puntos de daño por frío. Por cada cinco niveles de lanzador, obtienes una bola helada adicional (máximo cuatro bolas a 20.º nivel), y todas deben lanzarse contra enemigos que no disten más de 30' entre sí.

*Componente material:* un puñado de bolas de cristal.

## GRAVEDAD SIMULADA

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar

*Ilustración de M. Phillippi*

**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Golpeas los imanes en tu mano el uno contra el otro, haciéndolos sonar, y pones el pie en la pared. Tu segundo paso te sube a ésta, y puedes andar por ella con facilidad.*

El receptor de este conjuro puede moverse por cualquier superficie sólida como si ésta tuviera su propia gravedad. Por ejemplo, podría caminar o incluso correr por una pared como si ésta fuese el suelo. El receptor podrá cambiar la posición de "abajo" todas las veces que quiera mientras dure el conjuro como una acción gratuita, aunque sólo una vez por asalto. Los objetos desatendidos caen normalmente.

El receptor de *gravedad simulada* puede volar eligiendo una superficie sólida y dejándose caer por el aire hacia ella. Un personaje "volando" de este modo se mueve 30' por asalto y puede girar una vez por asalto en cualquier dirección redefiniendo su gravedad personal. Una criatura que caiga de este modo perderá todo su impulso "hacia abajo" cuando cambie su gravedad.

*Componente material*: un par de imanes.

## GRITO DE ADVERTENCIA

Transmutación [sónico]
**Nivel:** Pal 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción inmediata
**Alcance:** 30'
**Objetivos:** todos los aliados a 30' o menos
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Gritas unas cuantas palabras imbuidas de poder por tu fe, y las siguientes que pronuncias resuenan claras y fuertes a pesar de otros ruidos o barreras interpuestas.*

Ningún aliado que se encuentre dentro del alcance se considerará desprevenido, aunque todavía no haya actuado en el combate actual.

Cualquiera que duerma normalmente (no alguien inducido mágicamente al sueño, como por un conjuro *dormir*) dentro del área se despertará con el *grito de advertencia*.

## GRITO DE GUERRA

Encantamiento (compulsión) [enajenador, sónico]
**Nivel:** Brd 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Alzas tu arma en el aire en un gesto de triunfo, emitiendo un grito de victoria antes de haber realizado siquiera tu ataque. Los adversarios a tu alrededor parecen sorprendidos ante tu exhibición mientras crece en tu interior la sensación de que no puedes fracasar.*

Obtienes un bonificador de moral de +4 a las tiradas de ataque y daño que forman parte de una carga.

Si infliges daño con un ataque de carga, tu enemigo debe superar un TS de Voluntad o quedará desvorido durante 1 asalto (la RC se aplica a este efecto).



*Con un conjuro de* grito de guerra, *un rugido de triunfo hace que la victoria esté más cerca*

## GRITO ENLOQUECEDOR

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Locura 8
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Blanco:** criatura viva tocada
**Duración:** 1d4+1 asaltos
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con una palabra incomprensible y el roce de una mano envuelta en magia negra, reduces a tu adversario a un lunático vociferante.*

Este conjuro imposibilita a la víctima de hacer algo aparte de correr de un lado a otro y chillar. La criatura deberá realizar todo el movimiento que su velocidad le permita cada asalto, a menos que se le impida hacerlo de alguna forma, y no podrá realizar ninguna otra acción. El sortilegio inflige al objetivo un penalizador de -4 a la CA, convierte en imposibles los TS de Reflejos excepto con un 20 natural, y le impide utilizar un escudo.

## GUANTELETE DE HIELO

Evocación [frío]
**Nivel:** Clr 1
**Componentes:** V, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*Todo el calor abandona tu mano cuando inicialmente la cubre escarcha blanca, y luego cristales más grandes de hielo transparente se forman a su alrededor. En segundos, una gran bola de púas de hielo erizadas y duras como la roca rodea tu puño, una fría neblina envolviendo tu antebrazo.*

Puedes atacar con tu puño en todos los aspectos como si llevaras un *guantelete armado +1*. Éste inflige el daño normal para tu tamaño y 1d4 puntos por frío. La RD se aplica al normal, pero no al infligido por frío. Si no superas tu TS contra un efecto de fuego, el guantelete de hielo se derrite y el conjuro termina.



*Ilustración de C. Frank*

## GUANTELETE DEL NECRÓFAGO

Nigromancia [maligno, muerte]
**Nivel:** Hambre 5, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura humanoide viva
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu contacto transforma de manera gradual a una víctima viva en un voraz necrófago carnívoro.*

El objetivo sufre 3d6 puntos de daño por asalto mientras su cuerpo muere lentamente al ir convirtiéndose en la carne fría e inmortal del muerto viviente. Cuando éste queda reducido a 0 pg, se transforma en un necrófago (*Mm, pág.* 201).

Si la víctima no supera su TS inicial, *curar enfermedad, disipar magia, sanar, deseo limitado, milagro, disyunción de Mordenkainen, quitar maldición, deseo* o *restablecimiento mayor* anulan el cambio gradual. Los conjuros curativos pueden prolongar el proceso de forma temporal aumentando los pg de la víctima, pero la transformación no se detiene.

El necrófago que creas permanece bajo tu control de manera indefinida. No obstante, sin importar cuántas de estas criaturas crees mediante este conjuro, podrás controlar únicamente 4 DG de muertos vivientes por nivel de lanzador (esto incluye a los de cualquier origen que estén bajo tu control). De superar esta cantidad, todas las recién creadas quedan bajo tu control y cualquier exceso procedente de lanzamientos anteriores deja de estar dominado (tú eliges qué criaturas son liberadas). Si eres un clérigo, cualquier muerto en vida que puedas comandar mediante tu poder de comandar o reprender muertos vivientes no contará en lo que respecta al límite.

## GUARDIA ESQUELÉTICA

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** uno o más huesos de dedo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Sacudiendo los huesos de dedos en tu mano como si fueran dados, los cubres de energía sombría. Cuando los arrojas al suelo para completar el conjuro, esqueletos animados surgen del punto donde aterrizan.*

Creas, a partir de huesos de dedo, varios esqueletos que te son leales. Trátalos como si fueran esqueletos de combatientes humanos (*Mm, pág.* 116), salvo en que todos ellos tienen resistencia a la expulsión igual a tu nivel de lanzador -1. Puedes crear un esqueleto por nivel de lanzador, y éstos se cuentan entre el número de DG de muertos vivientes que eres capaz de tener bajo tu control (4 DG por nivel de lanzador, como con *reanimar a los muertos*).

*Componentes materiales:* un hueso de dedo de un humanoide y una gema de ónice valorada en 50 po por esqueleto a ser creado.

## GUSANO DEL ESPÍRITU

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel, hasta 5 asaltos; ver texto
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Presionas el trozo de hueso ennegrecido contra tu enemigo y entonas el conjuro. El hueso desaparece, dejando un morado con manchas allí donde entró en contacto.*

Haces que el espíritu y el cuerpo de la víctima se descompongan lentamente. Si la víctima falla su TS, sufre 1 punto de daño a la Constitución en cada asalto mientras dura el conjuro (máximo 5 puntos). Ésta puede realizar un TS de Fortaleza cada asalto, y el éxito niega el daño a la Constitución para ese asalto y hace que el conjuro termine.

*Componente material:* un trozo de marfil o un hueso ennegrecido con fuego y tallado con la forma de un gusano segmentado.

## HABLAR CON LOS ALIADOS

Transmutación [dependiente del idioma]
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Objetivos:** cualquier número de criaturas aliadas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Mientras frotas el pequeño trozo de alambre de cobre, éste comienza a zumbar con la energía mágica latente del sortilegio. Cuando finalmente la liberas, oyes las palabras que deseas compartir con tus aliados en tu mente, y un momento después oyes sus respuestas sin voz.*

Este conjuro funciona igual que *cuchichear mensaje* (*Mdj*, pág. 225), excepto por lo anteriormente indicado y que tú y el resto de receptores no tenéis que vocalizar las palabras susurradas, lo que significa que aquellos hábiles en la lectura de labios no tienen la oportunidad de conocer el mensaje.

## HACER TRAMPAS

Transmutación
**Nivel:** Brd 1, Codicia 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel o hasta ser descargado
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Agitas los dados en tu mano y murmuras las palabras del conjuro, para luego echar un nuevo vistazo a tus cartas boca abajo. Las dos más bajas, de alguna manera, se han convertido en triunfos.*

En algún momento mientras la duración de este sortilegio esté en efecto, podrás intentar alterar el resultado de un juego de azar. Este conjuro sólo afecta a juegos que no sean mágicos, como los que utilizan cartas o dados. No podrás afectar a uno que contenga magia, ni a un objeto mágico relacionado con un juego de azar (como una *baraja de múltiples cosas*). Cuando se realice una tirada para determinar el resultado del juego, un personaje bajo el efecto de este conjuro tendrá derecho a exigir que se vuelva a tirar y elegir el mejor de los dos resultados.

Todo aquel que esté observando el juego de azar podrá realizar un TS de Voluntad para darse cuenta de que sucede algo sospechoso, y podría figurarse que el resultado está siendo manipulado mágicamente.

Por ejemplo, Darkon está jugando a un juego en el que tiene una posibilidad entre 4 de ganar. El DM tira en secreto 1d4 y le dice al jugador que Darkon ha perdido. Debido a que éste está bajo los efectos del conjuro *hacer trampas*, el jugador puede hacer que el DM vuelva a tirar. El conjuro

altera las probabilidades, por lo que no existe ningún subterfugio que otro personaje pueda detectar (excepto el propio lanzamiento del conjuro).

*Foco*: un par de dados hechos de hueso humano.

## HACHA DE HIELO

Evocación [frío]
**Nivel:** Clr 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 0'
**Efecto:** arma de hielo arremolinado en forma de hacha
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Una delgada capa de escarcha se forma alrededor de tu mano cuando fragmentos de hielo descienden del cielo, y se funden en la forma de un hacha de batalla.*

Este conjuro crea en tus manos una formación de hielo dentado y arremolinado en forma de hacha de batalla. Se te considera competente con el *hacha de hielo* de forma automática. Los ataques llevados a cabo con ella son de toque cuerpo a cuerpo. El arma inflige 2d12 puntos de daño por frío +1 por cada dos niveles de lanzador (máximo +10) cuando se asesta un golpe con éxito. No pueden desarmarte del hacha de hielo ni tampoco es posible romperla. Ya que prácticamente no pesa, tu modificador de Fuerza no se aplica a las tiradas de daño. Si tu ataque base es lo bastante alto como para permitirte realizar varios ataques en un asalto, puedes llevarlos a cabo con el *hacha de hielo*.

Si optas por sostener algo en tu mano que no sea el *hacha de hielo* o si utilizas la mano de cualquier otra manera, ésta desaparece hasta que la mano vuelve a estar vacía.

*Componente material:* un fragmento de hielo, vidrio o cristal.

## HALO DE BÁLOR

Transmutación
**Nivel:** Abismo 4, Clr 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Presionas el hollín contra tu piel y entonas las antiguas y oscuras palabras. Como los legendarios bálor, tu cuerpo arde en llamas vivas.*

Las llamas creadas por este conjuro no te dañan ni a ti ni al equipo que cargas o llevas puesto. Sin embargo, cada asalto, en tu turno, las llamas infligirán 6d6 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que te aprese o a la que apreses.

*Componente material*: una pizca de hollín.



*Los clérigos enanos emplean el conjuro* hacha de hielo *cuando luchan contra adversarios ardientes*

## HALO DE FRÍO

Evocación [frío]
**Nivel:** Clr 3, Drd 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 10'
**Área:** emanación de 10' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Cuando terminas el conjuro sientes como tus extremidades se vuelven frías como el hielo, se entumecen y sus movimientos se ralentizan. La sensación disminuye cuando el frío sale de tu cuerpo y se extiende a tu alrededor, lo que hace que tu aliento emerja en bocanadas blancas en el aire ahora helado.*

Te rodea un aura de frío protectora que también inflige daño a otros dentro de su radio. Obtienes RE 10 (fuego).

Empezando en el asalto en el que lances el conjuro, *halo de frío* también infligirá 1d12 puntos de daño por frío cada asalto, al inicio de tu turno, a todas las demás criaturas que estén dentro del área. Superar un TS evita el daño que el conjuro inflige durante ese asalto, pero no el de los siguientes.

Las criaturas que resulten dañadas temblarán de manera incontrolable, lo que impondrá un -2 a su Fuerza y Destreza, y hará que se muevan a la mitad de su velocidad en tanto permanezcan dentro del área; estos penalizadores no se apilan con asaltos consecutivos de daño o lanzamientos de *halo de frío* adicionales.

## HALO DE LUZ

Evocación [luz]
**Nivel:** Clr 1, Purificación 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel o hasta ser descargado (D)

*Un halo reluciente de luz solar rodea tu cuerpo a pocas pulgadas de distancia, hasta que lo liberas como una explosión de energía divina concentrada.*

El *halo de luz* que te rodea brilla como una linterna, emanando una luz brillante en un radio de 30' (y una tenue en 30' más) a tu alrededor.

Como una acción de movimiento, puedes fundir la energía del *halo de luz* alrededor de tu brazo extendido, y después, como una estándar, arrojarla a un enemigo que se encuentre a 30' o menos. Para alcanzar a un objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con la energía. Un *halo de luz* infligirá 1d8 puntos de daño +1 punto por asalto que haya transcurrido desde que lanzaras el conjuro (máximo 1d8 + el nivel de lanzador). Al atacar con un *halo de luz* el sortilegio finaliza, tanto si la energía acierta a su objetivo como si no.



*Ilustración de W. England*

## HAMBRE ATROZ

Transmutación
**Nivel:** Drd 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Sientes retortijones de hambre brotar en el interior de tu vientre cuando das fin al conjuro. Un resplandor de tonalidad rojo sangre de energía irradia de tu objetivo elegido y el hambre que sientes se apacigua. El rostro de la criatura objetivo se alarga en un hocico dentudo, semejante al de un dinosaurio repleto de dientes serrados, y su barriga se hincha como si estuviera desnutrida.*

El objetivo del conjuro enloquece debido a terribles retortijones de hambre, lo que le hace ver a todas las criaturas como fuentes de alimento.

La criatura receptora obtiene un nuevo ataque de mordisco que inflige daño según el tamaño de ésta, de la siguiente manera:

| | |
|---|---|
| Minúscula | 1 |
| Diminuta | 1d2 |
| Menuda | 1d3 |
| Pequeña | 1d4 |
| Mediana | 1d6 |
| Grande | 1d8 |
| Enorme | 2d6 |
| Gargantuesca | 2d8 |
| Colosal | 4d6 |

La criatura receptora suma 1 y 1/2 su bonificador de Fuerza a este daño. Si ya tiene un ataque de mordisco que inflige más daño, usa el de este último.

La víctima del sortilegio se abstendrá de llevar a cabo ningún otro ataque o acción que no sea su nuevo ataque de mordisco, pero se defenderá con normalidad. Se moverá para atacar a la criatura viva más cercana hasta que esté muerta o hasta que otra se acerque más. El objetivo atacará a cualquier criatura viva que esté más cercana, sin importar su anterior lealtad o relación personal. Si moverse hacia ella le lleva a una zona peligrosa (suelo inestable, un gran fuego o una trampa mortal que estuviera en su camino), rodea el peligro si le es posible o se desplaza hacia otra criatura de no ser así. Si esto llevara a la criatura receptora más cerca de otro ser vivo, en vez de ello, atacaría a éste. De no poder detectar o llegar hasta una criatura viva cercana, el receptor del sortilegio irá a buscar una a la que atacar.

## HAZ ARCO IRIS

Evocación [luz]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Disparas un rayo de luz multicolor giratoria extraída de energías resplandecientes. Las tonalidades de ésta serpentean las unas entre las otras pero permanecen independientes.*

Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Si lo consigues, la víctima queda deslumbrada durante 1 minuto. El conjuro también inflige 1d12 puntos de daño por cada tres niveles de lanzador (máximo 5d12). Un *haz arco iris* inflige un tipo de daño según se determina al azar en la siguiente tabla. En caso de indicarse dos tipos de energía, *haz arco iris* inflige la mitad de daño de cada tipo. Las criaturas aplican la RE de forma separada para cada tipo de daño.

| 1d8 | Color | Tipo de daño |
|---|---|---|
| 1 | rojo | fuego |
| 2 | naranja | ácido |
| 3 | amarillo | electricidad |
| 4 | verde | veneno |
| 5 | azul | frío |
| 6 | añil | sónico |
| 7 | violeta | fuerza |
| 8 | multicolor | tira dos veces (ignora cualquier resultado posterior de 8) |

*Componente material:* una pequeña gema transparente o un prisma de cristal, valorado en al menos 10 po.

## HEBRAS DE ALGA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura/3 niveles, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Alargas la mano y largas hebras de alga marina húmedas salen de ella como un rayo para envolver a tus enemigos.*

Realiza un ataque de toque a distancia contra cada uno de los objetivos. Si alcanzas a una criatura, debes realizar de inmediato una prueba enfrentada de presa contra ésta como una acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Suma tu nivel de lanzador y tu bonificador de Sabiduría al resultado de esta prueba en vez de tus bonificadores de Fuerza y de tamaño. De tener éxito, el objetivo queda enmarañado en las gruesas *hebras de alga* y,



*Ilustración de J. Thomas*

*El conjuro* hebras de alga *enmaraña y apresa a su objetivo*

además, está apresado. Cada asalto, puede intentar escapar de ellas superando una prueba de presa o de Escapismo contra la prueba de presa de éstas. Mientras utilizas este conjuro, no se te trata como si tú estuvieras llevando a cabo la presa. Una vez disparas tus *hebras de alga*, no es necesario que realices ninguna acción para mantener el efecto.

Una criatura objetivo de varias *hebras de alga* tiene que realizar por separado varias pruebas de presa o de Escapismo para librarse. En caso de lanzar este sortilegio mientras te hallas a 300' o menos la costa marina, obtienes un bonificador de +4 a cualquier prueba de presa realizada para determinar el resultado de la llevada a cabo por las *hebras de alga*.

*Componente material:* un pedazo de alga seca.

## HELOR DE LA TUMBA

Nigromancia
**Nivel:** Atado a la muerte 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un rayo pálido brota violentamente del dedo con el que estás señalando, y un sonido gimiente resuena en el aire mientras el haz sale disparado hacia tu objetivo.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para alcanzar a un objetivo, que sufre 1d10 puntos de daño por frío. Éste aumenta a 2d10 a 4.º nivel de lanzador, 3d10 a 7.º y a 4d10 en el 10.º.

## HERIDA INFERNAL

Transmutación [maligno]
**Nivel:** Clr 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Agitas tus manos por encima de la hoja y ésta adopta una palidez gris. Sus ataques ahora dejarán un recuerdo persistente y doloroso a su paso.*

Una criatura herida por un arma sobre la que está activa *herida infernal* pierde 2 pg adicionales cada asalto hasta que termina el conjuro (sin importar cuántas veces resulta alcanzada durante ese tiempo). La pérdida continua de pg puede detenerse con una prueba de Sanar (CD 10 + el nivel de conjuro + tu modificador de característica relevante), un sortilegio de *curar* o un *sanar*.

## HEROICIDAD

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu corazón queda embargado de vigor marcial y te apetecería marchar a la guerra. Al tocar a tu receptor, el deseo de batallar disminuye, pero ves un indicio del ansia de gloria en sus ojos.*

El conjuro *heroicidad* confiere de forma temporal una dote de la lista de las adicionales del guerrero al receptor. Hasta que la duración del sortilegio expire, podrá utilizar la dote como si fuera una de las suyas elegidas. El objetivo del conjuro debe cumplir con todos los prerrequisitos de ésta.

Componente material: un trozo de un arma o armadura que haya sido utilizada en combate por un guerrero de, como mínimo, 15.º nivel.

## HIMNO DE ALABANZA

Evocación [bueno, sónico]
**Nivel:** Brd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 50'
**Área:** emanación de 50' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con el corazón ligero y jubiloso, sientes una sensación de optimismo cuando te pones a cantar una melodía inspiradora.*

Puedes entonar una canción inspiradora llena de vigor que aumenta temporalmente en 2 el nivel de lanzador efectivo de todos los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento bueno que se hallan dentro del alcance. Este incremento no confiere acceso a sortilegios adicionales, pero mejora todos los efectos de conjuros que dependen del nivel de lanzador. Dentro de su área, todos los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento bueno ganan un bonif. sagrado de +4 a las pruebas de Carisma para expulsar muertos vivientes, y todos los de alineamiento maligno sufren un penalizador sagrado de -4 a las de Carisma para reprender muertos en vida.

## HIMNO DE BATALLA

Encantamiento (hechizo) [enajenador]
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Objetivo:** todos los aliados a 30' o menos
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Agitas tu mano como si fueras el director de una orquesta y canturreas entre dientes una tonada reconfortante. Al liberarse la energía del conjuro, oyes cómo el aire a tu alrededor resuena con la canción que estabas tarareando, como si la interpretara una pequeña banda.*

Este conjuro inicia una tonada marcial conmovedora que inspira a todas las criaturas que se encuentran dentro del área y que son amistosas hacia ti. Éstas podrán tirar de nuevo un TS de Voluntad que acaben de realizar cada asalto hasta que la duración del conjuro expire. Esta nueva tirada deberá llevarse a cabo antes de que el DM declare si la anterior ha sido un éxito o un fracaso, y el resultado de la segunda deberá ser el que se utilice, aunque sea peor que el anterior.

## HIPOTERMIA

Evocación [frío]
**Nivel:** Clr 4, Drd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*El guerrero cae de rodillas, su rostro pálido y sus labios y dedos de un tono azulado. Una nube de*

*aliento helado escapa por entre sus labios cuando susurra: "Tan-t-to... f-f-frío..."*

El objetivo sufre 1d6 puntos de daño por frío por nivel de lanzador (máximo 10d6) y queda fatigado. Un TS de Fortaleza con éxito reduce el daño a la mitad y niega la fatiga.

## HOJA DE DOLOR Y TEMOR

Evocación
**Nivel:** Asn 2, Atado a la muerte 2, Clr 3, Grd 2, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 0'
**Efecto:** columna de dientes rechinantes semejante a una espada
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Una columna de 3' de largo de dientes rechinantes incorporales surge de tu mano.*

Hasta la finalización del conjuro, puedes realizar ataques de toque cuerpo a cuerpo que infligen 1d6 puntos de daño +1 punto por cada dos niveles de lanzador (máximo +10). Tu modificador de Fuerza no se aplica a éste. Una criatura a la que consigas infligir daño deberá además superar un TS de Voluntad o quedará asustada durante 1d4 asaltos.

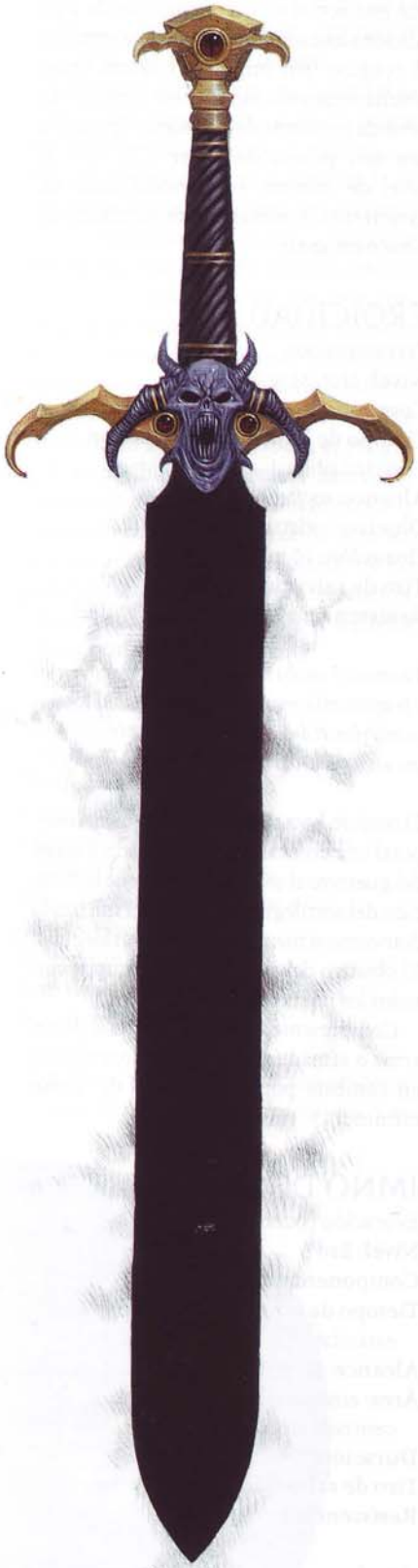
## HOJA MALDITA

Nigromancia
**Nivel:** Asn 4
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un arma cuerpo a cuerpo
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Recurriendo a poderes oscuros, susurras una vehemente maldición y trazas el arma con tu dedo.*

El arma afectada por este conjuro inflige heridas que no pueden curarse de la forma normal. Cualquier daño causado por ésta (excepto el de las propiedades de una especial como flamígera, sagrada, hiriente, etc.) no podrá sanarse de ningún modo hasta que el individuo herido haya recibido un sortilegio de *quitar maldición* (o algún otro efecto que neutralice una maldición).

Si una criatura muere a causa de un arma bajo los efectos de este conjuro, no puede ser revivida de entre los muertos a no ser que se lance sobre el cadáver un *quitar maldición* (o un efecto similar) o se use un sortilegio *resurrección verdadera*.



*Una* hoja negra de la calamidad *trae la muerte a cualquier criatura que toque*

## HOJA NEGRA DE LA CALAMIDAD

Conjuración (creación)
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** fisura planaria en forma de espada
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Mientras lanzas el conjuro, un gran desgarro negro en el universo aparece en forma de una crepitante espada negra hecha del material de los Planos. La hoja vuela a destruir a tus enemigos a tu orden mental.*

Creas una fisura planaria con forma de hoja negra de unos 3' de longitud, que golpea a cualquier criatura dentro de su alcance, tal como tú desees, empezando en el asalto en que lanzas el conjuro. La hoja realiza un ataque de toque cuerpo a cuerpo contra el objetivo designado una vez por asalto. Su bonificador de ataque es igual a tu ataque base + tu bonificador de Inteligencia o de Carisma (para magos y hechiceros, respectivamente).

Cualquier cosa golpeada por la hoja se desintegra si no supera un TS de Fortaleza, sufriendo 2d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 40d6), o 5d6 si lo consigue. Puede atravesar cualquier barrera mágica de igual o menor nivel de conjuro que el suyo, pero es incapaz de penetrar en áreas de magia muerta o en un *campo antimagia*. Puede dañar a criaturas etéreas o incorporales como si fuera un efecto de fuerza.

La hoja siempre golpea desde tu dirección, sin obtener bonificadores por flanqueo ni ayudar a otros combatientes a conseguirlos. Si sale del alcance o de tu línea de visión, el conjuro finaliza.

*Ilustración de W. England*

Puedes dirigir la hoja para que ataque a otro objetivo como una acción estándar.

Se puede usar un conjuro *umbral* para contrarrestar una *hoja negra de la calamidad*. Un *ancla dimensional* lanzada sobre ésta la disipa automáticamente. La hoja no puede ser dañada físicamente, pero un *disipar magia*, una *esfera de aniquilación* o un *cetro de cancelación* pueden afectarla. Su CA contra ataques de toque es de 13.

## HOJA PERSISTENTE

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** una daga hecha de fuerza
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Sostienes una daga en tu mano y te concentras en ella, evocando el poder del sortilegio. Un duplicado de ésta, formada de fuerza translúcida, aparece a su lado y vuela a una orden tuya.*

Traes a la existencia una cuchilla de fuerza Menuda, que vuela a una velocidad de 40' (maniobrabilidad perfecta) y ataca a cualquier objetivo dentro de su alcance, el que tu desees, empezando en el asalto en que lanzas el conjuro. La hoja ataca en tu turno una vez por asalto, golpeando con un bonificador al ataque igual a tu ataque base + 1/2 de tu modificador de Car o de Int (para hechiceros y magos, respectivamente) e infligiendo 1d4 puntos de daño, con un rango de amenaza de 19-20. Si un aliado también está atacando a la misma criatura, la hoja se mueve en tu turno para flanquear al objetivo. Como efecto de fuerza, es capaz de golpear a criaturas etéreas e incorporales, si bien ella no puede ser atacada.

Cada asalto después del primero, puedes usar una acción estándar para hacer que la hoja cambie de adversario; de otro modo, seguirá atacando al mismo. Si la criatura atacada tiene RC, se comprueba la primera vez que le alcanza la *hoja persistente*. De resistirla con éxito, el conjuro se disipa. En caso de no ser así, surte su efecto completo normal sobre la criatura hasta el término del sortilegio.

*Foco:* una daga argentada.

## HOJA SEDIENTA

Transmutación
**Nivel:** Exp 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un arma cortante
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Tocas una hoja y ésta se inflama. Llamas azules ultraterrenas crepitan a lo largo de ella mientras el arma bajo éstas permanece fría e incólume.*

Proporcionas un bonificador de mejora de +3 a un arma cortante. Ésta despide luz como si fuera una antorcha.

## HOJAS CORPORALES

Transmutación
**Nivel:** Clr 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel

*Finalizas el lanzamiento del conjuro y te estremeces cuando púas delgadas y afiladas brotan violentamente de tu cuerpo, extremidades y ropa.*

De todas las superficies de tu cuerpo y ropa surgen púas como dagas que parecen de metal, pero que no lo son realmente, y que nunca pueden dañarte ni interferir con tus movimientos o acciones. Se te considera competente con tus hojas, y éstas te permiten infligir 1d6 puntos de daño perforante + el nivel de lanzador (máximo 1d6+5) en un ataque de presa con éxito. También puedes realizar un ataque normal cuerpo a cuerpo (o con la mano torpe) con las púas, y en este caso equivalen a un arma ligera. Si una criatura inicia una presa contigo, sufre el mismo daño y tú obtienes un bonificador a la prueba para resistirte igual al daño infligido. Consigues un bonificador de +4 en las pruebas de Escapismo para desembarazarte de una red, una cuerda, una presa o un conjuro que enmarañe.

## HORDA DE SIRVIENTES

Conjuración (creación)
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** varios sirvientes invisibles, amorfos y sin mente
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Cuando finalizas este conjuro, sientes cómo una serie de entidades invisibles toman forma a tu alrededor.*

Este conjuro crea 2d6 *sirvientes invisibles* (*Mdj*, pág. 291) +1 por nivel de lanzador (máximo +15).

*Componente material:* una pequeña vara de madera a la que se hayan anudado numerosos hilos.

## HORDA INFERNAL

Conjuración (convocación) [legal, maligno]
**Nivel:** Clr 9, Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** dos o más criaturas convocadas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Una ola de fuego espectral estalla y, de entre el humo ensortijado, sale la encorvada figura de un barbazu, seguido de un segundo, y otras formas sombrías surgen detrás de ellos.*

Cuando se completa el conjuro, aparecen 2d4 diablos barbados (*Mm, pág.* 63). Diez minutos después, acuden 1d4 diablos encadenados (*Mm, pág.* 64). Otros diez después de esto, aparece un diablo óseo (*Mm, pág.* 66). Cada criatura tiene pg máximos. Una vez que aparecen te sirven hasta que expira el conjuro.

Los diablos te obedecen de forma explícita y nunca te atacan, incluso si otro ser consigue controlarlos. No necesitas concentrarte para mantener el control sobre ellos, y puedes desterrarlos uno a uno o en grupos en cualquier momento.

## HOSPICIO ASTRAL

Conjuración (teletransporte)
**Nivel:** Clr 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** ver texto
**Duración:** 24 horas/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Sacas la gema y, flotando en el plano Astral, lanzas el sortilegio. Un pequeño punto de luz aparece a tu lado, ampliándose para formar un portal circular de tonalidad broncínea. Lo atraviesas y comienzas el proceso de curación.*

Este conjuro, que sólo puede lanzarse en el plano Astral (*GDM*, pág. 154), abre un pequeño portal a un semiplano donde la curación natural funciona (a diferencia de en éste). La superficie firme del semiplano es de unos 50' cuadrados, y se extiende 50' sobre la superficie. Los rasgos del semiplano (incluyendo tiempo, gravedad y magia) son iguales a los del plano Material, y es autocontenido; caminar hasta un extremo deja al personaje en el punto de donde partió. El semiplano no tiene rasgos planarios inusuales.

La única forma de entrar o salir es por el portal creado por ti, y sólo podrán hacer lo primero quienes hayas nombrado o descrito al lanzar el sortilegio. El portal existirá en el Astral sólo mientras lo haga el semiplano hospicio; cuando lo abandones, se cerrará y desvanecerá. Quien siga en el semiplano cuando esto ocurra aparecerá en el Astral en el lugar donde estaba la entrada del hospicio.

*Componente material:* una gema sin defectos que valga al menos 250 po.

## HUELLAS VITALES

Adivinación
**Nivel:** Exp 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel

*Tus ojos resplandecen verdes y ahora puedes ver el rastro dejado hace casi un mes con tanta claridad como si tu presa acabara de pasar.*

Percibes los rastros como si estuvieran recién dejados. Debes encontrar las huellas normalmente con una prueba con éxito de Buscar o Supervivencia, pero este sortilegio elimina cualquier penalizador al rastreo debido al paso del tiempo o a cualquier precipitación desde que se marcó el rastro. Este conjuro no tiene efecto en rastros con más de 30 días de antigüedad.

## HUESOS DE HIERRO

**Nivel:** Hcr/Mag 4, Clr 4

*Un breve destello envuelve a tu aliado muerto viviente, y a través de su piel y carne puedes ver su esqueleto. Éste reluce de un color rojo oscuro durante un instante.*

Este conjuro funciona igual que *huesos de piedra* (ver a continuación), salvo en que el esqueleto del receptor se convierte en hierro. La criatura obtiene un bonificador de armadura natural de +6 a la CA.

*Foco:* una calavera en miniatura hecha de hierro o acero.

## HUESOS DE PIEDRA

Transmutación
**Nivel:** Clr 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura corporal muerta viviente tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel

*Ilustración de L. Parrillo*




*Con unas pocas palabras y un gesto, un nigromante les da* huesos de hierro *a sus aliados esqueléticos*

**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Un breve destello envuelve a tu aliado, y a través de su carne puedes ver su esqueleto. Este último brilla con un tono gris brumoso durante un instante, espesándose con poder ultraterreno, y luego todo es como anteriormente.*

Haces que el esqueleto del muerto viviente corporal objetivo se vuelva tan denso y duro como la piedra. Esto da al receptor un bonificador de mejora de +3 a la armadura natural que ya tuviera.

*Foco arcano:* una calavera en miniatura tallada en granito.

## HUESTE CELESTIAL

Conjuración (convocación) [bueno, legal]
**Nivel:** Clr 9, Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** dos o más criaturas convocadas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Invocas este conjuro y rayos celestiales caen desde los cielos. Del interior de estos rayos centelleantes, se manifiestan grandes relucientes esferas de poder. Las sombras de magnos guerreros se materializan dentro de esta luz.*

Cuando se completa el conjuro, aparecen 2d4 lamparcontes (*Mm, pág.* 24). Diez minutos después, acuden 1d4 canarcontes (*Mm, pág.* 22) (*NdT: para que este conjuro fuese equivalente a sus versiones de los otros alineamientos, debería aparecer un avoral a los 20 minutos*). Cada criatura tiene pg máximos por DG. Una vez que aparecen, te sirven hasta que expira el conjuro.

Las criaturas te obedecen de forma explícita y nunca te atacan, incluso si otro ser consigue controlarlas. No necesitas concentrarte para mantener el control sobre ellas, y puedes desterrarlas una a una o en grupos en cualquier momento.

## HUNDIR

Transmutación
**Nivel:** Clr 3, Drd 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura/3 niveles, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí



*El conjuro* hundir *vence incluso al mejor de los nadadores*

*Lanzar este sortilegio hace que el agua alrededor de los objetivos se agite. Éstos comienzan a bregar contra el agua, como si intentaran por todos sus medios mantenerse a flote.*

Cuando se lanza este conjuro, éste hace que los objetivos, que deben estar en el agua u otro líquido, se hundan. Todos los receptores descienden 100' en el líquido (o hasta el fondo, si éste no es lo suficientemente profundo), aunque entonces las criaturas afectadas pueden nadar con normalidad. Una vez se halle en el fondo, una criatura deberá superar una prueba de Nadar para moverse, o biencaminar por éste a 1/4 de su velocidad terrestre.

## IMAGEN SEÑUELO

Ilusión (quimera)
**Nivel:** Exp 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** largo (400' + 40/nivel)
**Efecto:** quimera que te imita a ti y a todos tus aliados en un radio de 50' a tu alrededor
**Duración:** 8 horas (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad descree; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Finalizas el conjuro, y duplicados místicos de ti y de tus aliados aparecen delante de vosotros. Al moveros, ellos también se ponen en marcha.*

Como previsión de emboscadas, proyectas una copia de tu imagen y de la de tus compañeros.

Este conjuro crea una ilusión completa con componentes visuales, auditivos (incluso habla), olfativos, de textura y térmicos. Imita exactamente lo que estáis haciendo tú y tus aliados en un radio de 50'. Si el terreno es significativamente diferente entre el de la ilusión y el de los personajes, o si cualquier personaje emprende una acción que la ilusión no puede imitar (escalar un árbol si no los hay para la ilusión, por ejemplo), los espectadores reciben automáticamente un TS. Además, cualquiera que salga del efecto del conjuro desaparecerá de la ilusión.

## IMBUIR APTITUD PARA LOS CONJUROS SOBRE UN FAMILIAR

Universal
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** familiar tocado
**Duración:** 1 hora/nivel
**TS:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Después de completar este conjuro, sientes como si acabaras de haber lanzado una serie de sortilegios uno tras otro. Tu familiar asiente con la cabeza en un gesto de complicidad.*

Este conjuro te permite transferir algunos de tus sortilegios y la aptitud para lanzarlos a tu familiar. Los lanzadores de conjuros espontáneos, como los hechiceros, pueden



*Ilustración de B. Hagan*

imbuir cualquier sortilegio que conocen, con las restricciones detalladas a continuación. Los arcanistas que preparan sortilegios, como los magos, pueden imbuir a un familiar de cualquier conjuro que tienen preparado en ese momento. En cualquier caso, eres capaz de imbuir un sortilegio por cada tres niveles de lanzador, con un nivel máximo de 1/3 de tu nivel de lanzador, redondeado a la baja (máximo 5.º nivel). Lanzar varias veces *imbuir aptitud para los conjuros sobre familiar* no incrementa estos límites.

Las características variables de los sortilegios transferidos (alcance, duración, área, etc.) funcionan según tu nivel. Una vez lances *imbuir aptitud para conjuros sobre un familiar*, tanto el espacio de conjuro que usaste para lanzar éste como los de los sortilegios transferidos dejarán de estar disponibles para preparar o lanzar otros nuevos hasta que el familiar use los que le hayas transferido o *imbuir aptitud para conjuros sobre un familiar* termine.

El conjuro puede disiparse y, si esto sucede, los sortilegios transferidos se pierden como si el familiar los hubiera lanzado. Si éste entra en un *campo antimagia* pierde la aptitud para lanzar los conjuros imbuidos, pero la recuperará cuando salga (siempre que la duración del sortilegio no haya terminado).

Si cualquier conjuro transferido requiere un foco o componente material, deberás tenerlo sobre tu persona cuando se lancen los sortilegios (los componentes se consumen normalmente sin tener que cogerlos). Cualquier coste en PX de un conjuro transferido se resta de tu total de PX cuando el familiar lo lanza.

## IMPACTO CRÍTICO

Adivinación
**Nivel:** Asn 1, Brd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Después de pronunciar la antigua frase que completa el conjuro, sientes el arma en tu mano tirar hacia una criatura cercana.*

Siempre que lleves a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo flanqueado o al que se le haya denegado su bonificador de Destreza, infligirás 1d6 puntos de daño adicionales, el rango de amenaza de tu arma se doblará (como si estuviera bajo el efecto de *afiladura*) y obtendrás un bonificador introspectivo de +4 a las tiradas realizadas para confirmar golpes críticos. El rango de amenaza aumentado que este conjuro confiere no se apila con ningún otro efecto que incremente el de tu arma. Las criaturas inmunes a los ataques furtivos no son vulnerables al daño adicional infligido por tus ataques.

## IMPROVISACIÓN

Transmutación
**Nivel:** Brd 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Con un ostentoso ademán y una llamada a la suerte, lanzas al aire los dados en tu mano. De inmediato, sientes como si los hados te favorecieran, colmándote de confianza.*

Ganas acceso a una "reserva" de suerte, que se manifiesta como puntos adicionales que puedes utilizar como desees para aumentar tus probabilidades de éxito en diversas tareas. Esta reserva adicional consiste en 2 puntos por nivel de lanzador, los cuales puedes gastar como quieras para mejorar tus tiradas de ataque y tus pruebas de habilidades y de características, aunque ninguna prueba puede recibir un bonificador superior a la mitad de tu nivel de lanzador. Debes anunciar cualquier uso de puntos adicionales antes de realizar la tirada apropiada. Los que hayas utilizado desaparecerán de la reserva, y cualquiera que quede en ella cuando el conjuro finalice se perderá. Estos puntos se consideran bonificadores de suerte a efectos de apilamiento.

Por ejemplo, un bardo de 14.º nivel hace una pausa en su persecución de un cortabolsas para lanzar *improvisación*. En cualquier momento durante los siguientes 14 asaltos, podría utilizar los puntos para que le proporcionaran un bonificador de suerte de +7 a una prueba de Avistar, a otra de Trepar y a dos de sus ataques.

*Componente material:* un par de dados.

## IMPULSO INSPIRADOR

Encantamiento (compulsión) [enajenador, sónico]
**Nivel:** Brd 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto o especial; ver texto

*Te concentras en auxiliar a tus amigos mientras inicias el corto cántico y el sencillo gesto cortante de mano necesarios para lanzar el conjuro. Al terminar, el canto del sortilegio te permite hacer una transición sin problemas y con facilidad a reforzar a tus aliados.*

Mientras este conjuro esté en efecto, el bonificador de moral conferido por tu aptitud música de bardo de infundir valor aumentará en 1.

Los efectos terminan al mismo tiempo que los de infundir valor. Si no comienzas a utilizar esta aptitud antes del inicio de tu siguiente turno, el efecto del sortilegio termina.

## INANICIÓN

Transmutación
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu estómago gruñe cuando te acercas a la conclusión del conjuro. Cuando declaras el objetivo del sortilegio, tu hambre desaparece, pero observas con satisfacción que éste parece retorcerse de dolor.*

Infliges atormentadores retortijones de hambre a la criatura objetivo. Ésta debe superar un TS de Fortaleza o sufre 1d6 puntos de daño no letal por nivel de lanzador (máximo 10d6) y queda fatigada. Una que tenga éxito sufrirá sólo la mitad del daño y no quedará en el estado anteriormente mencionado.

Una criatura fatigada queda exhausta cuando hace algo que, de otra manera, la dejaría fatigada (como temperaturas ambientales peligrosas o finalizar la furia del bárbaro). Una criatura que ya se encuentre en ese estado y que falle su TS contra *inanición* sufrirá el daño normal y quedará exhausta directamente.

*Componente material:* un trozo de comida echada a perder.

## INCENDIAR

Evocación [fuego]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar

**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura u objeto combustible que no pese más de 25 lbs./nivel tocados
**Duración:** instantáneo; ver texto
**Tiro de salvación:** Reflejos parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Frotas el aceite contra el pedernal y murmuras las antiguas palabras, tocando a tu objetivo. De inmediato, empieza a arder y luego estalla en llamas brillantes.*

Este conjuro hace que un objeto combustible o el equipo combustible de una criatura estallen en llamas, incluso aunque estén mojados.

Si el objetivo es una criatura, la explosión de llamas inicial le inflige 1d8 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10d8) sin TS. Además, la criatura debe superar un TS de Reflejos (CD 15) o el fuego prende (*GDM*, pág. 304).

Si el objetivo es un objeto combustible desatendido, la explosión inicial le inflige daño por fuego tal y como se ha indicado anteriormente. Éste prende y sufre 1d6 puntos de daño por fuego en cada asalto hasta que se consume o alguien lo apaga.

*Componentes materiales:* una gota de aceite y una pieza de pedernal.

## INCENDIARIO

Evocación [fuego]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** una explosión de 5'/nivel de radio (Mo)
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*El frasco de fuego de alquimista desaparece de tu mano y el suelo estalla bajo tus enemigos, disparando chorros de líquido ardiente hacia las alturas.*

Cada estallido inflige 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 10d6) a todas las criaturas que se encuentran en el área. Todos los objetivos alcanzados por el estallido en el asalto en el que se lanza el conjuro o que se hallan dentro del área en el asalto siguiente sufren 1d6 puntos de daño por fuego por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6). Un personaje golpeado en el asalto en el que se lanza el sortilegio puede intentar extinguir las llamas que lo envuelven como una acción de asalto completo superando un TS de Reflejos.

Los efectos de explosiones que se sobrepongan no infligirán daño adicional (una criatura sólo puede ser afectada por una sola).

*Componente material:* un frasco de fuego de alquimista (valorado en 20 po).



Indomabilidad *hace que un golpe mortal sea meramente peligroso*

## INDOMABILIDAD

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel o hasta ser descargado
**Tiro de salvación:** ninguno (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*La energía del conjuro te hace inmune a las heridas, aunque sólo sea por un tiempo limitado.*

El conjuro *indomabilidad* protegerá a su recipiente del primer ataque imposibilitante que sufra la criatura mientras la duración no haya expirado. Un ataque imposibilitante es aquel que reduciría al receptor a menos de 1 pg. Éste debe ser uno que inflija daño; *indomabilidad* no ofrece protección contra los efectos que no lo infligen o los ataques que matan o destruyen sin causarlo, como los de muerte. Sin reparar en cuánto daño inflija el ataque, el receptor de este sortilegio sólo sufrirá el suficiente para quedar reducido a 1 pg, el resto se ignorará. Una vez que el conjuro protege al receptor de esta forma, éste se descarga.

## INESTABILIDAD CORPORAL

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Rozas a tu enemigo con tus dedos, e, inmediatamente, sus huesos comienzan a ablandarse hasta que se desliza hasta el suelo en un charco de color carne.*

Tu toque transforma a una criatura viva en una masa esponjosa y amorfa cuya forma se retuerce y deshace continuamente. Una víctima afectada es incapaz de usar o sujetar objetos. Los pies y piernas blandos o deformados reducen la velocidad a 10' o un cuarto de la normal, la que sea menor (mínimo 5'). La víctima queda cegada y es incapaz de lanzar conjuros y de usar objetos mágicos, y un dolor atroz le impide atacar. Mientras esté en esta forma, la criatura será inmune a los golpes críticos y los ataques furtivos debido a su naturaleza amorfa. Una víctima consciente puede volver a su forma natural usando una acción estándar para intentar un nuevo TS de Fortaleza en cualquier asalto posterior. Un éxito termina el efecto del conjuro.

Cada asalto que la víctima permanezca en estado amorfo le infligirá 1 punto



*Ilustración de C. Frank*

de consunción de Sabiduría a causa del trauma mental. Si la Sabiduría de la víctima cae a 0, ésta queda inconsciente.

## INFIERNO

Transmutación [fuego]
**Nivel:** Drd 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 6 asaltos; ver texto
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega y Reflejos parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Eligiendo al objetivo, invocas a las fuerzas elementales para que lo rodeen de fuego.*

El objetivo del *infierno* sufrirá 6d6 puntos de daño por fuego a menos que supere un TS de Fortaleza. En cada asalto subsiguiente, el fuego inflige 1d6 puntos de daño menos (mínimo 1d6), hasta que el sortilegio termina o el objetivo logra extinguir las llamas. Por lo tanto, el fuego inflige 5d6 puntos de daño en el segundo asalto, 4d6 en el tercero, y así sucesivamente. Los objetos inflamables no mágicos que lleva la víctima fallan automáticamente sus TS para resistir este daño.

Tras el primer asalto, el objetivo puede intentar un TS de Reflejos a CD 15 como una acción de asalto completo para extinguir las llamas antes de sufrir daño adicional. Rodar por el suelo (el objetivo queda tumbado) proporciona a la víctima un bonificador de +2 en esta salvación. Saltar al interior de una masa de agua grande, o extinguir mágicamente las llamas, termina el efecto automáticamente.

*Componente material:* un pedazo de cera de abeja.

## INFORTUNIO

Adivinación
**Nivel:** Brd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel
**TS:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Escupiendo una maldición de mala suerte, lanzas un trozo de espejo roto a tu objetivo. El fragmento desaparece sin infligir daño alguno tan pronto como deja tu mano, y el sonido de dados al ser tirados es perceptible durante un instante.*

Cuando lanzas este conjuro, niegas la influencia del factor aleatorio de la fortuna sobre el objetivo. Siempre que la criatura afectada lleve a cabo una acción que involucre una posibilidad aleatoria (concretamente, siempre que deba realizarse una tirada de dado, incluidas las de ataque, de daño y TS), se deberán realizar dos tiradas y se aplicará la peor.

Una criatura que lleva una *piedra de la buena suerte* es inmune al efecto del *infortunio*.

*Componente material:* un trozo de espejo roto.

## INHIBIR

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 1, Clr 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Lanzas este conjuro y una espiral de oscuras motas rodea a tu adversario, reduciendo su velocidad y distrayéndole de la tarea que estaba realizando.*

Inhibes las acciones de un enemigo. El objetivo se verá obligado a retrasar su acción hasta el siguiente asalto, debiendo actuar justo antes de ti en tu resultado de iniciativa.

## INMUNIDAD A CONJUROS MENOR

Abjuración
**Nivel:** Clr 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Motas de luz plateadas comienzan a caer cuando finalizas el conjuro, haciéndolo sobre el receptor cuando logras tocarlo. Las partículas se funden en un halo que se contrae y se aferra a éste como un lustre plateado.*

Este conjuro protege a una criatura de un solo conjuro de 1.er o 2.º nivel. A todos los efectos, ésta tiene una RC invencible respecto al sortilegio escogido. *Inmunidad a conjuros menor* no puede proteger a una criatura de un conjuro al que la RC no se le aplique. Este sortilegio funciona contra otros conjuros, efectos sortílegos y aptitudes sortílegas innatas, pero no protege contra aptitudes sobrenaturales o extraordinarias, como las armas de aliento o los ataques de mirada. Sólo defiende contra un conjuro concreto, no una escuela o un grupo con efectos similares; así, una criatura a la que se le otorgue inmunidad a *infligir heridas leves* seguirá pudiendo ser afectada por un *infligir heridas moderadas*.

Una criatura puede tener únicamente una *inmunidad a conjuros menor* o una *inmunidad a conjuros* (*Mdj*, pág. 252) en efecto al mismo tiempo.

## INMUNIDAD A LA ENERGÍA

Abjuración
**Nivel:** Clr 6, Drd 6, Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 24 horas
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Una sensación de seguridad te embarga cuando completas el conjuro. Al tocar al objetivo elegido para el sortilegio, la sensación permanece durante un instante antes de desvanecerse.*

Esta abjuración otorga a una criatura y a su equipo inmunidad total contra el daño procedente de uno cualquiera de los cinco tipos de energía: ácido, electricidad, frío, fuego o sonido. *Inmunidad a la energía* sólo absorbe daño de pg, por lo que el receptor podría sufrir otros efectos colaterales, como ahogarse en ácido, ser ensordecido por un ataque sónico o quedar atrapado dentro del hielo (y, por lo tanto, indefenso).

*Inmunidad a la energía* se superpone a *soportar los elementos* y *resistir energía*. Mientras *inmunidad a la energía* está en efecto, los otros conjuros no absorben ningún daño.

## INQUIETUD

Encantamiento (compulsión) [enajenador, sónico]
**Nivel:** Brd 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar

**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu conjuro advierte de peligros invisibles y aliados de poca confianza. Mientras cantas, tu objetivo se aleja de sus compañeros, la duda dibujada en su rostro.*

La víctima afectada limita su movimiento para evitar cualquier contacto físico, incluso con sus aliados. Cualquiera de éstos que desee tocar al receptor deberá tener éxito para ello en un ataque de toque cuerpo a cuerpo. El objetivo debe mantenerse a 15' de cualquier otra criatura; si al inicio de su turno esto no es así, debe alejarse (a más de 15' de cualquier ser) antes de realizar cualquier acción. Si no puede alejarse a esa distancia sin percance, en vez de ello debe llevar a cabo la acción de defensa total y permanecer en su espacio.

## INSOLACIÓN

Transmutación
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con un ademán de tu mano y unas pocas palabras siseadas, haces que la criatura objetivo sufra como si hubiera estado trabajando dura e incesantemente bajo el martillo inclemente del sol del desierto.*

Si la criatura objetivo no consigue resistir el conjuro, queda inmediatamente fatigada. De estarlo ya, en vez de ello queda exhausta. Asimismo, el receptor sufre 2d6 puntos de daño no leal debido al calor opresivo, incluso si supera el TS de Fortaleza para evitar la fatiga o el agotamiento.

Una criatura que lleve armadura pesada sufrirá un penalizador de -4 a la salvación. Aquellas que posean inmunidad o resistencia al fuego no resultarán afectadas por este conjuro.

## INSTIGAR

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 1, Clr 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** criaturas en una explosión de 10' de radio
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Lanzas este conjuro y tu oponente queda engullido por una espiral de motas centelleantes que incitan al objetivo a actuar.*

Las criaturas afectadas no pueden retrasar su acción ni dejar preparada ninguna. Si un objetivo ya se encuentra retrasando su acción, se verá obligado a actuar en cuanto se le lance este conjuro. De tener una acción preparada, la pierde.

## INTERCAMBIO PLANARIO

Conjuración (llamada) [ver texto de *intercambio planario menor*]
**Nivel:** Clr 6

Este conjuro funciona igual que *intercambio planario menor*, excepto por lo anteriormente indicado. Intercambias tu posición con un guardinal avoral (*Mm, pág.* 149), un diablo óseo (*Mm, pág.* 66) o un demonio babau (*Mm, pág.* 49). La criatura tiene acceso a todas sus aptitudes, con una excepción: un demonio o diablo que llames no podrá convocar a otras criaturas. Si la criatura llamada muere, sufres 3d6 puntos de daño y el sortilegio finaliza.

## INTERCAMBIO PLANARIO MAYOR

Conjuración (llamada) [ver texto de *intercambio planario menor*]
**Nivel:** Clr 8

Este conjuro funciona igual que *intercambio planario menor*, excepto por lo anteriormente indicado. Intercambias tu posición con un guardinal leonal (*Mm, pág.* 149), un diablo punzante (*Mm, pág.* 66) o un demonio hezrou (*Mm, pág.* 54). La criatura tiene acceso a todas sus aptitudes, con una excepción: un demonio o diablo que llames no podrá convocar a otras criaturas. Si la criatura llamada muere, sufres 4d6 puntos de daño y el sortilegio finaliza.

## INTERCAMBIO PLANARIO MENOR

Conjuración (llamada)
**Nivel:** Clr 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** 0'
**Efecto:** una criatura llamada
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Te cruzas de brazos y cierras tus ojos, entonando el antiguo sortilegio. Un destello brillante, y otra criatura está en tu lugar.*

Cuando lanzas este conjuro, intercambias tu posición con un oso pardo celestial (*Mm, pág.* 277), un grifo celestial (*Mm, pág.* 147), un simio terrible infernal (*Mm, pág.* 14) o un tigre infernal (*Mm, pág.* 283), como elijas. En el mismo instante se te traslada al plano nativo de esa criatura, donde permaneces en estasis hasta el final del conjuro. Para un observador cualquiera, parece que te has transformado en la criatura llamada (aunque un espectador que supere una prueba de Avistar a CD 25 se dará cuenta del pequeño intervalo de tiempo entre tu desaparición y la aparición de ésta). Si la criatura llamada no cabe en la zona que ocupabas cuando lanzaste el conjuro, éste falla. En caso de morir ésta, sufres 2d6 puntos de daño, el sortilegio finaliza y se te devuelve a tu plano de origen en el espacio que ocupaba ésta justo antes de morir.

Una criatura celestial (*Mm, pág.* 48) llamada por este conjuro obtiene RD 5/mágica; RE 5 (ácido, frío y electricidad); RC igual a sus DG +5; y un ataque de castigar el mal que proporciona un bonificador igual a sus DG a una tirada de daño.

Una criatura infernal (*Mm, pág.* 48) llamada por este conjuro obtiene RD 5/mágica; RE 5 (ácido y frío); RC igual a sus DG +5; y un ataque de castigar el bien que proporciona un bonificador igual a sus DG a una tirada de daño.

Tienes control total sobre las acciones de la criatura y puedes percibir el entorno que la rodea como si vieras a través de sus ojos, oyeras con sus oídos, etcétera.

Mientras estás en estasis eres incapaz de hacer más que controlar a la criatura llamada o deshacer el conjuro, pero nada de lo que se encuentra en su plano nativo puede afectarte en forma alguna. Tampoco te es posible percibir lo que rodea a tu cuerpo. Cuando deshaces el sortilegio, o si la criatura muere, apareces en su lugar, y ella vuelve a su plano.

Cuando usas un conjuro de llamada para traer a una criatura buena, caótica, legal o maligna, el sortilegio es de ese tipo.



*Con el poder de expulsar muertos vivientes denegado por la* interdicción divina *de su adversario, una clériga cae ante una horda de muertos en vida*

## INTERDICCIÓN DIVINA

Abjuración
**Nivel:** Clr 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área:** emanación de 10' de radio centrada en una criatura, objeto o punto en el espacio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega o ninguno (objeto); ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí o no (objeto); ver texto

*Haces tu súplica a voz en grito, apelando a tu deidad para que sofoque el poder del seguidor de otra.*

Este conjuro puede lanzarse a un punto en el espacio, pero el efecto permanecerá inmóvil a menos que se haga sobre un objeto móvil. También hay la posibilidad de lanzarlo sobre una criatura, y entonces el efecto irradia desde ésta y se mueve con ella. Una víctima puede realizar un TS de Voluntad para negar el conjuro, y la RC, de tener, se aplica si el sortilegio se lanza sobre una criatura.

*Interdicción divina* interfiere con la conexión de un clérigo con su fuente divina de poder, lo que resulta en una pérdida temporal de la capacidad de expulsar o reprender criaturas y de los poderes concedidos por dominio. Los paladines, guardias negros y otras clases capaces de reprender y ahuyentar también sufren la pérdida temporal de esta aptitud. Esto afecta a la capacidad del receptor para canalizar energía mediante el uso de un expulsar o reprender, y, por lo tanto, también interfiere con el uso de muchas dotes divinas.

## INTERMITENCIA MAYOR

Transmutación
**Nivel:** Brd 5, Celeridad 8, Hcr/Mag 5

*Una niebla inmaterial desciende sobre tus ojos cuando finalizas el conjuro. Percibes la cercanía de una realidad paralela y etérea, y sabes que puedes pasar libremente del mundo en el que ahora estás a ése y viceversa.*

Este conjuro funciona como *intermitencia* (*Mdj*, pág. 252), salvo en que tienes control sobre el compás de tu "intermitencia" entre el plano Etéreo y el Material. También puedes preparar una acción para escapar de un ataque físico o mágico, que falla automáticamente salvo si también afecta a objetivos etéreos (tal como ocurre con los efectos de fuerza). Mientras utilizas la *intermitencia*, no puedes interferir con tus propios ataques o conjuros. Al moverte a través de objetos sólidos tampoco sufres el riesgo de materializarte en su interior, excepto si dejas de moverte, en cuyo caso te materializas y sales despedido hasta el espacio abierto más cercano, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 5' desplazados de este modo.

## INTUICIÓN DIVINA

Adivinación
**Nivel:** Clr 2, Pal 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel o hasta ser descargado (D)

*Llevándote el foco de tus conjuros al pecho, dejas que tus ojos se cierren. Cuando finalizas la corta plegaria, sientes cómo la presencia de tu deidad te llena de confianza.*

Mientras el conjuro esté activo, podrás elegir utilizar este efecto una vez. Éste te confiere un bonif. introspectivo igual a 5 + tu nivel de lanzador (bonificador máximo de +15) a una sola prueba de habilidad. Activar el efecto requiere una acción inmediata. Debes elegir utilizar el bonif. otorgado antes de realizar la prueba que deseas modificar. Una vez usado, el sortilegio termina.

No puedes tener más de un efecto de *intuición divina* activo sobre tu persona al mismo tiempo.

## INVISIBILIDAD RÁPIDA

Ilusión (engaño)
**Nivel:** Asn 2, Brd 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Con una sílaba susurrada, completas el sortilegio. Te fijas en que las miradas de otros pasan sobre ti como si no estuvieras.*

Este conjuro funciona igual que *invisibilidad* (*Mdj*, pág. 253), excepto por lo anteriormente indicado.

## INVISIBILIDAD SUPERIOR

Ilusión (engaño)
**Nivel:** Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal o toque
**Objetivo:** tú o una criatura u objeto que no pese más de 100 lbs./nivel
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**TS:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** no

*Cuando finalizas el conjuro, tus sentidos se embotan. Tras liberar la energía del sortilegio en el objetivo de tu elección, se despejan, si bien el receptor ya no puede ser percibido.*

Este poderoso engaño funciona como *invisibilidad* (*Mdj*, pág. 253), salvo en que disimula la imagen, el olor y el sonido, ocultando al receptor de todos los sentidos excepto el tacto. Igual que ocurre con *invisibilidad mayor*, este conjuro no termina si el receptor ataca. Mientas está invisible, éste no despide olor alguno y es indetectable por olfato, sentido ciego, sentido de la vibración y vista ciega.

El receptor de *invisibilidad superior* es inmune a la detección mediante *ver lo invisible*, *fuego feérico*, *partículas rutilantes*, *purgar invisibilidad* y *polvo de aparición*, aunque sí puede ser detectado con *visión verdadera*. Ciertas condiciones mundanas (como dejar huellas) también son capaces de permitir su detección.

## IRA DE LA TORMENTA

Transmutación [electricidad]
**Nivel:** Clr 8, Drd 8
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*Aprovechas los poderes del viento y la tormenta para moverte, protegerte y atacar.*

Puedes volar con una velocidad de 40' y obtienes inmunidad contra los ataques de armas arrojadizas y a distancia. El viento, ya sea natural o mágico, no te afecta en absoluto, y eres capaz de mantener tu posición sin que te afecten otros efectos adversos del viento extremo.

Finalmente, puedes liberar descargas de electricidad desde tus ojos una vez por asalto. La RC de tus enemigos se aplica a estos ataques de relámpago. Lanzar una descarga es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad, tiene un alcance de 100' y requiere un ataque de toque a distancia.



*Ilustración de W. O'Connor*

Obtienes un +3 al ataque si el oponente viste armadura de metal, está hecho de de este material o lo transporta en gran cantidad. Si impactas, el rayo inflige 1d6 puntos de daño por electricidad por cada dos niveles (máximo 10d6), sin que se permita un TS.

## IRA DEL GIGANTE

Transmutación [tierra]
**Nivel:** Drd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** un guijarro/3 niveles
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Con tu mejor grito de gigante, sacudes unos guijarros en tu mano cerrada, finalizando el conjuro que les permitirá convertirse en peñascos.*

Imbuyes a un puñado de guijarros de poderosa magia de transmutación. Hasta la finalización del conjuro, puedes arrojar uno de éstos como una acción de ataque que provoca ataques de oportunidad. En el momento que el guijarro deja de estar en contacto con tu mano, su tamaño y la fuerza de tu lanzamiento aumentan de manera espectacular mientras se transforma en un peñasco. Éste tiene un incremento de distancia de 120', y para alcanzar al objetivo con él debes tener éxito en un ataque a distancia. Si le golpeas, el peñasco le inflige 2d6 puntos de daño contundente + tu modificador de Fue. Además, obtienes un bonificador introspectivo igual a tu nivel de lanzador a las tiradas de ataque y de daño (máximo +10) con estos peñascos.

Si dejas caer un guijarro o se lo das a otra criatura, la magia de éste desaparece de forma inofensiva.

*Componente material:* los guijarros a ser transmutados.

## JUSTA IRA DE LOS FIELES

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Clr 5, Purificación 7
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Objetivos:** todos los aliados dentro de una explosión de 30' de radio centrada en ti.
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a los conjuros:** sí

*Cuando lanzas este conjuro, inflamas a tus aliados y compañeros con una locura o furia divina que mejora en gran medida su habilidad de combate.*

Los aliados ganan un ataque cuerpo a cuerpo adicional cada asalto, con su bonificador de ataque mayor, cuando llevan a cabo un ataque completo (este ataque adicional no se acumula con otros efectos que otorguen otros también adicionales, como un conjuro *acelerar*). También obtienen bonificador de moral de +3 a las tiradas de ataque y daño cuerpo a cuerpo (éste tampoco se apila con el proporcionado por *acelerar*).

## JUZGAR EN EL EQUILIBRIO

Nigromancia
**Nivel:** Equilibrio 9
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Área:** criaturas en una expansión de 30' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Pronuncias las palabras de poder, y un cálido fuego anaranjado irradia de ti, ayudando a los que creen en el verdadero equilibrio y dañando a los demás.*

Este conjuro daña o sana a las criaturas dentro de su área dependiendo de sus alineamientos y situación vital. El efecto inflige el mayor daño a las criaturas con los alineamientos más extremos y, por lo tanto, más desequilibradas respecto al mundo natural.

Para las criaturas vivas que tengan un alineamiento sin componente neutral (LB, CB, LM o CM), este sortilegio actuará como uno de *infligir heridas críticas* (*Mdj*, pág. 251).

Para aquellos seres vivos que tengan un alineamiento con un componente neutral y otro que no lo sea (NB, LN, CN o NM), este conjuro actuará como *infligir heridas moderadas* (*Mdj*, pág. 251).

Para aquellas criaturas vivas que tengan un alineamiento neutral (N) y todas las muertas vivientes, este sortilegio actuará como un conjuro *sanar* (*Mdj*, pág. 288), que inflige daño a los muertos en vida pero tiene un efecto beneficioso sobre las primeras.

## LA ENVIDIA DEL AVARO

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura viva
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tras invocar el poder de este sortilegio, tanto el enano como el pequeño ídolo al otro lado de la sala relucen con una tonalidad violeta. El primero empieza a moverse hacia el segundo, sus ojos teñidos de violeta y codicia.*

Cuando lanzas este conjuro designas una criatura y un objeto receptores, los cuales deben estar dentro del alcance del sortilegio. Si la criatura objetivo falla su TS, un poderoso deseo de tener ese objeto la consume. Mientras dure el conjuro, la víctima deseará obtenerlo (hasta el punto de atacar a cualquiera que lo tenga o lo lleve encima).

Una vez que la criatura se haga con la posesión de ese objeto, lo protegerá avariciosamente, atacando a cualquiera que se aproxime a 30' o menos, o a quien parezca que esté intentando apoderarse de él. Si nadie se acerca a 30' o parece interesado en hacerse con el objetivo, el receptor puede actuar con normalidad.

Los dragones, debido a su naturaleza avariciosa, sufren un penalizador de -4 a los TS contra este conjuro.

*Componente material:* una moneda de cobre.

## LA GRACIA DE LA SIRINA

Evocación
**Nivel:** Brd 4, Drd 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Tras completar este conjuro, quedas imbuido de gracia y confianza ultraterrenas.*

Hasta que la duración del conjuro expire, obtendrás un bonificador de mejora de +4 al Carisma y la Destreza, uno de desvío a la CA igual a tu modificador de Carisma y un bonificador de +8 a las pruebas de Interpretar. También ganas velocidad natatoria de 60' y la capacidad de respirar agua. Podrás moverte y atacar con normalidad mientras te encuentres bajo el agua, incluso con armas cortantes o contundentes.

*Componente material:* un fragmento de espejo.

## LA GRACIA DEL NIXI

Transmutación [agua]
**Nivel:** Brd 6
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Sientes añoranza por las aguas frescas, y una confianza enérgica se manifiesta en tu interior. Tus movimientos y pensamientos se vuelven llenos de gracia.*

Este potente conjuro te imbuye de poderosa magia de las fatas, lo que te confiere muchos de los rasgos y aptitudes de un nixi (*Mm, pág.* 96). Tras lanzar el sortilegio, obtienes velocidad natatoria de 30', puedes respirar bajo el agua y obtienes visión en la penumbra y RD 5/hierro frío, así como un bonificador de mejora de +6 a la Destreza, uno de +2 a la Sabiduría y otro de +8 al Carisma.

*Foco:* un mechón de pelo de nixi, que una de estas criaturas debe haberte dado de buen grado.

## LA VOZ DEL DRAGÓN

Transmutación
**Nivel:** Brd 4, Dragón 4, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)

*Cuando pronuncias las palabras del conjuro e inscribes los gestos en el aire, tu voz se hace más profunda, adquiriendo una resonancia que al oyente le hace pensar en autoridad, poder y edad avanzada.*

Ganas un bonificador de mejora de +10 a tus pruebas de Diplomacia, Engañar e Intimidar. También obtienes la capacidad de hablar y comprender (pero no de leer) el dracónico.

En cualquier momento antes de terminar la duración del conjuro, puedes utilizar una acción estándar para lanzar un efecto de *sugestión* sobre una criatura, que funciona exactamente igual que el sortilegio del mismo nombre (*Mdj*, pág. 292), incluyendo alcance, duración y otros efectos. Utilizar este efecto hace que el conjuro *la voz del dragón* termine, aunque la *sugestión* tiene después la duración normal.

*Especial:* los hechiceros lanzan este conjuro con +1 nivel de lanzador.

## LADRÓN FANTASMAL

Conjuración (creación)
**Nivel:** Codicia 8, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un ladrón invisible, amorfo y sin mente
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Cuando invocas este conjuro, el carrete comienza a girar mientras el hilo desaparece al desenrollarse. Un pliegue de fuerza destella brevemente y luego se evapora, dejando tan sólo la promesa de poder tras él.*

Una fuerza invisible, no muy distinta al *sirviente invisible* (*Mdj*, pág. 291), aparece donde tú deseas. En tu turno, esta fuerza roba objetos de otros mientras lo diriges sin realizar ningún ruido (una acción gratuita). Un *ladrón fantasmal* sólo puede robar a criaturas o coger objetos desatendidos, siempre que no pesen más de 1 lb. por nivel de lanzador, pero es incapaz de entrar en cofres cerrados. Tiene un bonificador a Esconderse (útil contra aquellos que ven criaturas invisibles) y a Moverse sigilosamente igual a tu nivel de lanzador.

Si el *ladrón fantasmal* no es detectado, podrá robar cualquier objeto que posea una criatura, pero que no esté agarrando o llevando puesto. Incluso los objetos dentro de una *bolsa de contención* pueden ser robados. Sólo le es posible robar objetos, traértelos o devolverlos de donde los cogió. No puede realizar ninguna otra acción y necesita 1 asalto para robar un objeto y otro adicional para traértelo.

Un *ladrón fantasmal* sólo es capaz de sujetar un objeto a la vez, y éste se vuelve invisible cuando lo coge.

El ladrón no puede coger un objeto si es detectado por la criatura a la que intenta robar (mediante una prueba de Avistar o Escuchar). Sin embargo, puede repetir el intento en el siguiente asalto. No puede ser dañado de ninguna forma, aunque sí disipado.

Un *ladrón fantasmal* puede robar un objeto de las manos de una criatura realizando con éxito un intento de desarmar. Esto lo hace con un bonificador a la prueba de desarmar igual a tu nivel de lanzador. Si se le utiliza de esta manera, desaparece después de traerte el objeto robado.

*Componente material:* un carrete de hilo verde.

## LAMENTACIÓN INFERNAL

Evocación [maligno, sónico]
**Nivel:** Brd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** 50'
**Área:** emanación de 50' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*La melodía que creas es una grave pero melodiosa endecha que cubre el área con un aura roja apenas perceptible. Te sientes fortalecido con poder oscuro.*

Puedes entonar una rítmica y poderosa canción que aumenta temporalmente en 2 el nivel de lanzador efectivo de todos los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento maligno que se hallen dentro del alcance. Este incremento no confiere acceso a sortilegios adicionales, pero mejora todos los efectos de conjuros que dependen del nivel de lanzador. Dentro de su área, todos los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento maligno ganan un bonificador profano de +4 a las pruebas de Carisma para expulsar muertos vivientes, y todos los de alineamiento bueno sufren un penalizador sagrado de -4 a las de Carisma para reprender muertos en vida. (*NdT: en el original inglés pone que el tiempo de lanzamiento es 1 asalto, pero teniendo en cuenta que este conjuro es simplemente la versión maligna de* himno de alabanza, *debería tener el mismo tiempo de lanzamiento [1 acción estándar] que éste, y no 1 asalto).*

## LANGUIDEZ

Transmutación
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con un tenue sonido de tamborileo, un haz azul surge lanzado desde tu dedo para golpear a tu adversario y debilitarle.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para alcanzar a tu objetivo. El

rayo hace que una criatura en la que impacte se vuelva débil y lenta hasta que el sortilegio termine. Una que resulte alcanzada sufrirá un penalizador a la Fuerza igual a 1d6+1 por cada dos niveles de lanzador (máximo 1d6+10). Además, un receptor que falle un TS de Voluntad quedará ralentizado.

El efecto de *ralentizar* de este conjuro contrarresta el de uno de *acelerar*, y viceversa.

## LANZA DE HIELO

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** una lanza de hielo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Agarras el cuarzo en tu mano, concentrando la energía del conjuro en una afilada lanza. Con un pensamiento, la envías silbando por el aire hacia tu adversario.*

Debes tener éxito en una tirada de ataque a distancia para alcanzar a un objetivo con una *lanza de hielo*, aunque se aplica un bonificador de +4 a ésta. Si aciertas, inflige 6d6 puntos de daño a la víctima. La mitad de este daño es perforante, el resto es por frío. Además, el objetivo debe superar un TS de Fortaleza o queda aturdido durante 1d4 asaltos. Sin importar el resultado del ataque, la *lanza de hielo* se deshace en pedazos tras el primer uso.

*Foco:* una gema de cuarzo transparente de 50 po. Como alternativa si estás en un lugar frío, puedes sustituirla con 10 lbs. de hielo o nieve.

## LANZA DEL TRUENO

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 0'
**Efecto:** un haz en forma de lanza
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no



*Una* lanza de hielo *sujeta a un gnoll contra un árbol*



Lanza lumínica *abre un agujero a través de una sombra*

*De tu mano surge una fuerza de un tenue color gris brillante, con la forma general de una lanza o un bastón.*

Cuando lanzas este conjuro, creas una mortífera lanza de fuerza. Puedes hacer que la *lanza del trueno* se retraiga o extienda libremente hasta cualquier tamaño entre 1' y 20', pero siempre será una lanza de fuerza con forma recta. El efecto te concede un alcance natural de 20'. Puedes usar la *lanza del trueno* para efectuar poderosos ataques cuerpo a cuerpo.

Puedes blandir una *lanza del trueno* a una o a dos manos, lo que inflige una base de 3d6 puntos de daño (crít. 20/×3). Como bonificador a las tiradas de ataque y daño, en vez de utilizar tu modificador de Fuerza, usas el que sea mayor de los que tengas en Inteligencia o Carisma.

Si logras alcanzar a un objetivo protegido por cualquier efecto de fuerza de nivel 3.º o inferior (como un conjuro *escudo* o *armadura de mago*), la *lanza del trueno* puede disiparlo además de hacer daño a la víctima. Realiza una prueba de disipación contra el nivel del lanzador que creó el efecto. De tener éxito, el efecto se disipa. La *lanza del trueno* permanecerá, tengas éxito o no en esta prueba.

*Componente material:* una pequeña lanza de metal.

## LANZA LUMÍNICA

Transmutación [luz]
**Nivel:** Clr 6, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí; ver texto

*Las eternas energías de la luz y la oscuridad a las que apelas para lanzar este conjuro hacen que la iluminación de tu entorno se fusione alrededor de la varilla de cristal en tu mano. La luz estalla en un centelleante rayo de luminiscencia con la forma de una lanza puntiaguda como un alfiler.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para alcanzar al objetivo. Una criatura golpeada queda cegada durante 1 asalto y deslumbrada durante 1 asalto por nivel del lanzador. Una víctima sensible a la luz fuerte (tales

*Ilustraciones de J. Nelson y J. Engle*

como un drow, duergar o kuo-toa) sufre penalizadores como si hubiera estado expuesta a la luz del día durante 1 asalto si resulta alcanzada por el haz, incluso si resiste los demás efectos del conjuro.

Además del efecto deslumbrante, *lanza lumínica* inflige daño basado en el nivel de luz disponible dentro de tu casilla. Con luz fuerte, inflige 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (hasta un máximo de 15d6). Estando en sombras, inflige 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador (hasta un máximo de 15d4). Si no hay luz disponible en tu casilla, el sortilegio no puede lanzarse.

*Foco:* una varita de cristal o vidrio transparente.

## LANZA SÓNICA

Evocación [sónico]
**Nivel:** Clr 4, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura u objeto
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Sueltas un estridente grito agudo a tu objetivo, que adopta la forma apenas visible de una lanza translúcida que atraviesa el aire como un rayo.*

Este sortilegio crea un proyectil de intensa energía sónica que se dirige infaliblemente desde ti hasta un objetivo dentro del alcance. El sonido inflige 1d8 puntos de daño sónico por nivel de lanzador (máximo de 10d8). Una *lanza sónica* no puede penetrar en el área de un conjuro de *silencio*.

## LANZAR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Te imaginas el arma objetivo volviendo a su propietario. Tras finalizar el sortilegio, el arma brilla con un apagado resplandor amarillo.*

El conjuro *lanzar* mejora un arma cuerpo a cuerpo de manera que vuelva al lanzador después de haber sido arrojada. Mientras el conjuro esté en efecto, cuando se arroje, el arma regresará a su esgrimidor al inicio de la siguiente acción de éste. Al volver, el arma arrojada flota durante 1 asalto al lado de su portador y entonces puede ser agarrada y lanzada otra vez. Transcurrido 1 asalto, cae al suelo. El arma regresa a su esgrimidor sólo si se la arroja; no vuela a él de forma automática si la deja caer o si la coge otra criatura (una arma improvisada o una que no está diseñada para ser arrojada tiene un incremento de distancia de 10'). Lanzar un arma a dos manos es una acción de asalto completo.




*Una* lanza sónica *es visible como ondas en el aire*

*Ilustración de C. Dien*

## LANZAR MALDICIÓN MAYOR

Transmutación
**Nivel:** Clr 7, Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** permanente
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Canalizando tu odio en palabras de poder vinculantes, gesticulas bruscamente con tu mano hacia tu enemigo y declaras una terrible maldición.*

Impones una maldición a la criatura tocada, eligiendo de entre los siguientes tres efectos:

- Una puntuación de característica queda reducida a 1, o dos puntuaciones de característica sufren un penalizador de -6 (mínimo 1).

- Penalizador de -8 a las tiradas de ataque, los TS y pruebas de características y de habilidades.
- Cada turno, el objetivo tiene un 25% de posibilidades de actuar de modo normal; en los demás casos no realiza ninguna acción.

También puedes inventar tu propia maldición, pero no debería ser más poderosa que las listadas anteriormente, y el DM tendrá la última palabra sobre sus efectos.

Una *maldición mayor* no puede ser disipada ni tampoco quitada con *deseo limitado* o *romper encantamiento*. Un *milagro* o *deseo* sí que la eliminan, así como un *quitar maldición* lanzado por alguien de al menos 17.º nivel.

## LANZAR OBJETO

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 0
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un objeto Minúsculo de tu posesión que no pese más de 10 lbs.
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Sostienes el objetivo y mueves el brazo para un lanzamiento bajo. Cuando deja tu mano, queda bañado de un brillo naranja y vuela más lejos de lo que podrías haber lanzado cualquier objeto.*

Haces que un objeto Minúsculo de tu posesión vuele a gran velocidad hacia un objetivo o un lugar que especifiques, hasta alcance intermedio (100' + 10'/nivel).

Este conjuro se suele usar para lanzar objetos peligrosos (frascos de ácido, piedras de trueno, etc.) más lejos de lo que podrías hacerlo normalmente. Puedes utilizarlo para llevar a cabo un ataque con un arma de salpicadura. Si optas por hacer esto, debes realizar una tirada de ataque de la forma habitual, pero no sufres penalizadores por el alcance.

## LANZAR VIROTE

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 0
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un virote de ballesta de tu posesión
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*El virote en tu mano resplandece de un rojo brillante, luego vuela hacia tu enemigo.*

Lanzas este conjuro sobre un virote de ballesta, haciendo que vuele hacia un objetivo de tu elección como si lo hubieras lanzado con una ballesta ligera, utilizando una tirada de ataque a distancia. Éste tiene un incremento de distancia de 80'. Cualquier propiedad del virote (como aptitudes mágicas, gran calidad, etc.) o dotes que poseas (Disparo a bocajarro, Soltura con un arma [ballesta ligera], etc.) se aplicarán. Sacar un virote para este sortilegio se considera una acción gratuita.

*Componente material:* el virote a ser disparado (1 pp).

## LÁTIGO SÓNICO

Evocación [sonido, enajenador]
**Nivel:** Brd 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 0'
**Efecto:** un látigo de fuerza
**Duración:** 1 asalto/nivel
**TS:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Haces un sonido chasqueante y alargas la mano, el pequeño látigo de seda que agarrabas desaparece y uno de siseante fuerza azul y tamaño real lo reemplaza. Con precisión de experto, consigues chasquear el invisible látigo en tu mano.*

Este conjuro crea un látigo de energía sónica que empuñas como si tuvieras competencia con este tipo de armas. Chasquear un *látigo sónico* como una acción gratuita mantiene a los animales normales a distancia (pero no a los animales terribles, las bestias mágicas ni las sabandijas) excepto si consiguen superar un TS de Voluntad. Los animales afectados se quedarán al menos a 30' de ti mientras dure el conjuro, como lo permita el espacio. Si consigues golpear a cualquier animal normal con un ataque a distancia con el látigo, debe superar un TS de Voluntad o quedará estremecido.

Puedes usar el *látigo de fuerza* para luchar contra otros tipos de criaturas como si fuera uno normal.

*Componente material:* un pequeño látigo de seda.

## LÁTIGOS FLAMÍGEROS

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Efecto:** látigos flamígeros
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Al concluir este conjuro, tus brazos se alargan en apéndices semejantes a látigos y estallan en llamas.*

Tus extremidades anteriores se transforman en látigos flamígeros. Obtienes dos ataques de toque cuerpo a cuerpo con un alcance de 15' que infligen 6d6 puntos de daño por fuego cada uno. Los ataques con estos látigos sustituyen cualquier ataque natural que tuvieras con dichos miembros.

Mientras el sortilegio está en funcionamiento no puedes lanzar conjuros con componentes materiales, ni tampoco llevar objetos con tus extremidades anteriores. Cualquier objeto llevado en esas extremidades deja de funcionar mientras el conjuro está activo.

## LIGADURA DE ALAS

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** si

*La criatura voladora suelta un aullido de sorpresa y entonces cae en picado hacia el suelo, sus alas aplastadas contra su cuerpo y luchando contra una reluciente red verde.*

Una red de fuerza rodea al objetivo, enredándole como si fuese una malla. Este conjuro funciona como *ligadura terrestre* (ver pág. 141), exceptuando que la criatura atrapada cae inmediatamente al suelo, sufriendo daño por caída.

Una criatura atrapada puede escapar con una prueba de Escapismo contra una CD igual a la del conjuro. Como un *muro de fuerza* (*Mdj*, pág. 264), la red de fuerza es inmune a la mayoría de los ataques: a todo tipo de daño, es imposible de romper mediante una prueba de Fuerza y no puede ser afectada por la mayoría de los sortilegios,



Ligadura de sombras *sólo atrapa a los que tienen poca voluntad*

*Ilustración de L. Parrillo*

incluyendo *disipar magia*. También al igual que un *muro de fuerza*, esta red es destruida inmediatamente por un *desintegrar*, un *cetro de cancelación*, una *esfera de aniquilación* o una *disyunción de Mordenkainen*.

## LIGADURA DE SOMBRAS

Ilusión (sombra)
**Nivel**: Hcr/Mag 3
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área**: explosión de 10' de radio
**Duración**: 1 asalto/nivel
**TS**: Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Cuando los eslabones de cadena en tu mano se disipan para alimentar las energías arcanas de tu conjuro, una miríada de sombras semejantes a cintas estalla instantáneamente hacia el exterior desde el punto cercano que has indicado.*

Las criaturas situadas dentro del área que no consigan superar un TS de Voluntad quedarán enmarañadas y serán incapaces de moverse. Liberarse de la *ligadura de sombras* requiere superar una prueba de Fuerza o de Escapismo contra CD 20, como una acción de asalto completo.

*Componente material:* varios eslabones de una cadena de hierro.

## LIGADURA TERRESTRE

Transmutación
**Nivel:** Drd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivos:** una criatura
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu enemigo te alcanzará en un instante. Lanzas este conjuro, y tiras amarillas de energía se enrollan en sus alas, entorpeciendo su vuelo y arrastrándolo hacia el suelo.*

Impides la capacidad de volar a la criatura receptora (ya utilice medios naturales o mágicos) mientras el conjuro está en efecto. Si el objetivo falla su TS, su velocidad de vuelo (si la tiene) se convierte en 0'. Una criatura aérea afectada por este sortilegio cae al suelo como si estuviese bajo los efectos del conjuro *caída de pluma*. Incluso si un efecto nuevo le concediese el poder de volar, éste quedaría anulado hasta que la *ligadura terrestre* expirase.

Este sortilegio no tiene efecto sobre otras formas de movimiento o incluso sobre efectos que otorgan movimiento aéreo sin conceder velocidad de vuelo (como saltar o los conjuros de *caminar por el aire* o *levitar*).

## LIMO DE BABAU

Transmutación
**Nivel:** Abismo 3, Drd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Apretas la bola viscosa de sudor de demonio entre tus dedos y dices las palabras extraterrenas. Tu piel y tu equipo comienzan a supurar ardientes lágrimas rojas que rápidamente forman una capa sobre tu cuerpo.*

Esta transmutación inspirada en los demonios hace que el receptor segregue una capa de légamo rojo que cubre su piel, armadura y equipo. Toda criatura que alcance al receptor cubierto de limo con un impacto sin arma, un ataque de toque (incluyendo los conjuros de toque) o un arma natural sufrirá 1d8 puntos de daño por ácido. Cualquier criatura que se enzarce en una presa con el receptor de *limo de babau* también sufrirá este mismo daño al inicio de su turno.

*Componente material:* una gota de limo de babau.

## LOBO FANTASMAL

Conjuración (convocación)
**Nivel:** Drd 8
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** un lobo fantasmal convocado
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Ahuecando las manos delate de tu boca, aúllas como un lobo, y, en un instante, la niebla se funde en una forma lobuna de terribles fauces.*

### LOBO FANTASMAL VD 12

N bestia mágica Grande (incorporal)
**Inic** +9; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +20, Escuchar +20

**Aura** presencia pavorosa
**CA** 25, toque 25, desprevenido 16; Esquiva, Movilidad
**pg** 113 (12 DG)
**Fort** +12, **Ref** +17, **Vol** +7

**Velocidad** Vl 60' (buena)

**Cuerpo a cuerpo** mordisco +22 toque incorporal (2d6 más 3d6 por frío)
**Espacio** 15'; **Alcance** 15'
**Atq base** +14; **Pre** –

**Opciones de atq** Reflejos de combate
**Características** Fue –, Des 29, Con 18, Int 11, Sab 17, Car 26
**CE** rasgos de incorporal

**Dotes** Alerta, Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate, Soltura con un arma (mordisco)
**Habilidades** Avistar +20, Escuchar +20
**Presencia pavorosa (Sb):** radio de 30', TS de Voluntad (CD 24) niega. Las criaturas con menos de 12 DG quedan asustadas durante 3d6 asaltos si fallan sus TS. Un oponente que tenga éxito en la salvación será inmune a la presencia pavorosa del mismo lobo fantasmal durante 24 horas.

Haces aparecer un lobo blanco incorporal con fauces gélidas y anormalmente grandes. Este *lobo fantasmal* sigue tus órdenes mentales, actuando en tu beneficio mientras esté dentro del alcance y continúes concentrado en él.

Aparecerá donde lo desees y actuará tal y como le ordenes en tu turno. No necesitas mantener una línea de efecto una vez lanzas el conjuro, pero el sortilegio finaliza si el *lobo fantasmal* queda fuera del alcance.

## LUGARTENIENTE MUERTO VIVIENTE

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un muerto viviente; ver texto
**Duración:** 24 horas
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Lanzas este conjuro sobre la vil criatura, y durante un breve instante tu propio rostro aparece sobre su cuerpo estragado.*

Fortaleces al muerto viviente receptor con la autoridad de mandar sobre otros muertos en vida bajo tu control. La criatura elegida debe tener una Inteligencia de 5 o mayor. El resto de muertos vivientes bajo tu control obedecen al receptor como si fueras tú. Podrás dar órdenes a los muertos vivientes que sustituyan a las dadas por el receptor de este conjuro con normalidad. El número de estos seres que puedes controlar aumenta en una cantidad igual a tu nivel de lanzador mientras el *lugarteniente muerto viviente* está activo. Si la criatura objetivo es destruida, el conjuro termina.

Sólo puedes tener un *lugarteniente muerto viviente* al mismo tiempo.

## LUZ DE LUNIA

Evocación [bueno, luz]
**Nivel:** Celestia 1, Clr 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo y efecto:** tú y hasta dos rayos; ver texto
**Duración:** 10 minutos/nivel (D) o hasta ser descargado; ver texto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí; ver texto

*Invocas al poder del bien y comienzas a resplandecer con la luz plateada de la legendaria Lunia, la primera capa de los Siete montes de Celestia.*

La radiación plateada creada por este sortilegio emana de ti en un radio de 30', y una tenue luz se extiende 30' más.

Cuando haya pasado un turno desde el lanzamiento, podrás usar toda la *luz de Lunia* o parte de ella como un rayo luminoso. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con éste para alcanzar a un objetivo. Puedes llevar a cabo uno solo de estos ataques, que inflige 1d6 puntos de daño, o 2d6 contra muertos vivientes o ajenos malignos, con un alcance de 30'. La RC se aplica a este ataque. Esto reduce tu radiación plateada a la mitad (15' de iluminación y 15' de luz tenue). Puedes optar por lanzar otro rayo igual en el mismo asalto o en otro subsiguiente. Lanzar el segundo apaga tu radiación y finaliza el conjuro.

## LUZ DE MERCURIA

Evocación [bueno, luz]
**Nivel:** Clr 2, Hcr/Mag 2

Este conjuro funciona igual que *luz de Lunia*, exceptuando que se crea un suave resplandor perlado. Tus rayos de luz infligen 2d6 puntos de daño, o 4d6 a los ajenos malignos y los muertos vivientes.

## LUZ DE VENYA

Evocación [bueno, luz]
**Nivel:** Clr 3, Hcr/Mag 3

Este conjuro funciona igual que *luz de Lunia*, exceptuando que el resplandor creado es dorado. Tus rayos de luz infligen 3d6 puntos de daño, o 6d6 a los ajenos malignos y los muertos vivientes. De forma alternativa, puedes optar por que el rayo cure 1d6 pg + tu nivel de lanzador de conjuros divinos (máximo 1d6+10) a una criatura viva no maligna.

## LUZ DEL JAQUE MATE

Evocación [legal]
**Nivel:** Clr 3, Pal 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma c/c tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Entonas el nombre de tu deidad y el arma que tocas zumba una respuesta en armonía antes de iluminarse con un relajante resplandor rojo.*

Confieres al arma tocada un bonificador de mejora de +1 por cada tres niveles de lanzador (máximo +5 a 15.º nivel) y se la considera de alineamiento bueno en lo que respecta a superar la RD. Además, puedes hacer que desprenda un resplandor rojo tan brillante como una antorcha. Toda criatura que se encuentre dentro del radio de iluminación nítida (20') obtendrá un bonif. de moral de +1 a los TS contra los efectos de miedo.

Si el arma deja de estar en tus manos, el efecto del conjuro quedará suprimido hasta que tú o cualquier otro adorador de tu deidad la cojáis. El tiempo que transcurre mientras esto sucede se cuenta en la duración del sortilegio.

## LUZ NECRÓFAGA

Nigromancia
**Nivel:** Hambre 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Efecto:** llama verde mágica sin calor
**Objetivo:** objeto tocado
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Una llama de un color verde enfermizo brota de un objeto que tocas.*

El efecto se asemeja a una llama normal, equivalente en luminosidad a la de una antorcha, excepto por su tonalidad verdosa, pero no emite calor y no consume oxígeno. *Luz necrófaga* puede cubrirse y ocultarse, pero no apagarse.

Todos los muertos vivientes que se encuentren a 30' o menos de la fuente de la *luz necrófaga* obtendrán resistencia a la expulsión de +1. Los efectos de varios de estos conjuros no se apilan.

Los sortilegios de oscuridad de 2.º nivel o superior pueden contrarrestar *luz necrófaga*.

*Componente material:* un pedazo de grasa derretida.

## LUZ NEGRA

Evocación [oscuridad]
**Nivel:** Hcr/Mag 3, Oscuridad 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área:** emanación de 20' de radio centrada en una criatura, objeto o punto en el espacio
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega o ninguno (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí o no (objeto)

*Con unas cuantas palabras de poder, absorbes la luz de la zona a tu alrededor. En sólo unos pocos segundos, la luz se atenúa hasta quedar en completa oscuridad.*

Creas un área de oscuridad total. Ésta resulta impenetrable para la visión normal y la visión en la oscuridad, pero tú puedes ver con normalidad en el área bañada por la luz negra. Las criaturas situadas fuera del área del conjuro (incluido tú) no son capaces de ver a través de ella.

Tienes la opción lanzar el conjuro sobre un punto en el espacio, pero el efecto será fijo a menos que lo ejecutes sobre un objeto móvil. También puedes lanzarlo sobre una criatura, de modo que el efecto irradie de ella y se desplace a la vez que ella. Los objetos desatendidos y los puntos en el espacio no tienen derecho a un TS ni se benefician de la RC.

La *luz negra* contrarresta o disipa todo conjuro de luz de nivel igual o inferior, como *luz del día*.

*Componente material:* un fragmento de carbón y el ojo en polvo de cualquier criatura.

## LUZ ORIENTADORA

Evocación [luz]
**Nivel:** Brd 1, Clr 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Objetivos:** criaturas en una explosión de 5' de radio
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un haz resplandeciente cruza la oscura llanura, resaltando a tus adversarios.*

Luces brillantes iluminan a los objetivos. La luz concede un bonificador de circunstancia de +2 a las tiradas de ataque a distancia realizadas contra cualquier objetivo resaltado. Si una criatura obtiene cobertura u ocultación total respecto a ti, o si abandona el área, el conjuro termina para ese objetivo.

## LLAMA DE FE

Evocación
**Nivel:** Clr 3, Pal 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma no mágica tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Utilizando tu fe como guía para tu magia, tocas el arma y ésta estalla en llamas.*

Puedes convertir temporalmente cualquier arma cuerpo a cuerpo normal o de gran calidad en una mágica flamígera. Hasta que expire la duración del conjuro, el arma actuará como un *arma explosiva ígnea* +1.

*Foco material:* un trozo de fósforo, con el que se toca el arma objetivo.

## LLAMA RUGIENTE

Transmutación [fuego]
**Nivel:** Drd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** expansión de 30' de radio
**Duración:** 1 minuto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Pasiones ardientes colman tu alma cuando finalizas el conjuro. Liberas la energía apasionada dentro del área elegida, haciendo que los fuegos en ésta llameen con su propio deseo elemental de arder.*

Este conjuro inflama un fuego existente, dándole una pasión por arder. Todos los fuegos normales que se hallen dentro del área afectada llamearán, ardiendo con el doble de intensidad y de luminosidad. Los radios de iluminación de todos los fuegos no mágicos se doblan (por lo que una antorcha arrojará luz brillante en uno de 40') y todos ellos infligen el doble de daño (así que una criatura que se prenda fuego sufrirá 2d6 puntos de daño por este tipo de energía por asalto). Aquellos fuegos que dejen la zona seguirán siendo afectados por el sortilegio.

Los fuegos afectados por el conjuro se extinguen el doble de rápido, por lo que una antorcha que sea el recipiente de *llama rugiente* se consumirá en 30 minutos en vez de en la hora habitual.

Los fuegos mágicos dentro del área, como el de los conjuros *flamear* o *bola de fuego*, arden con más intensidad, por lo que infligen +1 punto de daño por fuego por dado.

*Llama rugiente* contrarresta o disipa el efecto de *arder lento* (ver pág. 25).

## LLAMAMIENTO AL SABER AUDITIVO

Adivinación
**Nivel:** Drd 2, Exp 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel

*Tomas conciencia de tus orejas cuando éstas se calientan de forma perceptible. Los sonidos que parece que deberían sonar apagados se vuelven claros para ti.*

Obtienes un bonificador introspectivo de +4 a las pruebas de Escuchar. Además, si tienes 5 o más rangos en esa habilidad, ganas sentido ciego hasta 30'. De tener 10 o más rangos en Escuchar, ganas, en vez de ello, vista ciega hasta 15'.

Un conjuro o efecto de *silencio* niegan el sentido ciego o la vista ciega conferidos por un *llamamiento al saber auditivo*.

## LLAMAMIENTO AL SABER CURATIVO

Adivinación
**Nivel:** Clr 2, Drd 2, Exp 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel

*Con una hoja de menta bajo la lengua, susurras suaves palabras de consuelo tranquilizador. Sientes cómo un contacto divino guía tu mano curadora.*

Un lanzador con 5 o más rangos en Sanar puede, cuando lanza un sortilegio de conjuración (curación), optar por eliminar uno de los siguientes estados adversos que afecten al receptor de éste, además de los efectos normales del conjuro en cuestión: atontado, deslumbrado o fatigado. Uno con 10 o más rangos en Sanar puede elegir entre los siguientes estados además de los indicados anteriormente: exhausto, indispuesto o mareado.

Asimismo, cuando calculas el daño curado por tus sortilegios de conjuración (curación), puedes sustituir tu nivel de lanzador por tus rangos totales en Sanar. El límite habitual de nivel de lanzador para conjuros individuales se continúa aplicando; de este modo, un clérigo de 3.er nivel con 6 rangos en Sanar cuando se halla bajo el efecto de *llamamiento al saber curativo* cura 1d8+5 puntos de daño con un conjuro *curar heridas ligeras*.

*Componente material:* una hoja pequeña de menta.

## LLAMAMIENTO AL SABER ESTABLE

Adivinación
**Nivel:** Drd 2, Exp 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*Al realizar los últimos gestos del conjuro, sientes cómo la magia te rodea, empujándote desde todos lados como si intentara ayudarte a mantenerte de pie.*

Obtienes un bonificador introspectivo de +4 a las pruebas de Equilibrio. Si tienes los rangos suficientes en esta habilidad, puedes mantener el equilibrio incluso en una superficie que sería impracticable de cualquier otra manera con una prueba de Equilibrio a CD 20.

Si tienes 5 o más rangos en Equilibrio, puedes mantener el equilibrio sobre superficies verticales; el modificador habitual por superficies inclinadas o en pendiente ya no se te aplica, aunque otros modificadores a la CD (como por superficie resbaladiza), sí. De mantener el equilibrio en una superficie vertical, puedes moverte hacia arriba o hacia abajo como si estuvieras trepando. Sin embargo, no lo estás haciendo realmente, por lo que eres capaz de llevar a cabo ataques de la forma habitual, conservas tu bonificador de Destreza a la CA y en general sigues las reglas de Equilibrio en vez de las de Trepar.



*Un* zelekhut *sólo responde a la llamada de un lanzador de conjuros que busca justicia*

Si tienes 10 o más rangos en Equilibrio, puedes mantenerlo sobre superficies líquidas y casi sólidas como barro, nieve u otras similares que normalmente no sostendrían tu peso. Por cada asalto consecutivo que inicies manteniendo el equilibrio en una superficie concreta de este tipo, la CD a tu prueba de esta habilidad aumentará en 5. Como sucede con todas las demás formas de utilizar Equilibrio, te moverás a la mitad de tu velocidad a menos que decidas utilizar la opción de movimiento acelerado (incrementando de ese modo la CD de las pruebas de esta habilidad en 5).

*Componente material arcano:* un delgado espiche de madera de 3" de largo.

## LLAMAR KOLYARUT

Conjuración (llamada) [legal]
**Nivel:** Clr 7, Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, FD, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un kolyarut llamado
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Cuando completas el conjuro, los poderes de Mechanus responden. En vez de manifestarse, el kolyarut se monta para aparecer delante de ti, revelándose como un único diente de rueda dentada giratorio hasta que el constructo se alza completo. "¿Quién ha de ser castigado?" pregunta con la voz apagada de un mecanismo de relojería.*

Al lanzar este conjuro, recibes la ayuda de un inevitable kolyarut (*Mm, pág.* 162). Si conoces el nombre de una de estas criaturas puedes solicitar a ese individuo diciendo su nombre al lanzar el sortilegio, aunque de todos modos podría aparecer otro.

Puedes pedir al kolyarut que lleve a cabo una tarea para ti. Ésta debe poder completarse en 1 hora o menos. El inevitable no pedirá ningún pago por su tarea.

*Coste en PX:* 250 PX.

## LLAMAR MARUT

Conjuración (llamada) [legal]
**Nivel:** Clr 9, Hcr/Mag 9, Mechanus 9
**Componentes:** V, S, FD, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un marut llamado
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Lanzas tu llamada a través de los límites del multiverso, y los poderes de Mechanus responden. El marut aparece en el lugar en un abrir y cerrar de ojos con un arremolinado estallido de trueno. "¿Quién niega a la muerte?" pregunta con la voz de una avalancha.*

Al lanzar este conjuro, recibes la ayuda de un inevitable marut (*Mm, pág.* 162). Si conoces el nombre de una de estas criaturas puedes solicitar a ese individuo diciendo su nombre al lanzar el sortilegio, aunque de todos modos podría aparecer otro.

Puedes pedir al marut que lleve a cabo una tarea para ti. Ésta debe poder completarse en 1 hora o menos. El inevitable no pedirá ningún pago por su tarea.

*Ilustración de J. Nelson*

## LLAMAR ZELEKHUT

Conjuración (llamada) [legal]
**Nivel:** Clr 5, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, FD, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un zelekhut llamado
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Llevas a cabo las conjuraciones necesarias y los poderes de Mechanus responden. El zelekhut aparece de la nada ante tus ojos, su forma centaura acompañada del ruido de cadenas de plata. "¿Quién pretende escapar de la justicia?" pregunta con el solemne tono del martillo del juez.*

Al lanzar este conjuro, recibes la ayuda de un inevitable zelekhut (*Mm, pág.* 163). Si conoces el nombre de una de estas criaturas puedes solicitar a ese individuo diciendo su nombre al lanzar el sortilegio, aunque de todos modos podría aparecer otro.

Puedes pedir al zelekhut que lleve a cabo una tarea para ti. Ésta debe poder completarse en 1 hora o menos. El inevitable no pedirá ningún pago por su tarea.

*Coste en PX:* 100 PX.

## LLAMARADA

Evocación [fuego]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Área:** línea de 30'
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un chorro de llamas crepitantes surge de tu mano extendida, quemando a toda criatura situada en su trayectoria.*

La *llamarada* inflige 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador, hasta un máximo de 5d8 puntos de daño, a todo objetivo que golpea.

*Foco:* una escama de dragón rojo.

## LLUVIA DE PIEDRAS

Conjuración (creación) [tierra]
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** cilindro (5' de radio, 40' de alto)
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no



*Una* lluvia de piedras *aporrea a su objetivo*

*Sostienes ante ti el pedazo de jade y le soplas al concluir el conjuro. El fragmento llamea con lenguas de fuego verde y desaparece mientras rocas empiezan a caer sobre tus perseguidores.*

Creas una lluvia de piedras que inflige 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 5d4) a las criaturas y objetos situados dentro del área.

*Componente material:* un pedazo de jade valorado en 5 po.

## MALDICIÓN DE LA ARAÑA

Transmutación [enajenador]
**Nivel:** Arácnido 6
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** un humanoide Mediano o más pequeño
**Duración:** 24 horas/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Viertes el poder del conjuro en el cuerpo de otro. Esa criatura, ahora nada más que un receptáculo de tu voluntad, adopta la forma de una criatura araña semejante a un centauro llamada draña.*

Conviertes a un humanoide en una criatura similar a una draña (*Mm, pág.* 94) que obedece tus órdenes mentales. El receptor transmutado adquiere el cuerpo de una araña con cabeza, brazos y torso humanoides, igual que una draña.

El objetivo pasa a tener la velocidad, la armadura natural, el ataque de mordisco y el veneno de una draña (pero sigue leyendo). Además, obtiene un bonificador de +4 a sus puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución y su tamaño pasa a ser Grande, con un espacio de 10' y un alcance de 5', por lo que sufre un penalizador de -1 a la CA y las tiradas de ataque por su nuevo tamaño. El receptor conserva sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, su nivel y clase, sus pg (a pesar de cualquier cambio en su puntuación de Constitución), su alineamiento, su ataque base y sus salvaciones base (sus nuevas puntuaciones en Fuerza, Destreza y Constitución pueden afectar a sus bonificadores finales de CA, ataque y salvación). El equipo del receptor permanece y continúa funcionando si se ajusta a la forma del cuerpo de la draña. De lo contrario, será absorbido dentro de la nueva forma y dejará de funcionar mientras dure el conjuro. Los objetos conservados incluirán cualquier cosa que se lleve puesta en la parte superior del cuerpo (cabeza, cuello, hombros, manos, brazos y cintura). Los objetos no funcionales incluirán cualquier cosa que se lleve puesta en las piernas, pies o el cuerpo entero (armadura, túnicas, vestiduras y botas).

El mordisco del receptor inyecta un veneno que requiere un TS de Fortaleza con CD 16 + tu bonificador de Sabiduría.

*Ilustración de D. Martin*

El daño inicial y secundario es 1d6 puntos de daño a la Fuerza.

Tu control sobre el receptor es como el proporcionado por un conjuro *dominar persona* (*Mdj*, pág. 234) (controlarás telepáticamente a la criatura mientras ésta continúe dentro del alcance).

## MALDICIÓN DE LA LICANTROPÍA

Nigromancia
**Nivel:** Pestilencia 6
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Zona:** humanoide tocado
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Mojando tu mano en sangre y después agarrando al objetivo con ferocidad, invocas la maldición de la licantropía para que destruya a tu enemigo.*

Si el objetivo falla el TS, muere y 1d6 hombres-rata (en esta forma; *Mm, pág.* 175) se abren paso desgarrando con sus zarpas desde el interior del cuerpo de la víctima. Éstos no te atacan ni a ti ni a tus aliados, pero podrían arrojarse sobre criaturas vivas cercanas. Si no hay disponible ningún objetivo, los hombres-ratas se escabullen para propagar su licantropía.

*Componente material:* una pinta de sangre animal.

## MALDICIÓN DE LA MALA FORTUNA

Transmutación
**Nivel:** Clr 2, Grd 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivos:** una criatura viva
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Soltando una sarta de viles ensalmos, maldices al objetivo.*

Le impones al receptor una maldición temporal que hace que sufra un penalizador de -3 a sus tiradas de ataque, TS y pruebas de característica y habilidad. Cualquier conjuro que elimine un *lanzar maldición*, negará la *maldición de la mala fortuna*.

## MALDICIÓN DE LA MALA FORTUNA EN GRUPO

Nigromancia
**Nivel:** Clr 5
**Objetivos:** enemigos en una explosión de 20' de radio

Este conjuro funciona como *maldición de la mala fortuna*, salvo en que afecta a múltiples enemigos.

## MALDICIÓN DE LAS CUCHILLAS AMENAZANTES

Nigromancia
**Nivel:** Brd 2, Exp 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Agarras el trozo de cuero atravesado por el clavo y lanzas el sortilegio. Una pequeña daga negra sale disparada de la punta del clavo y golpea a tu oponente justo en el pecho.*

El objetivo de este conjuro lo pasa mal para evitar los ataques, y a veces incluso parece que se mueve torpemente para ponerse en su camino. La víctima sufre un penalizador de -2 a la CA.

La *maldición* no puede ser disipada, pero sí eliminada mediante un sortilegio de *deseo*, *deseo limitado*, *milagro*, *quitar maldición* o *romper encantamiento*.

*Componente material arcano:* un clavo atravesando un trozo de cuero.

## MALDICIÓN DE LAS CUCHILLAS AMENAZANTES EN GRUPO

Nigromancia
**Nivel:** Brd 3, Exp 3, Hcr/Mag 3
**Objetivos:** enemigos en una explosión de 20' de radio

Este conjuro funciona como la *maldición de las cuchillas amenazantes*, salvo en que afecta a múltiples enemigos.

## MANADA FEROZ DE LAS TIERRAS DE LAS BESTIAS

Conjuración (convocación) [bueno, caótico]
**Nivel:** Clr 8, Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** dos o más criaturas convocadas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Una niebla de tonalidad blanca verdosa se levanta del suelo mientras recitas este conjuro, y grandes sombras felinas cobran forma dentro de la brumosa nube. El primero de una manada de leones de pelaje dorado con ojos plateados emerge de la niebla.*

Cuando se completa el conjuro, aparecen 2d4 leones celestiales (*Mm, pág.* 48). Diez minutos después, acuden 1d4 leones terribles celestiales (*Mm, pág.* 14). Cada criatura tiene pg máximos. Una vez que aparecen, te sirven hasta que expira la duración del conjuro.

Un león celestial llamado por este conjuro tiene RD 5/mágica; RE 5 (ácido, frío y electricidad); RC 9; y un ataque de castigar al mal que proporciona un bonificador de +5 a una tirada de daño.

Un león terrible celestial convocado por este conjuro tiene RD 5/mágica; RE 10 (ácido, frío y electricidad); RC 13; y un ataque de castigar al mal que proporciona un bonificador de +8 a una tirada de daño.

Las criaturas te obedecen y nunca te atacan, incluso si otro ser consigue controlarlas. No necesitas concentrarte para mantener su control y puedes desterrarlas una a una o en grupo en cualquier momento.

## MANIFESTACIÓN

Transmutación
**Nivel:** Clr 4, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Lanzas el conjuro que llega hasta otro plano y tira de otra criatura hacia tu reino.*

Puedes hacer que una criatura situada en un plano coexistente (*GDM*, pág. 150) aparezca súbitamente en tu plano, juntamente con todo lo que lleve encima. Un ser afectado aparece en la posición análoga al espacio que ocupaba en el plano coexis-

tente. Por ejemplo, el conjuro *manifestación* te permite hacer que un objetivo que esté en el plano Etéreo aparezca en el Material y viceversa. Este sortilegio no te confiere la capacidad de detectar criaturas etéreas.

Mientras dura el conjuro, la criatura objetivo mantiene todas sus capacidades exceptuando las que le permiten entrar en otros planos. Por ejemplo, si la víctima fuera un fantasma traído del plano Etéreo, sería incapaz de regresar a éste, pero permanecería incorporal. Cuando finaliza el sortilegio, la criatura objetivo vuelve al plano en el que estaba, incluso si se ha alejado de la zona de efecto de *manifestación*.

## MANIFESTACIÓN EN GRUPO

Transmutación
**Nivel:** Clr 6, Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S, M
**Área:** emanación de 25' de radio centrada en un punto del espacio
**Tiro de salvación:** ninguno

*Lanzas un puñado de polvo de cobre al aire, y se pega a las criaturas que son invisibles a tus sentidos. De repente, son visibles y están en tu presencia.*

Este conjuro funciona igual que *manifestación*, exceptuando que lleva instantáneamente hasta tu plano a todas las criaturas y objetos desatendidos de planos coexistentes y limítrofes.

Hasta que finaliza la duración del sortilegio, las criaturas objetivo conservan todas sus capacidades, exceptuando aquellas que les permiten entrar en otros planos. Cuando finaliza *manifestación en grupo*, las criaturas y objetos vuelven a su plano de origen, incluso si se han alejado de la zona de efecto del sortilegio.

*Componente material:* un puñado de polvo de cobre.

## MANO BATIENTE

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** una mano Menuda
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Finalizas el conjuro y soplas al guante de cuero. Inmediatamente, una mano translúcida de color blanco azulado aparece a lado del enemigo y abofetea un lado de su cabeza, no con la fuerza suficiente como para hacerle daño, pero sí como para dar a otros en las cercanías la oportunidad de atacar.*

Este conjuro distrae al receptor, haciendo que provoque de inmediato ataques de oportunidad por parte de las criaturas que amenacen su casilla. El sortilegio no permite TS, pero la criatura golpeada puede negar su efecto mediante una prueba con éxito de Concentración contra CD 20.

*Foco:* un guante de cuero.

## MANO CORTANTE

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tu mano
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Tu mano hormiguea cuando un filo liso y metálico surge de la parte externa de tu palma, y se enrolla entre las puntas de tus dedos, dando forma a una hoja flexible y afilada como una cuchilla.*

Alteras la estructura de tu mano para que se vuelva tan dura y afilada como una cuchilla. Ésta inflige 1d6 puntos de daño (1d4 si eres Pequeño y 1d8, de ser Grande) y obtiene un bonificador de mejora de +2 a las tiradas de ataque y daño. Se te considera armado con esta mano. El bonificador de mejora no se aplica a tus ataques de toque cuerpo a cuerpo.

## MANO DE SOMBRA

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** mano sombría Mediana
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Entonas el conjuro, y una enorme mano hecha de densa niebla gris flota en el aire frente a ti.*

Creas una mano flotante de tamaño Mediano a partir de las sombras. La *mano de sombra* es de color gris opaco, mide 5' de largo y lo mismo de anchura con los dedos extendidos. Puede proporcionar ocultación total contra un solo oponente que designes, transportar materiales como un *disco flotante de Tenser* (*Mdj*, pág. 234) o señalar y gesticular como haría una mano normal.

La mano tiene CA 18 (+6 natural, +2 desvío) y la mitad de tus pg estando al completo. Puede ser dañada del mismo modo que una *mano interpuesta de Bigby* (*Mdj*, pág. 260) y realiza todos los TS como tú.

Cambiar la tarea de la mano o su objetivo es una acción estándar, y se puede mover a cualquier lugar dentro del alcance. Si no recibe ordenes, te sigue a tu velocidad, manteniendo la distancia. El conjuro termina si la mano va más allá de su alcance.

Si está transportando objetos y se le ordena algo diferente, la mano dejará caer cualquier cosa que lleve para realizar su tarea (puedes ordenarle que se descargue con cuidado de los objetos que pueda llevar mediante una acción estándar). A diferencia del *disco flotante de Tenser*, no tiene que seguirte a una distancia fija; puedes decidir a dónde va.

## MANO DEL CREYENTE

Abjuración [ver texto]
**Nivel:** Clr 4, Pal 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** 10'
**Área:** emanación de 10' de radio centrada en un punto en el espacio
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Convocas el campo protector, y el límite resplandeciente se dibuja en el suelo, trayendo consigo la imagen efímera de manos interceptoras.*

Creas una zona de custodia inmóvil que es permeable a los de tu religión pero que rechaza al resto. Las criaturas que tienen la misma deidad que tú, o que llevan su símbolo sagrado, pueden entrar en el área custodiada y moverse por ella libremente. El resto de criaturas que intenten entrar o moverse por el área deberán superar un TS de Fortaleza o quedarán aturdidas durante 1 asalto. Si la única acción de una de éstas es intentar moverse hasta salir completamente del área, la custodia no se lo impide. Una vez una criatura tiene éxito en su TS, ya no resulta afectada por ese lanzamiento de *mano del creyente*.

Este conjuro tiene los componentes del alineamiento de tu deidad, por lo que si ésta es buena y legal, el sortilegio es bueno y legal.

## MANO DEL MAGO MAYOR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** un objeto o criatura que pese hasta 40 lbs.
**Duración:** concentración
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Lanzas el conjuro, y tu mano queda impregnada de un fantasmal resplandor blanco. Señalas con el dedo al objetivo al otro lado de la sala y se alza lentamente en el aire.*

*Mano del mago mayor* puede levantar un objeto y moverlo a voluntad desde lejos. Como una acción de movimiento, puedes mover el objetivo hasta 20' en cualquier dirección, aunque el conjuro termina si la distancia entre tú y éste excede en algún momento el alcance del sortilegio.

Una criatura puede negar el efecto contra un objeto en su posesión superando un TS de Voluntad o si tú no logras superar su RC.

Un objeto puede manipularse con telecinesis como si lo fuera con una mano. Por ejemplo, se podrá tirar de una palanca o una cuerda, dar la vuelta a una llave, girar un objeto, etc., siempre que la fuerza requerida esté dentro del límite de peso. Este sortilegio tiene una Fuerza efectiva de 10.

## MANO DIVINA

Evocación [ver texto]
**Nivel:** Grd 2, Clr 2, Pal 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Apelas a tus creencias y un gran par de manos aparece alrededor de tu objetivo, abrazándolo con su poder. El efecto se desvanece, pero tu objetivo brilla brevemente con un saludable halo anaranjado.*

Si tu deidad no es maligna, este conjuro otorga un bonificador sagrado de +2 a los TS, y se considera bueno. En caso de serlo, confiere un bonificador sacrílego de +2, y el sortilegio es maligno.

Este conjuro sólo funcionará sobre una criatura que tenga la misma deidad que tú o que tenga el mismo alineamiento que ésta. Si se lanza sobre un receptor que no cumple con estos criterios, no se produce ningún efecto.

## MANTO DE LA LEY

Abjuración [legal]
**Nivel:** Clr 3, Mechanus 3, Pal 3

*Invocas a los poderes de la ley, y un constante campo azul de energía axiomática te rodea.*

Este conjuro funciona igual que *manto del caos*, exceptuando que *manto de la ley* otorga RC contra los sortilegios con el descriptor caótico.

## MANTO DEL ALMA GÉLIDA

Transmutación [frío]
**Nivel:** Clr 6, Drd 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Cuando tocas a la criatura, un escalofrío te recorre el cuerpo y baja por tu brazo. Al surtir efecto el sortilegio, el cuerpo de ésta cambia de tonalidad, pasando a ser de un azul gélido.*

La criatura receptora obtiene el subtipo frío, lo que le confiere inmunidad a éste y vulnerabilidad al fuego (sufre 1 y 1/2 más de daño por los efectos de este tipo). Una criatura de fuego que se vea sometida a este conjuro no ganará el subtipo frío, pero perderá el de fuego hasta que termine la duración del sortilegio.

*Componente material:* una pizca de zafiro en polvo por valor de 10 po.

## MANTO DEL BIEN

Abjuración [bueno]
**Nivel:** Clr 3, Elíseo 3, Pal 3

*Invocas a los poderes del bien, y un resplandeciente campo blanco de energía sagrada te envuelve.*

Este conjuro funciona igual que *manto del caos*, exceptuando que *manto del bien* otorga RC contra los sortilegios con el descriptor maligno.

## MANTO DEL CAOS

Abjuración [caótico]
**Nivel:** Clr 3, Limbo 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Invocas a los poderes del caos, y un fluctuante campo amarillo de energía anárquica te rodea.*

El poder de este conjuro que confiere RC igual a 12 + tu nivel de lanzador contra los sortilegios con el descriptor legal.

## MANTO DEL MAL

Abjuración [maligno]
**Nivel:** Clr 3, Grd 3, Hades 3

*Invocas a los poderes del mal, y un oscuro campo oscilante de energía sacrílega te envuelve como una capa.*

Este conjuro funciona igual que *manto del caos*, exceptuando que *manto del mal* otorga RC contra los sortilegios con el descriptor bueno.

## MANTO GRIS

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Creas una nube de energía de un color gris enfermizo que sale como un rayo hacia una criatura viva, envolviéndola en la inmunda esencia de la muerte en vida.*

Una nube de energía gris con forma de calavera golpea a tu objetivo y el resplandor gris se transfiere a la criatura, cubriéndola por completo. Mientras dure el conjuro, una víctima viva ni podrá recuperar pg, ni de característica por ningún medio (las criaturas muertas vivientes seguirán ganando pg), ni tampoco le será posible librarse de los niveles negativos. La regeneración o las aptitudes de curación rápida que tenga el receptor procedentes de cualquier origen quedarán suprimidas hasta que el sortilegio finalice. Los conjuros que recuperen pg perdidos no funcionarán en ese individuo. El receptor será capaz de mejorar sus pg actuales incrementando

su puntuación de Constitución, y también podrá recibir pg temporales (por ejemplo, del sortilegio *auxilio divino*).

Al expirar el conjuro, las aptitudes de curación automática, como la regeneración de un troll, y los objetos que hagan recuperar pg, como un *anillo de regeneración*, comenzarán a funcionar de nuevo.

*Componente material:* un cráneo.

## MÁQUINA FANTÁSTICA

Conjuración [creación]
**Nivel:** Arte 6, Gnomo 6
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** una máquina de 10'
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Este conjuro crea un enorme constructo mecánico ilusorio, ruidoso y con muchos brazos, de aspecto impresionante.*

Este sortilegio crea una extraña pero útil máquina a la que puedes ordenar que lleve a cabo cualquier tarea física sencilla que seas capaz de describir con 25 palabras o menos. Tienes la opción de ordenar a la máquina que realice la misma tarea una y otra vez, pero no podrás cambiarla. Ésta debes especificarla cuando lances el conjuro. La máquina siempre actúa durante tu turno en el orden de iniciativa (podrá hacerlo durante el asalto en que lances el conjuro).

La máquina opera del mismo modo que un objeto animado Grande (*Mm, pág.* 206). Rueda por el suelo a una velocidad de 40' y puede nadar o volar a 10' (maniobrabilidad torpe). Tiene 22 pg, CA 14 (-1 tamaño, +5 natural) y una dureza de 10. Los modificadores de salvación de la máquina son Fortaleza +1, Reflejos +1 y Voluntad -4.

La máquina tiene Fuerza 16. Para ella, la carga ligera llega hasta las 172 lbs., la mediana va de 173 a 346 lbs. y la pesada, de 347 a 520 lbs.. Sólo puede nadar o volar cuando lleva carga ligera.

La máquina puede levantar un peso máximo de 1.040 lbs. hasta una altura de 15'. Es capaz de empujar 2.600 lbs. o tirar de ellas. Puede excavar 7.000 lbs. de rocas sueltas por minuto (suficiente para despejar un espacio de 5' × 5' × 5' en 3 asaltos). Puede hacer esto último a través de la arena o la tierra suelta al doble de ese ritmo.

La máquina posee un bonificador de ataque de +5 y puede llevar a cabo uno de golpetazo por asalto, infligiendo 1d8+4 puntos de daño. Además, infligirá el triple de daño por golpetazo (3d8+12) contra la piedra o el metal. La máquina puede arrojar rocas Pequeñas (si tiene alguna cerca) con un bonificador de ataque de +3. Su incremento de distancia es 150', y es capaz de arrojar una roca hasta a 10 incrementos de distancia. Una de estas rocas arrojadizas infligirá 2d6+4 puntos de daño.



Maraña de brezos *envuelve a una criatura en el espinoso abrazo de plantas cercanas*

## MÁQUINA FANTÁSTICA MAYOR

Conjuración [creación]
**Nivel:** Arte 9

Este conjuro funciona como *máquina fantástica*, pero puedes concentrarte en controlar todas y cada una de las acciones de la máquina o especificar un programa sencillo, como recoger todos los troncos de un área y hacer con ellos una pila ordenada, arar un campo, clavar postes, etc. La máquina sólo puede llevar a cabo tareas bastante sencillas. Dirigir las acciones de ésta o cambiar su movimiento programado es una acción estándar para ti. La máquina siempre actúa durante tu turno en el orden de iniciativa (podrá hacerlo durante el asalto en que lances el conjuro).

Excepto cuando se indique lo contrario, esta máquina opera del mismo modo que un objeto animado Grande (*Mm, pág.* 206) hecho de adamantita. Rueda por el suelo a una velocidad de 60' y puede nadar o volar a 20' (maniobrabilidad torpe). Tiene 16 DG, 88 pg, CA 20 (-1 tamaño, +11 natural) y una dureza de 20. Sus modificadores de salvación son Fortaleza +5, Reflejos +5 y Voluntad +0.

La máquina posee una puntuación de Fuerza de 22. Para ella, la carga ligera llega hasta las 346 lbs., la mediana va de 347 a 692 lbs. y la pesada, de 693 a 1.040 lbs. Sólo puede nadar o volar cuando lleva carga ligera.

La máquina puede levantar un peso máximo de 2.080 lbs. hasta una altura de 15'. Es capaz de empujar 5.200 lbs. o tirar de ellas. Puede excavar 20.000 lbs. de rocas sueltas por minuto (suficiente para despejar un espacio de 5' × 5' × 5' en 1 asalto). Puede hacer esto último a través de la arena o la tierra suelta al doble de ese ritmo.

La máquina efectúa ataques de golpetazo con un bonificador de ataque de +17/+12 e infligiendo 1d8+9 puntos de daño. Además, infligirá el triple de daño por golpetazo (3d8+27) contra la piedra o el metal. La máquina puede arrojar rocas Pequeñas (si tiene alguna cerca) con un bonificador de ataque de +12/+7. Su incremento de distancia es 150' y es capaz de arrojar una roca hasta a 10 incrementos de distancia. Una de estas rocas arrojadizas infligirá 2d6+9 puntos de daño.

## MARAÑA DE BREZOS

Transmutación
**Nivel:** Drd 2, Exp 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** emanación de 40' de radio
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no



*Ilustración W. England*

*Con un sonido semejante al de 1.000 cuchillos al ser desenvainados, a las plantas de la zona les crecen afiladas espinas y se comban en un denso brezal.*

Este conjuro hace crecer espinas en la hierba, los matojos, los arbustos y hasta en los árboles, que a continuación envuelven, rodean y se aprietan alrededor de las criaturas que hay en la zona de efecto o de aquellas que entran en la misma, sujetándolas fuerte. El área del conjuro se convierte en terreno difícil, y las criaturas se mueven a la mitad de su velocidad dentro de ésta. Todo aquel que se mueva por ella también sufrirá 1 punto de daño perforante no mágico por cada 5' que se desplace.

Una criatura con *libertad de movimiento* o la aptitud zancada forestal no resulta afectada por este conjuro.

## MARCA DEL CAZADOR

Adivinación
**Nivel:** Exp 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** Intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura, que debe ser un enemigo predilecto
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Señalando con el dedo a uno de tus enemigos predilectos, lo marcas con una runa brillante que sólo tú puedes ver.*

Los bonificadores de enemigo predilecto contra un contrincante que lleva una *marca del cazador* tienen un +4 más de lo normal.

Además, la runa debilita a tu enemigo, haciendo que sea más fácil que le ataques. El objetivo de una *marca del cazador* no obtiene bonificador a la CA contra tus ataques bajo coberturas que no sean totales, ni tampoco gana una posibilidad de fallo contra tus ataques bajo ninguna ocultación que no sea total. Otros efectos que permiten una posibilidad de fallo (como la incorporalidad) funcionan como siempre.

*Componente material:* un trozo de piel o hueso del tipo o subtipo del enemigo predilecto en cuestión.

## MARCA DEL PROSCRITO

Nigromancia
**Nivel:** Clr 2, Drd 2, Grd 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** permanente
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Eliges a la víctima a ser castigada e invocas las antiguas palabras de anatema. Una apagada mancha púrpura en forma de calavera se manifiesta en su piel, visible para todo el mundo.*

Este conjuro crea una marca indeleble en el rostro del objetivo (o en otra parte de la mitad superior de su cuerpo, si el receptor no tiene cabeza). La marca es visible a la visión normal, la visión en la penumbra y la visión en la oscuridad, y su portador sufre un penalizador de circunstancia de -5 a las pruebas de Diplomacia y Engañar, y un penalizador de -2 a la CA.

La marca no puede ser disipada, pero sí eliminada mediante un sortilegio *deseo, deseo limitado, milagro, quitar maldición* o *romper encantamiento.*

## MARCA PERSECUTORIA

Transmutación
**Nivel:** Exp 1
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 24 horas/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Agitando tu mano, haces que una marca diminuta aparezca en la frente de tu objetivo. "Te reconoceré en cualquier forma o aspecto," dices.*

Este conjuro marca a la víctima con un pequeño símbolo tan sólo visible a tus ojos y a un *detectar magia*. La marca aparece tal y como la imaginas, con un diámetro aproximado de 1". Puedes seguir viéndola incluso si el receptor usa medios mágicos para cambiar o esconder su apariencia. Incluso los sortilegios como *cambio de aspecto, polimorfarse* e *invisibilidad* no la esconden. Para ti, la marca brilla con una luz verde.

## MARCHA FORZADA

Transmutación
**Nivel:** Clr 2, Pal 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivos:** aliados en una explosión de 20' de radio
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tras el lanzamiento de este conjuro, tus pies y los de tus aliados brillan con un halo de luz amarilla.*

*Marcha forzada* incrementa la velocidad terrestre base de tus aliados en 30'. Este ajuste se considera un bonificador de mejora. No tiene efecto sobre otros tipos de movimiento, como excavar, nadar, trepar o volar. Al igual que con otros efectos que incrementan la velocidad de una criatura, este conjuro también afecta a la distancia máxima de salto.

## MARCHITAR EXTREMIDAD

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Atado a la muerte 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** extremidades de un humanoide
**Duración:** permanente
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Pronunciando una frase retumbante, señalas a tu adversario y observas con regocijo cómo sus extremidades se marchitan y se retuercen, quedando inútiles.*

Eliges marchitar los dos brazos o las dos piernas de un humanoide. Las piernas afectadas obligan al objetivo a caer tumbado al tiempo que reducen su velocidad terrestre a 5'. Los brazos afectados hacen que le sea imposible utilizar objetos o lanzar conjuros con componentes somáticos.

Una extremidad marchita puede restaurarse mediante un *disipar magia* con éxito llevado a cabo por un lanzador de nivel superior al del *marchitar extremidad.*

## MAREA FUNESTA

Ilusión (pauta)
**Nivel:** Clr 5
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 80'
**Efecto:** ocho cubos de 10' extendiéndose desde donde te encuentras
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Llenas un área con una niebla ilusoria, negra y reptante, que se asemeja vagamente a millares de estilizados tentáculos aferradores.*

Las criaturas que se hallen dentro del área de efecto deberán superar un TS de Voluntad o quedarán atontadas durante 1 asalto. Cualquiera que entre dentro de la niebla o que comience su turno en ella deberá tener éxito en esta salvación o sufrirá el mismo efecto.

La niebla oscurece toda la visión, incluyendo la visión en la oscuridad, más allá de 5'. Una criatura que esté a 5' o menos tendrá ocultación, en tanto que las que estén más lejanas obtendrán ocultación total.

Cuando lanzas el conjuro decides si el efecto es estacionario o si su punto de origen se mueve, alejándose directamente de ti a un ritmo de 10' por asalto.

Un viento moderado dispersa el efecto en 4 asaltos, y uno fuerte, en uno.

## MAREA ROJA

Evocación [agua]
**Nivel:** Drd 8
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** explosión de 30' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Cuando completas el conjuro, una ondulante ola de agua de mar densa y roja arrastra todo lo que hay en el área.*

Todas las criaturas que se hallen en el área de un conjuro *marea roja* quedarán tumbadas inmediatamente y deberán superar un TS de Fortaleza.

Una que tenga éxito en éste último contra este sortilegio quedará indispuesta durante 1 minuto. Una que lo falle sufrirá ese mismo efecto y 2d6 puntos de daño a la Fuerza. Transcurrido 1 minuto, el mareo finalizará pero la víctima deberá superar un segundo TS de Fortaleza o sufrirá 2d6 puntos de daño a la Fuerza adicionales. Las criaturas inmunes al veneno también lo son a estos efectos de una *marea roja*.

Aquellos seres con el subtipo fuego sufren 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6), o la mitad si consiguen superar un TS de Reflejos.

El agua contaminada que este conjuro crea desaparece casi inmediatamente, y cualquier criatura u objeto que se encuentre en el área no saldrá de ella mojado.



Marea roja *zarandea, marea y debilita a los enemigos*

## MASA AVASCULAR

Nigromancia [maligno, muerte]
**Nivel:** Atado a la muerte 8, Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** ver texto
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial y Reflejos niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Disparas un rayo negro de energía nigromántica desde tu mano extendida, lo que hace que tu enemigo expulse de forma violenta los vasos sanguíneos a través de su piel. Los vasos sanguíneos expulsados se extienden, lo que crea una masa de muchas capas de tejido fuerte y adhesivo que atrapa a las criaturas cercanas dentro de un horror sanguinoso.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para alcanzar al objetivo. Si lo consigues, éste pierde la mitad de sus pg (redondeando hacia abajo) y queda aturdido durante 1 asalto. De superar un TS de Fortaleza, no sufre el último de los dos efectos. Los cienos y las plantas no resultan afectados por este conjuro.

La *masa avascular* brota de forma instantánea desde el objetivo y debe estar anclada en como mínimo dos puntos opuestos (como el suelo y el techo o dos muros enfrente el uno del otro) o, de lo contrario, se desploma y no tiene efecto alguno. Las criaturas que se hallen dentro de un radio de 20' de ésta quedarán enmarañadas. La víctima original queda en ese estado de forma automática. Debido a que la *masa avascular* está animada mágicamente y estruja de forma gradual a los que inmoviliza, un personaje enmarañado que intente lanzar un conjuro deberá superar una prueba de Concentración a CD 25 para no perderlo.

Todo aquel que se encuentre a 20' del objetivo principal cuando se lance el sortilegio deberá superar un TS de Reflejos. Si tiene éxito, la criatura no queda atrapada en la masa avascular y puede actuar con libertad, si bien moverse puede ser un problema (ver a continuación). En caso de fallarlo, queda atrapada. Una de éstas es capaz de librarse invirtiendo 1 asalto y superando una prueba de Fuerza a CD 20 o una de Escapismo a CD 25. Una vez se suelte (ya sea superando el TS inicial de Reflejos o las pruebas posteriores de Fuerza o Escapismo), puede avanzar muy lentamente por entre los vasos sanguíneos que se retuercen. Cada asalto dedicado a moverse le permite realizar una nueva prueba de Fuerza o Escapismo. La criatura se moverá 5' por cada 5 puntos completos por los que la prueba sea mayor de 10.

Si tienes al menos 5' de masa avascular entre un oponente y tú, ésta proporciona cobertura. En caso de haber como mínimo 20' entre los dos, la brinda total.

La masa avascular de tejido enmarañante persiste durante 1 asalto por nivel de lanzador. Cuando termina la duración, los vasos sanguíneos se convierten en poco más que tejido fláccido y en descomposición.

## MASA VISCOSA

Conjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Ilustración de J. Nelson*

*Pronuncias las palabras de este conjuro y arrojas al aire la pequeña bola de seda. Ésta se convierte en una masa de 5' de diámetro de sustancia verde grisácea viscosa, goteante y pegajosa, que sale disparada hacia tu objetivo.*

Cuando atacas con *masa viscosa*, debes realizar un ataque de toque a distancia contra el objetivo. En caso de fallar, la masa puede golpear a una casilla o criatura cercana (consulta "Fallos con armas deflagradoras", *Mdj*, pág. 158,). Una vez que hayas establecido la dirección del fallo, tira 1d4 para determinar las casillas de distancia que se aleja del blanco y calcular así dónde cae la masa.

Una criatura Mediana o más pequeña golpeada por la plasta debe superar un TS de Reflejos o queda instantáneamente pegada en el lugar en el que está. Una víctima que se quede pegada podrá hablar, pero en lo demás estará limitada a acciones puramente mentales (como lanzar conjuros sin componentes somáticos ni materiales) y a intentos de liberarse por medio de una prueba de Fuerza o de Escapismo (CD igual a la de este sortilegio), que podrá realizar como una acción de asalto completo. Una criatura Grande o de mayor tamaño atrapada en la *masa viscosa* será incapaz de moverse del lugar en el que esté pegada, pero por lo demás podrá actuar del modo normal.

La masa se disipa cuando la duración del conjuro expira. Hasta ese momento, sigue siendo pegajosa, por lo que cualquier criatura que la toque (por ejemplo, una que intente liberar a un aliado) deberá tener éxito en un TS de Reflejos o se quedará pegada ella también. No obstante, una criatura pegada a causa de este contacto secundario no está tan atrapada como alguien que fuese el objetivo de la masa, por lo que la CD para las pruebas de Fuerza o Escapismo necesarias para escapar se reduce en 5.

*Componente material:* una pequeña bola de seda de araña.

## MÁSCARA SOMBRÍA

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)

*Extraes energía pura del plano de la Sombra para ocultar tu rostro.*

Haces que una máscara de sombras se forme en torno a tu cara. Ésta no impide tu visión, no puede ser retirada físicamente, oculta tus rasgos por completo y te protege contra ciertos ataques. Recibes un bonificador de +4 a los TS contra los conjuros de luz u oscuridad, y cualquier otro sortilegio que dependa de la luz brillante para causar efectos dañinos, como el conjuro *llamarada* o el efecto de fuegos artificiales de *pirotecnia*. También obtienes un 50% de posibilidades por asalto de evitar tener que realizar un TS contra ataques de mirada, igual que si hubieras desviado la vista. Si desvías la mirada mientras usas la *máscara sombría*, puedes realizar dos pruebas para ver si evitas realizar el TS.

Cuando expire la duración del conjuro, la *máscara sombría* desaparecerá transcurridos 1d4 asaltos (en lugar de hacerlo inmediatamente), concediéndote tiempo para ocultar tu rostro de alguna otra forma. Un *disipar magia* con éxito lanzado contra una *máscara sombría* pone fin de manera efectiva al sortilegio y causa esa misma desaparición lenta.

*Componente material:* una máscara de tela negra.

## MATRIZ DE CONJUROS

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Efecto:** matriz que contiene dos de tus conjuros

Este conjuro funciona igual que *matriz de conjuros menor*, exceptuando que puedes almacenar hasta dos sortilegios de como máximo 3.er nivel y que sufres 2d6 puntos de daño al lanzarlo en vez de 1d6. La matriz se cierra después de 2 asaltos y entonces no podrán añadirse más conjuros, aunque no esté llena.

Adicionalmente, puedes decidir vincular los dos conjuros almacenados dentro de la matriz en una secuencia de sortilegios si ambos son de 2.º nivel o inferior. Tienes la opción de descargar todos los conjuros vinculados en una única secuencia con una acción rápida, igual que si estuvieras lanzando el sortilegio del interior de la *matriz de conjuros menor*.

*Foco:* un zafiro con un valor mínimo de 1.000 po.

## MATRIZ DE CONJUROS MAYOR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Efecto:** matriz que contiene tres de tus conjuros

Este conjuro funciona igual que *matriz de conjuros menor*, exceptuando que puedes almacenar hasta tres sortilegios de como máximo 3.er nivel y que sufres 3d6 puntos de daño al lanzarlo en vez de 1d6. La matriz se cierra después de 3 asaltos y entonces no podrán añadirse más conjuros, aunque no esté llena.

Adicionalmente, puedes designar un sortilegio o una secuencia de conjuros de la matriz para que entre en efecto bajo una condición que determinas al lanzar la *matriz de conjuros mayor*. El sortilegio (o secuencia de conjuros) que tiene que entrar en efecto mediante la condición desencadenante debe ser del tipo que afecte a tu persona, como un *caída de pluma* o *levitar*. Las condiciones necesarias para activar los conjuros de la matriz deseados deben ser claras, aunque pueden ser generales. En todos los casos, la *matriz de conjuros mayor* activa inmediatamente el sortilegio o secuencia de conjuros designados, que son "lanzados" instantáneamente cuando tienen lugar las circunstancias prescritas. No podrás hacer que el sortilegio o conjuros no se activen cuando el efecto desencadenante tenga lugar.

*Foco:* un diamante con un valor mínimo de 1.500 po.

## MATRIZ DE CONJUROS MENOR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Efecto:** matriz que contiene uno de tus conjuros
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)

*Concentrándote mientras entonas las palabras arcanas, imaginas tu mente como un laberinto de caminos y puertas. Un escalofrío te recorre cuando el sortilegio queda completado y algunas de las puertas se abren.*

Preparas una matriz mágica que te permite almacenar uno de tus conjuros y utilizarlo posteriormente como una acción rápida.

En el asalto posterior al lanzamiento de *matriz de conjuros menor*, puedes lanzar un conjuro de hasta 3.er nivel y almacenarlo en ella. La matriz se cierra después de 1 asalto, tanto si has almacenado el conjuro como si no, y sólo podrá situarse en ella un sortilegio que pueda ser alterado por la dote Apresurar conjuro, tratándose cualquiera situado en la matriz como uno preparado. Lanzar *matriz de conjuros menor* te inflige 1d6 puntos de daño, que no podrá ser

sanado de ningún modo mientras la matriz exista.

Mientras está activa la matriz, puedes lanzar el conjuro almacenado en ella como una acción rápida. Una vez hecho esto, el sortilegio termina.

Un *disipar magia* que tenga éxito en disipar la matriz también disipará el sortilegio retenido en su interior. Si resultas afectado por un *campo antimagia*, la duración de la matriz queda interrumpida, pero el conjuro no se activa. La matriz vuelve a estar activa de nuevo cuando emerges del *campo antimagia*. En caso de morir mientras un conjuro está todavía retenido en la matriz, tanto el uno como la otra se disipan sin causar ningún daño.

*Foco:* un trozo de ámbar con un valor mínimo de 500 po.

## MEJORA INCORPORAL

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un muerto viviente incorporal/nivel
**Duración:** 24 horas
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Apelando al oscuro poder del plano de Energía negativa, refuerzas el poder de los muertos vivientes incorporales.*

Los muertos vivientes afectados por este conjuro obtienen un bonificador de desvío de +1 a la CA, +1d8 pg adicionales, un bonificador de mejora de +1 a las tiradas de ataque y un bonificador de +2 a la resistencia a la expulsión. Todas estas mejoras se doblan a cada cinco niveles de lanzador, por lo que uno de 20.º les confiere +4 a la CA, +4d8 pg adicionales, +4 a las tiradas de ataque y +8 a la resistencia a la expulsión.

## MEJORAR CONJURO

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Pronuncias una antigua palabra vinculada a los principios fundamentales de la magia y comienzas inmediatamente a lanzar otro sortilegio.*

Este conjuro mejorará el siguiente conjuro que lances, haciendo que sea más difícil de resistir para sus objetivos. El próximo sortilegio que lleves a cabo este asalto lo realizarás con +2 al nivel de lanzador, y la CD de la salvación aumentará en 1.

## MEJORAR FAMILIAR

Universal
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** familiar tocado
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Después de tocar al familiar objetivo, la criatura se anima y parece estar más alerta.*

Infundes vigor a tu familiar, concediéndole un bonificador de capacidad de +2 a las tiradas de ataque, los TS y el daño cuerpo a cuerpo, así como un bonificador de esquiva de +2 a la CA.

## MEJORAR FORMA SALVAJE

Transmutación
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel

*Apelas a las energías primordiales de la naturaleza para que te embarguen de su poder puro. Una sensación fiera crece en tu interior, buscando ser liberada.*

Este conjuro infunde a tu aptitud forma salvaje de energía mágica, aumentando y mejorando su poder. El tipo de mejora debe elegirse en el momento del lanzamiento del sortilegio y no podrá cambiarse una vez esté en efecto. La próxima vez que actives esta aptitud (siempre que sea dentro de la duración de *mejorar forma salvaje*), el sortilegio mejorará tu nueva forma de la forma que hayas seleccionado. Esta mejora se mantendrá siempre y cuando permanezcas en esa forma (o hasta que expire la duración del conjuro) pero no se aplicará a la siguiente forma salvaje. Si no activas esta aptitud antes de terminar la duración de *mejorar forma salvaje*, éste no tiene efecto.

Elige una de las siguientes mejoras cuando lances este conjuro.

- Adoptas la forma de una planta con tu siguiente forma salvaje.
- Obtienes las aptitudes extraordinarias de tu nueva forma.
- La nueva forma adoptada es más fuerte de lo normal y obtiene un bonificador de +2 a la Fuerza.
- La nueva forma adoptada es más ágil de lo normal y obtiene un bonificador de +2 a la Destreza.
- La nueva forma adoptada es más sana de lo normal y obtiene un bonificador de +2 a la Constitución.

Un druida puede ser afectado por más de un conjuro *mejorar forma salvaje* al mismo tiempo, pero debe elegir una mejora de forma salvaje distinta cada vez.

## MELODÍA DE TORMENTO

Encantamiento (compulsión) [enajenador, miedo, sónico]
**Nivel:** Brd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*El conjuro envuelto en tu música hace que tiemble incluso el más duro de corazón.*

Los objetivos que no superen sus salvaciones quedarán estremecidos.

## MENGUA DE ENERGÍA

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Clr 7, Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Apuntas con tu dedo y pronuncias el sortilegio, liberando una aguja negra de crepitante energía negativa que suprime la fuerza vital de toda criatura viva en la que se clava.*

Este conjuro funciona igual que *enervación* (*Mdj*, pág. 236), salvo en que la criatura alcanzada sufre niveles negativos durante un tiempo prolongado.

Para alcanzar a un objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Si lo consigues, la víctima sufre inicialmente un nivel negativo y sigue padeciendo otro cada asalto a partir de entonces al escapársele poco a poco la fuerza vital. La consunción tan sólo puede detenerse con una prueba de Sanar (CD 23) o la aplicación de un sortilegio *restablecimiento, restablecimiento mayor* o *sanar*.

Cada asalto tras el primero, en tu turno, la criatura afectada puede realizar un TS de Fortaleza para poner fin al efecto.

Si la aguja negra alcanza a un muerto viviente, éste recibe 4d4×5 pg temporales que tienen una duración máxima de 1 hora.

## MENSAJE INTERPLANARIO

Evocación [dependiente del idioma]
**Nivel:** Clr 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** ver texto
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 24 horas/nivel o hasta ser descargado
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tu sortilegio crea un vínculo entre la criatura que tocas y tú, un vínculo ininterrumpido siquiera por la distancia entre planos.*

Este conjuro te permite mandar un mensaje de máximo 25 palabras a otra criatura que podrá estar en otro plano cuando lo reciba.

Para lanzar el sortilegio se requiere una acción estándar, durante la que deberás tocar a la criatura que con la que pretendas comunicarte. Ésta debe poder entender alguno de tus idiomas (de otra manera, sabrá que le has mandado un mensaje cuando se active la magia, pero no lo que dice). A partir de ese momento, podrás mandar el *mensaje interplanario* cuando lo desees.

El mensaje aparece en la mente del receptor tanto si está despierto como dormido, y éste será consciente de que ha llegado. Si el mensaje llega cuando está dormido, podría aparecer como un sueño muy vivo que el receptor recordará cuando se despierte.

Este conjuro no puede obligar ni forzar a actuar a la criatura con la que te comuniques. El receptor es incapaz de contestarte para explicarte sus planes o sus intenciones. El mensaje llega a través del plano Astral, de manera que no podrá hacerlo hasta los planos que estén separados de él (que no sean coexistentes o limítrofes con éste).

Puedes tener solamente un *mensaje interplanario* activo en cualquier momento.

## MENTE DE FLECHA

Adivinación
**Nivel:** Exp 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción inmediata
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*El arco en tu mano parece más una extensión de tu cuerpo al terminar el conjuro, como si se hubiese convertido en parte de tu brazo. Las criaturas cercanas parecen más nítidas a tu vista, más enfocadas.*

Mientras este conjuro esté en efecto y empuñes un arma de proyectil que dispare flechas, como un arco largo o uno corto, amenazarás todas las casillas que se encuentren a tu alcance cuerpo a cuerpo normal (5' si eres Pequeño o Mediano, 10' si eres Grande) con tu arco, lo que te permitirá realizar ataques de oportunidad con flechas disparadas con éste. Además, no provocarás ataques de oportunidad cuando dispares con una de estas armas mientras estés en una casilla amenazada de otra criatura.

*Componente material:* una punta de flecha de sílex.

## MENTE DE MECHANUS

Encantamiento (compulsión) [enajenador, legal]
**Nivel:** Hcr/Mag 2, Mechanus 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Pronuncias las palabras del conjuro y sientes que tu mente se despeja más y se organiza mejor, como si estuviera ordenada en cajones en los que todo estuviera puesto en su lugar adecuado. Tu rostro refleja calma y se vuelve inexpresivo, pero tus pensamientos son más racionales y ordenados.*

El receptor gana un bonificador de resistencia de +4 a los TS de Voluntad contra los conjuros y aptitudes enajenadores.

Mientras está afectado por *mente de Mechanus* el receptor también se vuelve más analítico y menos sensible. Gana un bonificador de capacidad de +2 a todas las pruebas basadas en la Inteligencia, pero sufre un penalizador de -2 en las basadas en el Carisma.

## MENTE DESPEJADA

Abjuración
**Nivel:** Pal 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel

*Un resplandor plateado envuelve tu cuerpo cuando finalizas el conjuro. Al desvanecerse este brillo, sientes el contacto de lo divino en las profundidades de tu mente. Este roce deífico se extiende hasta que sientes desaparecer tus preocupaciones y angustias.*

Obtienes un bonificador sagrado de +4 a los TS realizados contra conjuros y efectos enajenadores.

## MENTE ÚNICA

Adivinación
**Nivel:** Pal 2

Este conjuro funciona igual que *mente única menor*, excepto por lo aquí indicado y que, además, te permite a ti y a tu montura especial predecir los movimientos del otro, lo que te da una ventaja notable en combate. Tú y tu montura ganaréis un bonificador de +2 a las tiradas de ataque siempre que permanezcas montado.

## MENTE ÚNICA MAYOR

Adivinación
**Nivel:** Pal 3

Este conjuro funciona igual que *mente única menor*, excepto por lo aquí indicado y que, además, tú y tu montura obtendréis un bonificador de +2 a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo siempre que permanezcas montado.

## MENTE ÚNICA MENOR

Adivinación
**Nivel:** Pal 1
**Componentes:** V, S, FD

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel

*Tu montura comienza a moverse de forma predecible y complementaria a ti mismo. Se sitúa de tal manera que maximiza su efectividad como compañero de combate, y sientes que, instintivamente, tus acciones hacen lo mismo para ella.*

Refuerzas temporalmente el vínculo mental que compartes con tu montura especial cuando lanzas este conjuro. Cuando montes a ésta, el vínculo entre los dos agudizará tus sentidos, otorgándote un bonificador introspectivo de +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar, y la aptitud olfato (*Mm, pág.* 309) hasta que finalice la duración del sortilegio. Si tu montura se aparta en alguna ocasión más de 10' de ti, el conjuro termina.

## MERCED DE LA VIDA

Abjuración
**Nivel:** Clr 5
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Dices una corta plegaria y tocas a una criatura con tu símbolo sagrado. Signos de custodia y protección aparecen y discurren para cubrir a ésta en una red de magia protectora antes de desvanecerse de la vista, absorbidas dentro de la forma de la criatura.*

La criatura viva tocada se vuelve inmune a todos los conjuros de muerte, los efectos de muerte mágica, la consunción de energía y cualquier efecto de energía negativa. Además, el receptor es inmune a los ataques especiales de los muertos vivientes que inflingen daño y/o consunción de característica, y enfermedad mágica (como la putridez de momia), incluso si estos ataques no tienen un origen mágico (por ejemplo, el sortilegio evitará que surta efecto el daño por veneno del mordisco venenoso de una criatura muerta viviente). Este conjuro no evitará los ataques de muertos en vida que tengan su origen en conjuros, objetivos o aptitudes de clase; sólo resultan afectados los ataques especiales derivados de la naturaleza básica de estos seres.

Además, a la armadura o la ropa del receptor se la considera fantasmal, y su bonificador de armadura cuenta contra los ataques incorporales (a la ropa normal se la considera una armadura que proporciona +0 a la CA a este respecto, si bien puede mejorarse con sortilegios como *vestidura mágica*).

Este conjuro no eliminará niveles negativos que el receptor ya haya sufrido, ni tampoco afectará al TS necesario 24 horas después de sufrir uno.

## MEZCLARSE CON LOS BOSQUES

Transmutación
**Nivel:** Drd 3, Exp 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel (D)

*Sientes cómo calor se extiende por tus pies y, al bajar la mirada, ves que han cambiado de forma ligeramente, lo que te permite atravesar mejor un determinado tipo de terreno. También percibes un cambio en el color de tu piel y de tus ropas para coincidir con los más comunes que pueden hallarse en tu entorno.*

Cambias tu color y adaptas tus pisadas a un tipo de terreno específico (acuático, desierto, llanuras, bosque, colinas, montañas, marjal o subterráneo). Mientras estés en terreno de esa clase, ganarás un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Conservas estos bonificadores incluso si dejas el terreno indicado y regresas dentro de la duración del conjuro.

## MIASMA

Evocación
**Nivel:** Drd 6
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** 3 asaltos/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Siseando, expulsas una niebla roja que se dirige hacia tu objetivo sin importar los vientos predominantes, y ésta se agarra a su boca y nariz, asfixiándolo.*

Llenando la boca y la garganta del objetivo con un gas irrespirable, haces que tan sólo pueda toser y escupir. La criatura afectada no es capaz de hablar, lanzar conjuros con componentes verbales, utilizar armas de aliento o pronunciar palabras de mando para activar objetos mágicos, pero puede actuar con normalidad de cualquier otra manera.

El objetivo puede aguantar la respiración durante 2 asaltos por punto de Constitución, pero debe realizar una prueba de Constitución (CD 10 +1 por éxito previo) cada asalto posterior para continuar resistiendo. El fallo en esta tirada (o la reanudación voluntaria de la respiración) hace que el receptor caiga inconsciente (0 pg). En el siguiente asalto, el objetivo quedará a -1 pg y estará moribundo; en el tercer asalto, se asfixiará (*GDM*, pág. 302).

## MIASMA DE ENTROPÍA

Nigromancia
**Nivel:** Drd 4, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Área:** explosión cónica o un objeto sólido; ver texto
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza mitad o Voluntad niega (objeto); ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Una neblina roja se levanta desde el suelo cuando entonas este conjuro, extendiéndose en oleadas desde donde estás. En su interior ves cómo las ramas se retuercen, los rollos de pergamino caen, podridos, de sus husos y las armaduras de cuero de tus oponentes gotean desde sus formas vulnerables.*

*Miasma de entropía* hace que la madera, el cuero y los demás materiales naturales del área del conjuro se pudran con rapidez. Destruye los objetos no mágicos de estos materiales y otras sustancias orgánicas antiguamente vivas que se hallen dentro del área del conjuro, pudriéndose hasta convertirse en masas pulposas parecidas a limo. Los objetos que pesen más de 1 lb. por nivel de lanzador no resultarán afectados, pero todos los demás quedarán destruidos.

Como alternativa, puedes dirigir *miasma de entropía* contra un solo objeto sólido no mágico de materia orgánica no viva con un peso de hasta 10 lbs. por nivel de lanzador.

## MIASMA MÁGICO

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** emanación de 30' de radio centrada en un punto en el espacio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Una densa nube centelleante de niebla ondulada aparece de la nada desde el punto que señalas.*

Este potente sortilegio hace aparecer una espesa nube ondulante de bruma que funciona como el conjuro *bruma sólida* (*Mdj*, pág. 207). Además, cualquier sortilegio lanzado dentro de la niebla sufre un penalizador de -4 en las pruebas de nivel de lanzador y la CD de la salvación de uno de éstos queda reducida en 2. Las criaturas que se encuentren dentro de la niebla, o que entren en ella, deberán superar un TS de Voluntad o sufrirán la reducción del nivel de lanzador y la CD incluso después de salir de ella, hasta que la duración del sortilegio finalice.

*Componente material:* un pequeño trozo de ropa acolchada, que debe ser empapada en agua mientras se lanza el conjuro.

## MIASMA MALÉVOLO

Conjuración (creación)
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área:** explosión de 15' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** no

*Haces chasquear las piedras en tu mano unas contra otras, y una niebla gris, teñida de vetas más oscuras y malevolentes, brota en medio de tus enemigos.*

El conjuro crea una niebla tóxica que inflige 1d4 puntos de daño no letal por nivel de lanzador (máximo 5d4). Las criaturas dentro del área que aguanten la respiración seguirán siendo afectadas, aunque aquellas que sean inmunes al veneno, no.

*Foco:* tres piedras grises pulidas.

## MIRADA DEL BODAK

Nigromancia [maligno, muerte]
**Nivel:** Abismo 8, Clr 8
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Invocas a los poderes de la oscuridad profunda y tus ojos se desvanecen, adquiriendo la apariencia de agujeros en el universo mismo.*

Al completar el conjuro, podrás designar como objetivo a una criatura que se encuentre dentro del alcance y que pueda verte. Ésa muere instantáneamente si falla una salvación de Fortaleza. No es necesario que crucéis vuestras miradas.

Si matas a una criatura humanoide con este ataque, se transformará en un bodak (*Mm, pág.* 36) 24 horas después si no ha sido resucitada antes. Este muerto viviente no seguirá tus órdenes, aunque podrás controlarlo normalmente con una prueba de reprender muertos vivientes.

*Foco:* un ónice negro por valor de al menos 500 po.

## MIRADA MESMERIZANTE

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 3
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*No dices nada, pero tus ojos resplandecen con un cálido fuego amigable. Otros se detienen a observarte y, una vez embelesados, no pueden apartar la mirada.*

Dirigiendo tu mirada hacia las criaturas objetivo, puedes hacer que se detengan y permanezcan mirándote fijamente con expresión vacua. Las criaturas que fallen sus TS quedarán *fascinadas*.

## MIRADA IMPERIOSA

Nigromancia [miedo, enajenador]
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** si

*Contemplas a tus enemigos con una acerada mirada de odio que podría agriar la leche. Motas de oscura energía bailan frente a tus ojos y, todos a una, tus adversarios quedan paralizados de miedo.*

Los objetivos deben tener éxito en un TS con éxito o quedan aterrados. La CD del TS para negar el efecto es la normal para resistir el conjuro o la que se utiliza para resistir tu presencia pavorosa natural, la que sea mayor. No puedes lanzar este sortilegio si no posees la aptitud presencia pavorosa, ya sea de manera natural o conferida mágicamente (como mediante el conjuro *aura de terror*, por ejemplo).

## MIRADA LUMINOSA

Evocación [luz]
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Por el rabillo del ojo ves una luz que resplandece refulgentemente. Siempre que miras, esa zona se llena de luz tan brillante como la de una antorcha.*

Este conjuro hace que tus ojos brillen con un fulgor sobrenatural. El brillo que desprenden proporciona iluminación igual a la del sortilegio *luz*. Toda criatura que se halle a 20' o menos de ti quedará deslumbrada mientras permanezca dentro del alcance. Las criaturas ciegas o que no pueden ver no resultan afectadas.

## MIRADA MALÉFICA

Nigromancia [enajenador, miedo, maligno]
**Nivel:** Clr 7, Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'

**Objetivo:** criaturas vivas
**Duración:** 1 asalto/nivel; ver texto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Lanzas este conjuro y tus ojos comienzan a hormiguear, rebosantes de oscura energía. Echas una ojeada a tu rival, y éste queda paralizado allá donde está por tu perversa mirada.*

En cuanto completas el conjuro puedes mirar a una criatura viva dentro del alcance; esa víctima queda paralizada por el miedo durante 1d8 asaltos. Debes poder ver a la criatura, y ella debe verte a ti (aunque no tenéis que cruzar vuestras miradas).

Una vez por asalto, hasta que expira el conjuro, puedes mirar a otra criatura como una acción estándar. No te es posible usar tu mirada dos veces con la misma víctima con un solo lanzamiento, sin importar el resultado de sus salvaciones.

## MIRADA OPALESCENTE

Nigromancia [bueno, muerte]
**Nivel:** Arbórea 4, Clr 6, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Invocas el conjuro y tus ojos comienzan a brillar con un ondeante resplandor perlado, como los de un noble eladrín ghaele*

Inspirado por la mortífera mirada del noble eladrín ghaele, obtienes un ataque de mirada que podrás utilizar contra criaturas que se hallen a 60' o menos de ti. Si un ser maligno de 5 DG o menos cruza su mirada con la tuya, morirá a menos que supere un TS de Voluntad. Incluso si la salvación tiene éxito, la víctima queda afectada por el equivalente de un conjuro de *miedo* (*Mdj*, pág. 262) durante 2d10 asaltos.

Las criaturas no malignas y las malignas con más de 5 DG no mueren por una *mirada opalescente*, y sufren el efecto de *miedo* sólo si fallan su TS de Voluntad.

## MOLDEAR MENSAJE ONÍRICO

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]; ver texto
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora
**Objetivo:** tú y un soñador
**Duración:** 24 horas/nivel; ver texto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto

*Completas el conjuro con los últimos gestos y palabras arcanas. Sientes una presión en tu mente cuando comienzas a transmitir la intención de tu contacto onírico.*



*Cuidado con un mago que domine los rayos*

Este conjuro funciona igual que *mensaje onírico* (*Mdj*, pág. 261), excepto en lo indicado anteriormente y que además puedes alterar los sueños de la persona durmiente para producir el efecto deseado. El soñador tiene derecho a un TS de Voluntad para resistir los efectos adicionales de este sortilegio; si tiene éxito, el conjuro *moldear mensaje onírico* sólo puede enviar un mensaje, del mismo modo que el conjuro *mensaje onírico*. Si el TS falla, tú decides qué efectos adicionales comporta el mensaje.

*Hechizo:* tu imagen en el sueño aparece especialmente solícita y amable. Mientras dure el conjuro, el soñador estará bajo los efectos de un *hechizar monstruo*. Éste es un efecto de hechizo.

*Miedo:* tu imagen en el sueño está rodeada de símbolos intimidantes y un aura de poder. Mientras dure el conjuro, en cualquier momento en que el soñador pueda verte o sepa que estás presente, estará estremecido. Éste es un efecto de compulsión y miedo.

*Rabia:* tu imagen en el sueño se burla del soñador y le acosa. Mientras dure el sortilegio, en cualquier momento en que el soñador pueda verte o sepa de tu presencia, te atacará con preferencia si surge una situación de combate. Obtendrá un bonificador de moral de +2 a los TS, tiradas de ataque, pruebas de característica y de habilidad, y tiradas de daño de las armas mientras te ataque estando bajo este efecto. Éste es un efecto de compulsión.

*Tormento:* tu imagen en el sueño se comporta de manera extraña e irracional. Mientras dure el conjuro, el soñador se comportará de forma inusual, obteniendo dos rasgos aleatorios de la tabla 5-5: cien rasgos (*GDM*, pág. 128), tirando de nuevo cualquier resultado que no sea pertinente al comportamiento. Si el soñador puede verte o sabe que estás presente, queda confuso durante 1 asalto/nivel.

## MOMENTO DE LUCIDEZ

Abjuración
**Nivel:** Pal 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Sientes un peso oscuro y opresivo presionando contra tu mente, pero, cuando tocas a tu objetivo, desaparece. La criatura a la que has tocado ahora parece estar luchando contra una opresión similar.*

Cuando lances este conjuro y toques a una criatura que esté bajo la influencia de un conjuro o efecto enajenador, ésta tendrá derecho inmediatamente a un nuevo TS contra la CD original del efecto para librarse de él. Si el sortilegio o efecto no permitía originalmente un TS para evitarlo, este conjuro no tendrá ningún poder.

## MONEDA ESCUCHA

Adivinación (escudriñamiento)
**Nivel:** Brd 3
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Efecto:** sensor mágico
**Duración:** 1 hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Ilustración de S. Belledin*

*Frotando dos monedas una contra otra con tus dedos, les susurras las palabras arcanas. Llevándote una de ellas a la oreja subrepticiamente, entregas la otra.*

Puedes convertir dos monedas corrientes en dispositivos de escucha mágicos: una en un sensor y la otra en un receptor. Tras lanzar el conjuro, entrega la moneda, ya sea de manera subrepticia o abiertamente. Sujetando el receptor contra tu oreja, eres capaz de oír lo que sucede cerca del sensor como si estuvieras allí (de manera semejante a un efecto de *clariaudiencia*). Si esta moneda está en un bolsillo, bolsa o saco, la CD de la prueba de Escuchar aumenta en 5.

Las monedas continuarán funcionando sin importar la distancia que haya entre ellas, si bien se quedarán en silencio de estar en planos distintos.

*Foco:* un par de monedas.

## MONTARAZ

Transmutación
**Nivel:** Drd 4, Exp 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)

*Un vivo resplandor verde te rodea, y sientes cómo tu cuerpo comienza a cambiar de forma. Creces varias pulgadas en altura y eres consciente de cómo tu columna se dobla y se alarga. Echando un vistazo hacia atrás, ves un segundo par de patas con pezuñas y una cola que se agita.*

Cuando lanzas este conjuro, asumes la apariencia física y muchas de las cualidades y aptitudes de un centauro (*Mm*, pág. 41). Mientras te encuentras bajo los efectos del conjuro, tu tipo de criatura cambia a humanoide monstruoso y tu tamaño a Grande. Ocupas el espacio y tienes el alcance de un centauro (10'/5'). Obtienes las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución de un centauro normal (Fue 18, Des 14, Con 15), pero mantienes tus propias puntuaciones de características mentales. Tu velocidad táctica terrestre pasa a ser de 50'. Adquieres visión en la oscuridad hasta 60'. Puedes seguir usando cualquier aptitud extraordinaria, sortílega o sobrenatural propia de tu forma normal. Obtienes todos los beneficios de una forma cuadrúpeda (carga transportable mayor, bonificador de +4 a resistir ataques de derribo, etcétera), entre ellos incluyendo la aptitud de luchar eficazmente mientras llevas un jinete. Sigues pudiendo utilizar tu equipo y lanzar conjuros con normalidad.



*El conjuro* montura sagrada *refuerza a la montura especial de un paladín con muchas resistencia útiles*

*Ilustración de J. Thomas*

## MONTURA ALADA

Transmutación
**Nivel:** Grd 4, Pal 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** tu montura especial tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tocas a tu montura especial, y a ésta le crecen unas gigantescas alas blancas emplumadas.*

Este conjuro concede un movimiento en vuelo de 60' (maniobrabilidad buena) a tu montura especial. Ésta se verá ralentizada de forma normal por cualquier peso o barda que lleve, o por los factores climáticos.

## MONTURA DEL VIAJERO

Transmutación
**Nivel:** Grd 1, Drd 1, Exp 1, Pal 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** animal o bestia mágica tocada
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con palabras de ánimo, haces que los rigores del viaje por tierra sean más llevaderos para la criatura, a costa de su capacidad para luchar.*

El animal o bestia mágica tocada obtiene un bonificador de mejora de +20' a su velocidad, y puede ir deprisa sin sufrir daño o fatigarse mientras el conjuro está en efecto. No obstante, la montura ya no ataca en combate si lleva a un jinete. El corcel lleva voluntariamente a su jinete al combate, pero no podrá usar sus propias armas naturales mientras dure el conjuro.

## MONTURA ETÉREA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Brd 4, Hcr/Mag 4
**Efecto:** una montura casi real más otra montura adicional/2 niveles

*Tu conjuro hace que el éter tome forma, creando una brumosa montura para que la cabalgues.*

Este conjuro funciona igual que *corcel fantasmal* (*Mdj*, pág. 223), excepto por lo aquí indicado. Haces que aparezcan una o más monturas casi reales. Éstas sólo aceptarán como jinete a ti y a quienes tú designes. Pueden aparecer en forma de caballo o en cualquier otra forma común de montura, aunque tienen una naturaleza neblinosa y casi transparente, y su coloración va cambiando de forma continua pasando por todo el espectro de colores.

Estas monturas tienen una CA de 18 (-1 tamaño, +4 armadura natural, +5 Des) y 10

pg + 1 por cada nivel del lanzador. No pueden luchar y no tienen ataques. Si los pg de una montura quedan reducidos a 0, ésta se disuelve entre la niebla etérea de la que proviene.

Una *montura etérea* tiene una velocidad de 240' en el plano Etéreo y puede cargar con el peso de su jinete más 10 lbs. por nivel (si en tu cosmología usas la Etereidad profunda, el tiempo para llegar a destino se reduce a la mitad si se cabalga sobre una montura etérea).

## MONTURA SAGRADA

Transmutación
**Nivel:** Pal 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** tu montura especial
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tocando a tu montura especial, sientes cómo el poder divino se filtra dentro de tu fiel amigo y observas cómo un halo dorado lo rodea.*

Tu montura especial gana la plantilla de celestial (*Mm, pág.* 48) hasta el término de la duración del conjuro.

## MORDEDURA DE SERPIENTE

Transmutación
**Nivel:** Drd 3, Exp 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Lanzas el conjuro, y uno de tus brazos se convierte en una serpiente venenosa de un verde vivo con una boca provista de colmillos de los que gotea veneno.*

Este sortilegio transforma uno de tus brazos en una serpiente venenosa. Como una acción de ataque, puedes golpear a un oponente con tu brazo serpentino si tienes éxito en un ataque cuerpo a cuerpo. El mordisco de la serpiente venenosa inflige un daño igual a 1d3 puntos + tu modificador de Fue y transmite un veneno tóxico que inflige 2 puntos de daño a la Constitución como daño inicial y secundario. Cada caso de este daño puede negarse con un TS de Fortaleza (CD igual a la de este conjuro).

No puedes sujetar un arma con tu mano transformada, pero sí usar la otra para empuñar armas o lanzar conjuros con componentes somáticos. Atacar con la mano transformada y un arma adicional incurre en los penalizadores estándar de la lucha con dos armas (*Mdj*, pág. 125).

Sólo puedes estar bajo los efectos de un conjuro *mordedura de la serpiente* al mismo tiempo.

## MORDISCO DEL HOMBRE-JABALÍ

Transmutación
**Nivel:** Drd 4, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Sacudes tu cabeza y tu rostro adquiere la forma del semblante de un jabalí. Mientras esto sucede, tu cuerpo se vuelve más corpulento, y tus hombros y tu espalda quedan plagados de pelo.*

Obtienes un bonificador de mejora de +4 a la Fuerza, uno de +6 a la Constitución y otro de +8 a la armadura natural. Tu rostro se convierte en el de un jabalí y ganas un ataque de mordisco que inflige 1d8 puntos de daño (1d6 si eres Pequeño) + 1 y 1/2 tu modificador de Fue. Asimismo, obtienes los beneficios de la dote Lucha a ciegas. Si tu ataque base es de +6 o mejor, no ganas ataques adicionales.

*Componente material:* cuatro cerdas de jabalí.

## MORDISCO DEL HOMBRE-LOBO

Transmutación
**Nivel:** Drd 3, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Un aullido surge en tu boca mientras tu rostro se retuerce y se ensancha en una forma lupina.*

Obtienes un bonificador de mejora de +2 a la Fuerza, uno de +4 a la Destreza, uno de +4 a la Constitución y otro de +4 a la armadura natural. Ganas un ataque de mordisco que inflige 1d6 puntos de daño (1d4 si eres Pequeño) + 1 y 1/2 tu modificador de Fue. Asimismo, obtienes los beneficios de la dote Lucha a ciegas. Si tu ataque base es de +6 o mejor, no ganas ataques adicionales.

*Componente material:* un diente de lobo.

## MORDISCO DEL HOMBRE-OSO

Transmutación
**Nivel:** Drd 6, Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Con un rugido inhumano, tu rostro se alarga y se amplía, y tus manos se agrandan a patas garrudas. Se desarrolla una poderosa musculatura bajo tu piel y te conviertes en una criatura medio oso.*

Obtienes un bonificador de mejora de +16 a la Fuerza, uno de +2 a la Destreza, uno de +8 a la Constitución y otro de +7 a la armadura natural. Tus manos se transforman en garras, lo que te brinda dos ataques de garra, y tu boca se convierte en la de un oso, lo que te confiere un ataque de mordisco. Puedes atacar con ambas garras con bonificador de ataque completo, pero el de mordisco sufre un penalizador de -2 (como si tuvieras la dote Ataque múltiple). Cada una de ellas inflige 1d8 puntos de daño (1d6 si eres Pequeño) + tu modificador de Fue, y el mordisco, 2d8 (2d6 de ser Pequeño) + 1/2 tu modificador de Fue. Asimismo, obtienes los beneficios de las dotes Lucha a ciegas y Ataque poderoso. Si tu ataque base es de +6 o mejor, no ganas ataques adicionales.

*Componente material:* un mechón de pelaje de oso.

## MORDISCO DEL HOMBRE-RATA

Transmutación
**Nivel:** Drd 2, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Con un estornudo, te crecen un morro bigotudo y una cola de rata mientras un fino pelaje gris cubre tu piel, que se vuelve más gruesa.*

Obtienes un bonificador de mejora de +6 a la Destreza, uno de +2 a la Constitución y otro de +3 a la armadura natural. Tu rostro se alarga hasta convertirse en hocico semejante al de una rata, y ganas un ataque de mordisco que inflige 1d4 puntos de daño (1d3 si eres Pequeño) + 1 y 1/2 tu modificador de Fue. Asimismo, obtienes los beneficios de la dote Sutileza con las armas. Si tu ataque base es de +6 o mejor, no ganas ataques adicionales.

*Componente material:* una cola de rata.

## MORDISCO DEL HOMBRE-TIGRE

Transmutación
**Nivel:** Drd 5, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Gruñes, y tus rasgos cambian a los de un tigre. De tus manos salen garras afiladas, y la gruesa piel y el pelaje rayado de uno de estos felinos cubren tu cuerpo.*

Obtienes un bonificador de mejora de +12 a la Fuerza, uno de +4 a la Destreza, uno de +6 a la Constitución y otro de +5 a la armadura natural. Tus manos se transforman en garras, lo que te brinda dos ataques de garra, y tu boca se convierte en la de un tigre, lo que te confiere un ataque de mordisco. Puedes atacar con ambas garras con bonificador de ataque completo, pero el de mordisco sufre un penalizador de -2 (como si tuvieras la dote Ataque múltiple). Cada una de ellas inflige 1d8 puntos de daño (1d6 si eres Pequeño) + tu modificador de Fue, y el mordisco, 2d6 (2d4 de ser Pequeño) + 1/2 tu modificador de Fue. Asimismo, obtienes los beneficios de las dotes Lucha a ciegas y Ataque poderoso. Si tu ataque base es de +6 o mejor, no ganas ataques adicionales.

*Componente material:* una garra de tigre.

## MORDISCO DEL REY

Nigromancia
**Nivel:** Gula 8, Hambre 8
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva cuyo tamaño no sea mayor que el del lanzador
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu boca se abre de par en par de forma imposible y engulles a tu adversario. Tragas sonoramente y tu boca recupera su tamaño normal, sin dejar rastro de tu enemigo.*

Cuando lanzas este conjuro, puedes enviar a una criatura a una dimensión "estómago" de bolsillo si llevas a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito. El objetivo al que toques deberá superar un TS de Fortaleza. En caso de no ser así, se le enviará a la dimensión estómago, donde sufrirá 2d8+12 puntos de daño contundente y 12 más por ácido cada asalto que permanezca en ella. La víctima puede abrirse camino cortando si utiliza un arma ligera cortante o perforante para infligir 35 puntos de daño a la dimensión (CA 21). Una criatura que tenga éxito en salir parecerá abrirse camino de la nada y aparecerá en una casilla adyacente a la tuya.

Cada vez que lanzas este conjuro creas una dimensión estómago temporal distinta.

## MORTAJA DE MUERTE VIVIENTE

Nigromancia
**Nivel:** Clr 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)

*Quedas bañado con una luz blanca moteada. Allá donde ésta impacta en tu cuerpo, tu piel se torna momentáneamente pálida y antigua, entonces vuelve a ser normal.*

Te envuelves a ti mismo con energía negativa invisible de modo que los muertos vivientes sin inteligencia te perciben como su semejante, ignorándote. Tu apariencia no cambia, y aunque los muertos en vida inteligentes no te reconocen inmediatamente como vivo, es probable que se pregunten si eres realmente uno de los suyos. Si se usa juntamente con un disfraz o una ilusión para parecerlo, este sortilegio te proporciona un bonificador de +5 en tu prueba de Disfrazarse.

Cuando usas este conjuro, los sortilegios de *dañar* te curan y los de *curar* te dañan. Se te considera un muerto en vida en lo que respecta a todos los efectos y sortilegios que afectan específicamente a este tipo de criaturas. Una expulsión o reprensión con éxito contra ti (en las cuales se te trata como si fueras un muerto viviente con tus DG) pone fin a este conjuro pero no te afecta de ningún otro modo.

Si atacas a una criatura muerta en vida mientras este conjuro está funcionando, el sortilegio termina de inmediato.

*Componente material:* polvo o fragmentos de huesos de cualquier criatura muerta viviente destruida.

## MOTOR DE CONJUROS

Abjuración [fuerza]
**Nivel:** Mag 8
**Componentes:** V, S, M, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rueda mágica de 5' de radio
**Duración:** ver texto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí; ver texto

*Pronuncias una palabra de abjuración y levantas en alto el disco de hueso y la rueda de plata, unidos mediante una sola lágrima. Éstos empiezan a girar y entonces desaparecen, pero sientes el poder del motor místico creado en las cercanías.*

Después de lanzar este conjuro, puedes intercambiar cualquiera o todos tus sortilegios preparados por otros de tu libro de conjuros. Cada sortilegio preparado debe cambiarse por uno del mismo nivel. Los espacios de conjuro vacíos de uno lanzado anteriormente ese mismo día (incluyendo el de este *motor de conjuros*) no pueden actualizarse.

Preparar conjuros a la luz que proporciona un *motor de conjuros* lleva sólo la mitad del tiempo normal.

*Componentes materiales:* un disco de hueso pulido, una de tus lágrimas y una rueda de plata valorada en 500 po.

*Coste en PX:* 250 PX.

## MOVIMIENTO ACELERADO

Transmutación
**Nivel:** Brd 1, Exp 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Un resplandor azur te rodea al terminar los gestos que desencadenan el conjuro. De inmediato, sientes tus pies más ligeros.*

Mientras este conjuro esté en efecto, podrás moverte a tu velocidad normal cuando utilices Equilibrio, Moverte sigilosamente o Trepar sin sufrir ningún penalizador a tu prueba. Sin embargo,

este sortilegio no afectará al penalizador que sufras por utilizar estas habilidades mientras corras o cargues.

*Componente material:* una cucaracha muerta.

## MOVIMIENTO DEL CABALLO

Transmutación (teletransporte)
**Nivel**: Clr 3, Pal 2
**Componentes**: V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción rápida
**Alcance**: 5'/2 niveles; ver texto
**Objetivo**: tú
**Duración**: instantáneo

*En el suelo ante ti parece superpuesto el dibujo de un tablero de ajedrez, con ciertas casillas brillando tenuemente rojas. El tiempo se detiene para ti cuando te mueves sin caminar hasta la posición señalada.*

Puedes teleportarte una distancia limitada mediante una peculiar forma de movimiento. Este conjuro te permite desplazarte hasta 5' por cada dos niveles de lanzador, pero debes acabar este movimiento en una casilla que te deje flanqueando a un enemigo.

## MOVIMIENTO DEL XORN

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel; ver texto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Te concentras en el trozo de pellejo de xorn. Cuando entonas el sortilegio, éste empieza a brillar de un color amarillo, y luego el resplandor se extiende para abarcar toda tu forma. Completas el conjuro y te deslizas sin esfuerzo alguno por entre los huecos de la tierra misma, no dejando nada alterado tras tu paso.*

El receptor de este sortilegio se puede mover a través de materiales naturales sólidos como tierra y roca (pero no a través de piedra trabajada, ladrillo o metal) al igual que un xorn, sin dejar ningún túnel ni ninguna marca de su paso. Además, el objetivo es capaz de respirar de forma normal mientras está bajo tierra o en la roca natural. Si se lanza el conjuro *mover tierra* en un área que contiene una criatura bajo los efectos de *movimiento del xorn*, la criatura es echada hacia atrás 30' y queda aturdida durante 1 asalto. Superar un TS de Fortaleza niega este último efecto.



Muchasfauces *le proporciona a los magos un poderoso ataque que pueden utilizar mientras llevan a cabo otras acciones*

*Movimiento del xorn* dura un mínimo de 1 asalto/nivel. Si cuando finalice el conjuro el objetivo del mismo no ha llegado a un lugar en el que haya espacio abierto lo suficientemente grande como para contener su cuerpo con comodidad, se le expulsará al más cercano, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 5' de desplazamiento.

*Componente material:* una escama del pellejo de un xorn.

## MUCHASFAUCES

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** un par de mandíbulas voladoras sin cuerpo por nivel de lanzador (máximo 10 pares)
**Duración:** concentración, hasta 3 asaltos
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con el último gesto, cierras con fuerza tus mandíbulas, y varias quijadas incorpóreas de fuerza azul aparecen y flotan hacia tus adversarios, rechinando sus dientes.*

Cuando lanzas este conjuro, convocas varios pares de mandíbulas místicas carentes de cuerpo, que vuelan hacia tus enemigos y les atacan. Puedes ordenar a estos pares de mandíbulas que ataquen a objetivos separados, o tienes la posibilidad de enviar a varios contra un único enemigo. Éstas se originan en el lugar en el que estás, y vuelan para atacar a sus objetivos, moviéndose a una velocidad de vuelo de 40' con maniobrabilidad perfecta. Puedes redirigir tantas de las mandíbulas como desees mediante una acción estándar.

Cada asalto, en tu acción, cada uno de los pares de mandíbulas golpea automáticamente a su objetivo e inflige 1d6 puntos de daño, o la mitad si éste supera un TS de Reflejos. Una criatura que sea la víctima de varios pares de mandíbulas en un mismo asalto sólo realiza un TS, y el éxito reduce a la mitad el daño total.

*Componente material:* un par de dientes.

## MUERTE AGÓNICA

Nigromancia [fuerza]
**Nivel:** Clr 5, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel o hasta que mueras
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Cuando cae el golpe mortal, sonríes con sombría satisfacción mientras la luz de la vida se desvanece, sabiendo que tu enemigo pronto se te unirá en el más allá.*

*Ilustración de R. Spears*

Si mueres, tu cuerpo se destruye instantáneamente en una explosión que inflige 1d8 puntos de daño por nivel de lanzador a todo aquel que se encuentra dentro de una explosión de 30' de radio.

Esta explosión destruye totalmente tu cuerpo, evitando que seas resucitado por medios que requieran una parte de éste. Un *deseo*, *milagro* o *resurrección verdadera* pueden devolverte a la vida.

## MUERTE INFAME

Conjuración (llamada) [maligno]
**Nivel:** Clr 9, Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S, M, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura muerta viviente corporal
**Duración:** permanente (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*El suelo se desgarra a tus pies, y puedes oír los gritos lejanos de gente sufriendo. Una luz roja malsana emana del desgarrón y se funde en la forma translúcida de un ser infernal. Te dedica una mueca de desprecio cuando la tierra se cierra, entonces se gira para mirar al anfitrión muerto viviente que has elegido como objetivo del conjuro. Ambos seres se estremecen cuando se funden en uno solo y el resplandor rojo desaparece.*

Convocas al espíritu de un infernal de las profundidades de los Nueve infiernos o del Abismo y lo atas al cuerpo de una criatura muerta viviente corporal, ya sea un bodak, devorador, engendro vampírico, esqueleto, mohrg, momia, necrario, necrófago, noctumbra, tumulario, vampiro o un zombi.

Atar al infernal aplica la plantilla de infernal (*Mm*, pág. 48) a la criatura muerta viviente. El ser resultante es independiente de ti, puede actuar por sí mismo y su actitud inicial hacia ti es indiferente.

*Componente material arcano:* un poco de azufre y una hematites por un valor de como mínimo 500 po.

*Coste en PX:* 100 PX.

## MUERTE VIVIENTE EN VIDA

Nigromancia
**Nivel:** Clr 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)



*Ilustración de L. Parrillo*

*El sortilegio* muerte infame *otorga a una criatura muerta viviente el poder de un infernal*

*Invocas la voluntad de tus dioses y tu piel queda colgante y se torna cetrina, tus ojos se vuelven huecos y tu carne, pestilente y putrefacta.*

Este conjuro produce una transformación física sobre el objetivo, no muy diferente del proceso mediante el que se crea un zombi. Aunque el receptor no se convierte realmente en un muerto viviente, sus procesos vitales quedan temporalmente en suspenso sin efectos dañinos aparentes. Mientras la duración no haya finalizado, el objetivo no será vulnerable a ataques furtivos ni golpes críticos, igual que los muertos en vida.

Mientras el conjuro esté en efecto el objetivo sufrirá un penalizador de -4 a su Carisma (hasta un mínimo de 1).

## MURALLA DE LA NATURALEZA

Transmutación
**Nivel:** Drd 3, Exp 3
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** estructura de hasta 40' cuadrados
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Con un último gesto de tu mano, el suelo bajo tus pies tiembla y el paisaje cambia a una nueva forma.*

Das forma a un entorno natural para convertirlo en una posición defensiva formidable. Normalmente, este conjuro se usa para preparar una zona al aire libre como la falda de una colina o un bosque, pero también se le podría dar forma de muralla divina a una caverna natural grande. Las estructuras o características artificiales no resultan afectadas, si bien *muralla de la naturaleza* podría colocarse para llenar un hueco entre dos edificios o para cerrar con una barricada un camino no pavimentado. El efecto del sortilegio depende del terreno, tal y como sigue:

*Lugar abierto al aire libre:* una muralla o dique de tierra de 5' de altura y 5' de grosor en su base se alza inmediatamente detrás de un foso poco hondo de 5' de anchura y 5' de profundidad a lo largo del perímetro del lugar. Las criaturas detrás del dique reciben cobertura. Los atacantes que se aproximen a pie deberán meterse primero en el foso y luego trepar 10' para alcanzar la parte superior del dique (Trepar [CD 10]).

*Lugar agreste al aire libre o caverna:* piedras sueltas y rocas, madera muerta y densos brezales se colocan para formar un muro defendible de 5' de altura y 2' de grosor en la base alrededor del perímetro del lugar. Las criaturas detrás del muro reciben cobertura.

*Lugar cenagoso o bajo:* en zonas como marjales, cenagales, pantanos o tundra, *muralla de la naturaleza* no puede levantar un muro, sino que crea un dique lleno de agua de 10' de anchura y 5' de profundidad. Las criaturas que se vean obligadas a vadear el dique quedarán reducidas a 1/4 de su

velocidad normal (mínimo 5') y no podrán realizar cargas o correr.

*Foco:* una pequeña gema de cuarzo grabada con la imagen de un exquisito y diminuto castillo, con un valor de como mínimo 100 po.

## MURO DE AGUA

Conjuración (creación) [agua]
**Nivel:** Drd 4, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** muro recto con un área de hasta un cuadrado de 10'/nivel (Mo)
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Un muro brota en el área designada por ti. Compuesto de una delgada cortina de agua que se alza verticalmente, el muro transparente no te impide ver a su través. Su agua es tranquila como la de un lago en un día sin viento.*

Este conjuro crea un muro de 10' de grosor de agua dulce o de mar (como tú elijas). El agua toma forma alrededor de objetos y criaturas que se hallan en su área, sumergiéndolos. Una criatura que se encuentre en el área en la que se cree el agua deberá superar un TS de Reflejos para moverse a uno de los lados del muro al azar antes de que se forme por completo. Este movimiento deberá realizarse en su siguiente turno, o sufrirá todos los efectos de estar dentro del muro.

Las criaturas pueden atravesar un *muro de agua* realizando pruebas de Nadar, o pueden andar por el suelo a la mitad de su velocidad; al agua se la considera en calma. Cualquier llama abierta en el área cuando el agua se forma queda extinguida inmediatamente. Las criaturas con el subtipo fuego sufren 2d6 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador cada asalto que permanecen parcial o completamente en el muro.

Aunque el muro es transparente, proporciona cobertura a todos los objetivos que se encuentran en su interior contra los ataques realizados desde el exterior de éste. No puede ser destruido mediante daño físico, ni drenado hasta otro lugar. El agua sacada del muro en un contenedor se evapora de forma instantánea mientras éste mismo forma más agua para reemplazar la extraída.

*Componente material:* una esponja.

## MURO DE ARENA

Conjuración (creación) [tierra]
**Nivel:** Clr 4, Drd 5, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** muro recto de arena con un área de hasta un cuadrado de 10'/nivel (Mo)
**Duración:** concentración + 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Con una ráfaga de aire cálido, se crea un muro arremolinado de arena.*

Este sortilegio hace aparecer un muro de 10' de grosor, viscoso y opaco de arena arremolinada. El conjuro debe ser lanzado de modo que su efecto descanse sobre una superficie sólida. Una vez lanzado, el muro es inmóvil, y la arena es lo suficientemente gruesa como para bloquear ataques a distancia, por lo que proporciona la cobertura normal apropiada para su tamaño; no obstante, las criaturas pueden intentar abrirse paso a la fuerza a través de él. Moverse a través de un *muro de arena* es difícil, siendo necesaria una acción de asalto completo y una prueba de Fuerza. Una criatura se mueve 5' a través del *muro* por cada 5 puntos en los que el resultado de la prueba de Fuerza supere una CD 10.

Las criaturas dentro del *muro de arena* se consideran cegadas y ensordecidas, y son incapaces de hablar o respirar. Por ello, pueden comenzar a asfixiarse si permanecen dentro del muro demasiado tiempo (*GDM*, pág. 302). No es posible lanzar los conjuros con componentes verbales dentro del muro, y cualquier otro sortilegio requiere tener éxito en una prueba de Concentración (CD 20 + el nivel del conjuro).

Las criaturas que posean alcance podrán intentar atacar a través del muro, pero los objetivos tendrán ocultación y cobertura totales, y el atacante deberá tener una idea general de dónde está situado el objetivo. Cualquier llama abierta no protegida que sea arrojada al interior del *muro de arena* se extinguirá instantáneamente.

*Componente material arcano:* un puñado de arena.

## MURO DE BIEN

Abjuración [bueno]
**Nivel:** Clr 4, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un muro recto cuya área es de hasta un cuadrado de 10'/nivel o una esfera o semiesfera con un radio de hasta 5'/2 niveles
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Invocas la abjuración, y una cascada de brillante energía blanca se alza en un muro que, casi al instante, se vuelve invisible.*

Creas una barrera inmóvil que inhibe a las criaturas malignas. Uno de estos seres que haya sido convocado no podrá atravesar el muro en ninguna dirección, y cualquier otra criatura maligna deberá superar un TS de Voluntad cada vez que lo intente. De fallarlo, su movimiento quedará bloqueado y no podrá realizar ninguna acción más ese asalto.

El *muro de bien* debe ser continuo y no estar fragmentado en el momento en que se forma. Si se lanza de modo que un objeto o criatura rompe su superficie, el conjuro fracasa.

*Componente material arcano:* plata en polvo por valor de 25 po.

## MURO DE CAOS

Abjuración [caótico]
**Nivel:** Clr 4, Hcr/Mag 4

*Invocas la abjuración, y un muro de energía multicolor se alza, volviéndose translúcido y desapareciendo en un instante.*

Este conjuro funciona igual que *muro de bien* (ver anteriormente), exceptuando que bloquea a criaturas legales.

## MURO DE DISIPACIÓN MÁGICA

Abjuración
**Nivel:** Clr 5, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un muro recto, con un área de hasta un cuadrado de 10'/nivel
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Lanzas el sortilegio, y brota un muro translúcido, un reluciente campo de colores desvaídos que gira y se funde consigo mismo como la superficie de una pompa de jabón.*

Este conjuro crea una barrera transparente y permeable. Todo el que pase a través

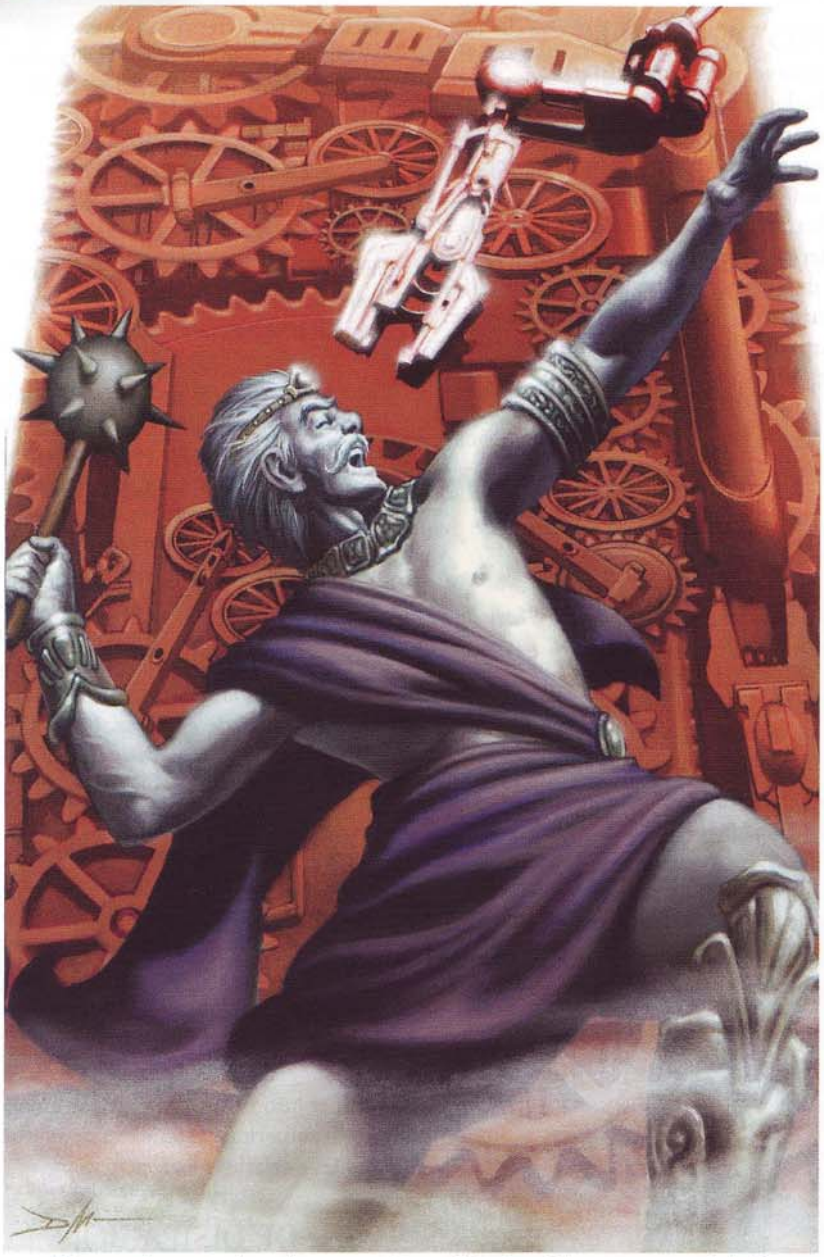


*Ilustración de D. Martin*

*Un* muro de engranajes *golpea a aquellos que intentan abrirse paso a través de él*

de ella se convertirá en el objetivo de un efecto de *disipar magia* (*Mdj*, pág. 233) con tu nivel de lanzador. Una criatura convocada que sea afectada de este modo podrá resultar disipada por el efecto.

Un *muro de disipación mágica* no puede ser visto ni percibido por medios normales, ni siquiera mediante un conjuro de *ver lo invisible*. *Detectar magia* indicará la presencia del efecto, y *visión verdadera* revelará tanto su presencia como su propósito.

## MURO DE DISIPACIÓN MÁGICA MAYOR

Abjuración
**Nivel:** Clr 8, Hcr/Mag 8
***Efecto:*** *muro recto de engranajes que se mueven, con un área de hasta un cuadrado de 10'/nivel; ver texto*
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Te metes el engranaje en la boca y pronuncias un ensalmo zumbante. El sonido asume vida propia, y brota del suelo un enorme muro hecho de mecanismos, todos girando, haciendo estrépito y moviéndose, poniendo en peligro a todos los que se hallan cerca de él.*

Este conjuro crea un muro de 6" de grosor hecho de engranajes, ruedas, pistones, ruedas dentadas y otros componentes mecánicos de hierro en movimiento. Cada 5' cuadrados de la superficie del muro tienen dureza 10 y 90 pg.

Ambos lados del muro tienen cientos de piezas móviles que dan golpes hacia el exterior e infligen 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 15d6) a todas las criaturas que se encuentran a 10' o menos de él. Un TS de Reflejos con éxito reduce este daño a la mitad.

*Componente material*: un pequeño engranaje.

## MURO DE ESPÍRITUS

Nigromancia [enajenador, miedo]
**Nivel**: Hcr/Mag 5
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto**: muro arremolinado cuya área es de hasta un cuadrado de 10' de lado/nivel o una esfera o semiesfera con un radio de hasta 1'/nivel
**Duración**: 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno; ver texto
**Resistencia a conjuros**: no

*Con un profundo gemido, como si procediera de un ser sometido a un dolor eterno, desencadenas el conjuro. Una masa inmóvil y arremolinada de figuras verdes blancuzcas parecidas a espíritus torturados toma forma en las cercanías. La masa continúa el quedo gemido que emitiste mientras lanzabas el sortilegio.*

Un lado del muro, elegido por ti, emite un gemido bajo que hace que las criaturas situadas a 60' o menos deban superar un TS de Voluntad o queden asustadas y huyan durante 1d4 asaltos. Las criaturas vivas que simplemente tocan el muro sufren 1d10 puntos de daño a causa de la disrupción de su fuerza vital. Un ser vivo que atraviese el

*Lanzas el conjuro, y se alza un muro translúcido, su reluciente campo pulsando con sombras densas y malévolas que giran y se retuercen unas con otras.*

Este conjuro funciona como *muro de disipación mágica* (ver más arriba), exceptuando que tiene un efecto de *disipar magia mayor* (*Mdj*, pág. 234).

## MURO DE ENGRANAJES

Conjuración (creación)
**Nivel:** Hcr/Mag 6, Mechanus 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)

muro sufrirá 1d10 puntos de daño y además deberá tener éxito en un TS de Fortaleza o sufrirá también un nivel negativo.

La barrera es semimaterial y opaca, lo que proporciona cobertura y ocultación total contra los ataques físicos y bloquea la línea de efecto de aquellos que son mágicos (incluidos conjuros y aptitudes sortílegas y sobrenaturales).

*Componente material:* una gema transparente tallada.

## MURO DE EXTREMIDADES

Evocación
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** un remolino de extremidades que forma un muro de hasta 20' de largo/nivel, o un anillo de extremidades giratorias con un radio de hasta 5'/2 niveles, ambos con 20' de altura.
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Reflejos niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Flexionando tu brazo y diciendo las repetitivas palabras de poder, desencadenas el conjuro. En la lejanía, el suelo queda cubierto con una masa que se retuerce. Mientras observas, en el transcurso de unos pocos segundos, ésta se alza y forma un muro de miles de brazos en movimiento, semejantes al tuyo.*

Una cortina vertical e inmóvil de extremidades que se agitan brota de la nada para convertirse en real. Las extremidades son semejantes a tus propios miembros anteriores (*NdC: léase brazos*).

Cualquier criatura que pase a través del muro sufrirá 5d6 puntos de daño y deberá realizar una prueba de Fuerza a CD 18 o quedará atrapada dentro del muro y será incapaz de moverse (una que cargue obtendrá un bonificador de +2 a esta prueba). La criatura sufrirá 5d6 puntos de daño cada asalto al comienzo de tu turno hasta que se la libere. Una así afectada puede liberarse a sí misma con una prueba de Fuerza a CD 18 o infligiendo 30 puntos de daño a un tramo de 5' del muro.

Una criatura que empieza su turno cerca de un *muro de extremidades* debe tener éxito en una prueba de Fuerza a CD 18 o los brazos que se agitan la agarran y queda atrapada, tal y como se ha descrito anteriormente.

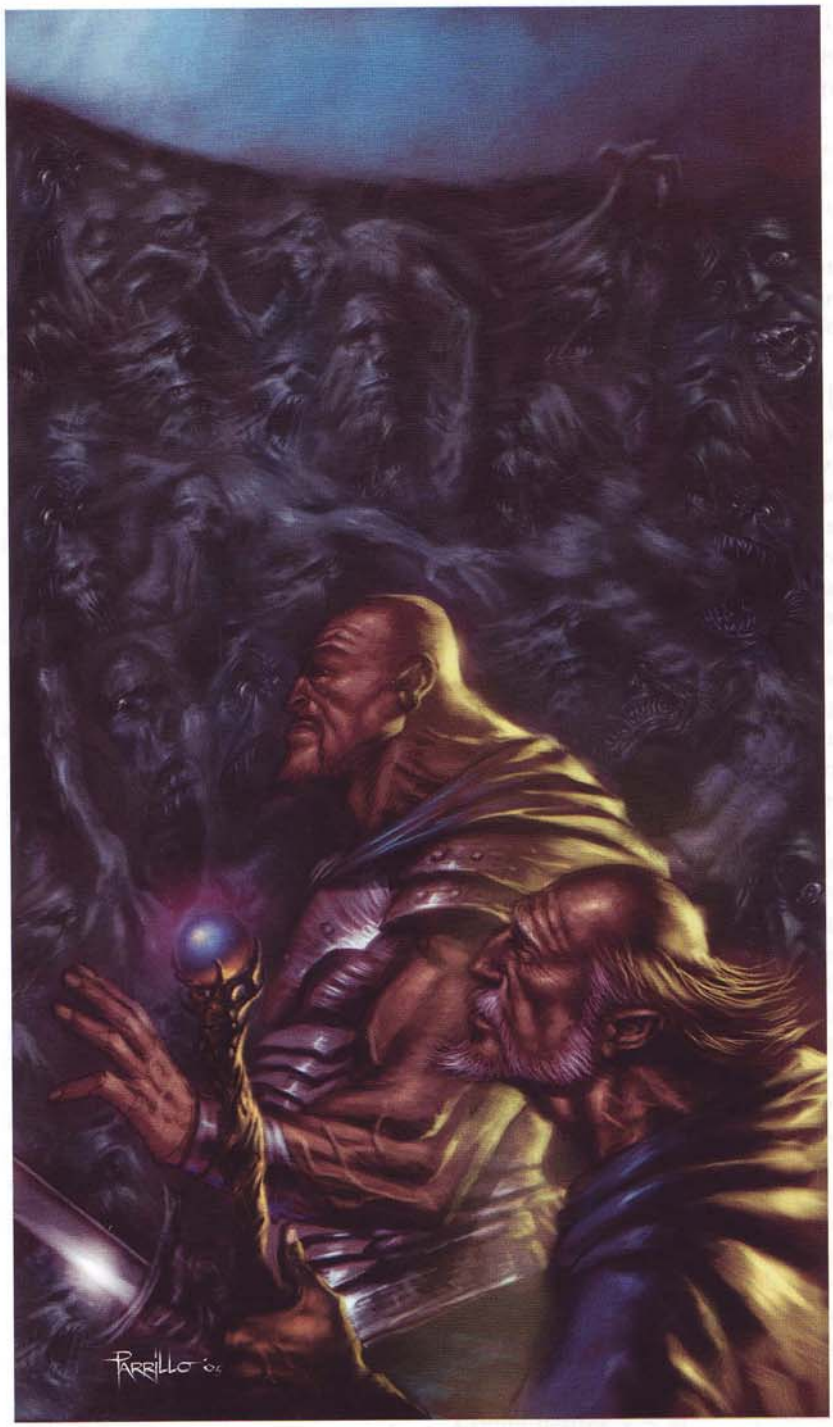
Si evocas el muro de modo que aparezca donde se encuentra alguna criatura, cada una de ellas sufre daño como si pasara a través de éste. Estas víctimas pueden evitar el muro (quedando en el lado que elijan) y no sufrir daño superando un TS de Reflejos.

El *muro de extremidades* proporciona cobertura contra los ataques que lo atraviesan.

## MURO DE HUMO

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** muro recto con un área de hasta un cuadrado de 10'/nivel (Mo)
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Agitas tu mano en un gesto circular, y un humo negro surge de la nada, arremolinándose en un muro oscuro.*




*Un* muro de espíritus *sólo puede impedir realmente el paso a los vivos*

*Ilustración de L. Parrillo*

Este conjuro crea un delgado muro de humo negro. Éste permanece inmóvil una vez aparece y bloquea la línea de visión hasta cierto punto. Las criaturas en ambos lados del muro no pueden verse a través y obtiene ocultación las unas respecto a las otras. A cualquiera de ellas le es posible atravesarlo, pero debe superar un TS de Fortaleza para evitar quedar mareada durante 1 asalto.

Un viento moderado (≥11 millas/hora), como el de un conjuro *ráfaga de viento*, destruye el muro en 1 asalto.

Este conjuro no funciona bajo el agua.

## MURO DE LEY

Abjuración [legal]
**Nivel:** Clr 4, Hcr/Mag 4

*Invocas la abjuración, y un muro de translúcida energía plateada se alza antes de apagarse hasta no quedar nada.*

Este conjuro funciona igual que *muro de bien* (ver anteriormente), exceptuando que bloquea a criaturas caóticas.

## MURO DE LUZ

Evocación [luz]
**Nivel:** Clr 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un muro recto cuya área es hasta 10' cuadrados/nivel o una esfera o semiesfera con un radio de hasta 5'/2 niveles
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí; ver texto

*Un destello cegador acompaña la finalización de este sortilegio cuando un muro de luz pura surge de la nada.*

Este conjuro crea un muro de luz amarillenta deslumbrante en cualquier punto dentro de su alcance. Éste es opaco a todas las criaturas, aunque tú puedes ver a través de él sin ninguna dificultad. Un *muro de luz* no posee sustancia física y no obstruye los ataques, movimiento o sortilegios que pasan a su través, pese a que sí bloquea la línea de visión de otras criaturas.

Una criatura que atraviese el muro quedará deslumbrada hasta que la duración del conjuro termine. Se aplica la RC cuando se pasa a través. Las criaturas que no posean vista y aquellas que ya estén deslumbradas no se verán afectadas al atravesar el muro.

Un *muro de luz* emite una luminosidad equivalente a la de un conjuro *luz del día*. Además, contrarresta o disipa cualquier conjuro de oscuridad de un nivel igual o inferior.

*Componente material:* una pizca de piedra solar en polvo.

## MURO DE MAL

Abjuración [maligno]
**Nivel:** Clr 4, Hcr/Mag 4

*Invocas la abjuración, y un muro de energía de color rojo y negro se alza para ir apagándose hasta volverse invisible.*

Este conjuro funciona igual que *muro de bien* (ver anteriormente), exceptuando que bloquea a criaturas buenas.

## MURO DE PENUMBRA

Ilusión (sombra) [enajenador, miedo, oscuridad]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** muro recto, con un área de hasta un cuadrado de 10'/nivel; ver texto
**Duración:** concentración + 1 asalto/nivel
**TS:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Frotando la lana entre tus dedos, levantas en alto tu mano y gritas una palabra arcana. En un instante, un muro de oscura sombra aparece en la posición indicada. Oscuros susurros, apenas perceptibles, brotan constantemente del extremo más lejano del muro, haciendo que un escalofrío te recorra la columna.*

Creas una barrera de ominosa sombra que oscurece la visión y bloquea la línea de visión, incluyendo visión en la oscuridad. El muro es insustancial, por lo que las criaturas pueden atravesarlo sin sufrir ningún penalizador.

*Muro de penumbra* contrarresta o disipa los conjuros de luz de nivel igual o inferior.

*Componente material:* un poco de lana de una oveja negra.

## NADAR

Transmutación [agua]
**Nivel:** Drd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Haciendo con tu garganta el sonido de las olas al romper completas el conjuro. Agitando tu mano, tu receptor parece más aerodinámico, con un indicio de apéndices palmeados.*

Este conjuro otorga una velocidad natatoria de 30' al receptor (aunque no la aptitud de respirar agua o contener la respiración más allá de los límites normales). Mientras no transporte una carga superior a la ligera, podrá nadar sin realizar pruebas de habilidad. También obtiene un bonificador de +8 en las pruebas de Nadar para llevar a cabo acciones especiales o evitar peligros, aunque sigue sufriendo el penalizador normal por el peso transportado (-1 por cada 5 lbs.). El receptor puede elegir 10 en las pruebas de Nadar incluso si está apresurado o amenazado, y podrá de usar la acción de correr mientras nade siempre que lo haga en línea recta.

Si la criatura transporta una carga superior a la ligera, debe realizar pruebas de Nadar para moverse (sufriendo el penalizador normal por el peso transportado), pero todos los beneficios y bonificadores del conjuro siguen aplicándose.

*Componente material:* una escama de un pez de colores.

## NADAR EN GRUPO

Transmutación [agua]
**Nivel:** Drd 4
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Eligiendo con cuidado a los receptores de tu sortilegio, haces que un resplandor de tonalidad turquesa emane de cada uno de ellos. Momentos después, la emanación se desvanece, dejando a las criaturas elegidas con un aspecto más ágil pero con miembros más robustos.*

Este conjuro funciona igual que *nadar*, salvo que afecta a varias criaturas.

## NANA DE PESADILLA

Encantamiento (compulsión) [enajenador, sónico]
**Nivel:** Brd 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel

**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu música calma a tu adversario, dejándolo dormido mientras aún permanece de pie. Mientras interpretas, éste comienza a moverse nerviosamente y a gemir, como si le atormentaran miedos invisibles.*

Este conjuro deja a tu víctima en un estado irreal y sonámbulo. El objetivo debe superar un TS de Voluntad o queda confuso, pensando que está sufriendo una pesadilla.

## NERVIO VIVAZ

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción inmediata
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** ninguno (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí

*Impregnas a tu aliado de un breve resplandor azulado. Se aparta bruscamente de ti, como si pudiera anticipar tu siguiente acción.*

Lanzas este conjuro cuando tú y tu grupo tiráis iniciativa. Mejoras las reacciones del receptor en combate, proporcionándole un bonificador de +5 en la prueba de Iniciativa para este encuentro. Si éste no realiza una de estas pruebas en 1 asalto o menos, este sortilegio no tiene efecto.

## NIEBLA DE CONTAGIO

Conjuración (creación)
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ver texto

*Soltando la última frase del conjuro, extiendes tu brazo y una niebla marrón aparece de la nada para arremolinarse alrededor de tus adversarios.*

Este conjuro funciona igual que *nube brumosa* (*Mdj*, pág. 267), excepto por lo anteriormente indicado. Cada asalto que una criatura esté en el interior de la niebla, deberá superar un TS de Fortaleza o contraerá una enfermedad equivalente al temblequeo (*GDM*, pág. 292), que le afectará inmediatamente (sin periodo de incubación). Una criatura afligida por esta enfermedad sufrirá en ese momento 1d8 puntos de daño a la Destreza, y cada día que la infección persista deberá realizar un TS de Fortaleza (CD 13) o sufrirá otros 1d8 puntos de daño a la Destreza más.

La *niebla de contagio* se aleja de ti a una distancia de 10' por asalto, deslizándose sobre la superficie del suelo o del agua (calcula la nueva expansión de la nube cada asalto basándote en su nuevo centro, que estará cada vez 10' más lejos del punto de origen en el que la lanzaste). Ya que los vapores son más pesados que el aire, se hunden a las zonas inferiores de la superficie sobre la que se mueven, penetrando en aberturas de sumideros, e incluso filtrándose por diminutas grietas. La *niebla de contagio* no puede penetrar en los líquidos, y no es posible lanzarla bajo el agua.

*Componente material:* un pañuelo usado.

## NOVA INCORPORAL

Nigromancia [muerte]
**Nivel:** Clr 5, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** explosión de 50' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Volunta niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Una nova de disolución disipa los cuerpos inmateriales de las criaturas incorporales y gaseosas, destruyéndolas de forma instantánea.*

El conjuro destruye a 1d4 DG de criaturas por nivel de lanzador (máximo 20d4) dentro del área. Normalmente, los seres como sombras, incorpóreos, espectros, fantasmas y otros similares son destruidos, aunque los vampiros y las criaturas vivas en forma gaseosa también resultan afectados, así como otras criaturas incorporales. Las que tengan menos DG resultarán afectadas primero; entre las que tengan los mismos, aquellas que estén más cercanas al punto de origen de la explosión serán las que queden antes bajo sus efectos. Las que tengan 9 o más DG serán inmunes, y los DG que no sean suficientes para afectar a una criatura se perderán.

## NUBE DE BOLAS DE NIEVE

Evocación [frío]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** explosión de 10' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Cuando lanzas este conjuro, los que se encuentran a tu alrededor sienten un frío antinatural. Éste, no obstante, desaparece en el momento que liberas un estallido de poder repleto de frío en mitad de tus enemigos.*

Una ventisca de bolas de nieve surge del punto de tu elección. La nube inflige 2d6 puntos de daño por frío a las criaturas y objetos situados dentro de la explosión. Por cada dos niveles de lanzador por encima del 3.º, las bolas de nieve infligen 1d6 de daño adicional, hasta un máximo de 5d6 en el 9.º o superior.

*Componente material:* un fragmento de hielo o un pedacito de roca de color blanco.

## NUBE DE DESCONCIERTO

Conjuración
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Área:** cubo de 10'
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Al exhalar las últimas palabras del conjuro, tu aliento forma una rociada invisible de aire nocivo.*

Este sortilegio crea una pequeña nube de vapores nauseabundos que hacen que cualquier criatura dentro del área quede mareada. Este estado durará mientras la víctima permanezca dentro de la nube y durante 1d4+1 asaltos después de abandonarla. Toda criatura que supere su salvación pero permanezca dentro de los vapores deberá seguir realizando TS en tu turno.

La nube oscurece la visión, incluida visión en la oscuridad, lo que proporcionará ocultación a las criaturas que se hallen dentro del área o contra los ataques realizados a través de ésta.

*Componente material:* un huevo podrido.

## NUBE DE TINTA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Clr 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Objetivo:** expansión de 30' de radio centrada en ti
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Negras burbujas de tinta brotan desde el vial en tu mano y se extienden rápidamente para teñir toda el agua a tu alrededor de oscuridad, impidiéndote ver.*

Creas una nube negra que se extiende desde donde te encuentras. La nube oscurece toda la visión, incluyendo la visión en la oscuridad, más allá de 5'. Una criatura que se interne 5' tendrá ocultación. Aquellas que se internen más tendrán ocultación total.

Una corriente moderada dispersa la nube en 4 asaltos; una fuerte lo hace en 1 asalto.

Este conjuro sólo funciona bajo el agua.

*Componente material:* un pequeño vial que contenga la tinta de un calamar o un pulpo.

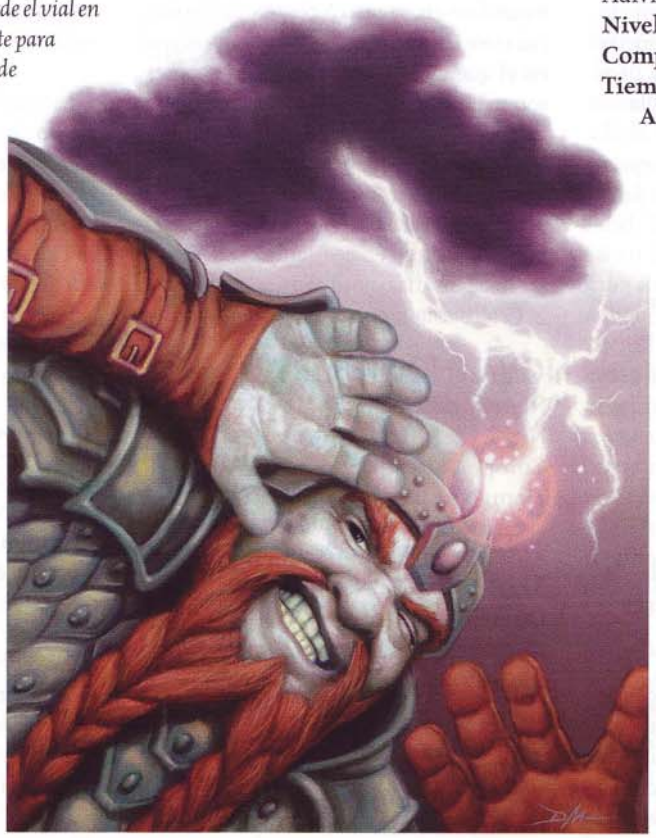
## NUBE DE TORMENTA

Evocación [electricidad]
**Nivel:** Drd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Niebla negra se forma cerca del suelo y sube a toda velocidad para unirse a una pequeña nube que se forma sobre la criatura designada por ti como tu objetivo. Truenos en miniatura surgen de la nube.*

Este conjuro crea una pequeña nube de tormenta sobre la cabeza del receptor. Ésta se desplaza con la víctima, siguiéndole de forma infalible incluso si se vuelve invisible o deja la zona. En cada asalto de la duración del sortilegio, un rayo en miniatura salta desde la *nube de tormenta* para caer sobre el receptor. Cada rayo inflige 1 punto de daño por electricidad que puede ser negado con un TS de Reflejos con éxito.

*Componente material:* un pequeño trozo de alambre de cobre.



*El conjuro* nube de tormenta *parece una mera molestia, pero puede ser mortal*

## NUEVAS ENERGÍAS

Transmutación
**Nivel:** Pal 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** instantáneo y 1 hora/nivel; ver texto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Te sientes ligeramente falto de aire pero vigorizado, como si acabaras de correr una larga distancia pero supieras que podrías seguir aún más. Cuando tocas al receptor elegido para el sortilegio, tu respiración se normaliza pero notas que éste toma una profunda y estimulante bocanada de aire.*

Este conjuro elimina la fatiga de un receptor y le proporciona un bonificador de +4 a las pruebas de Constitución hasta que expira la duración del sortilegio. Si la criatura receptora está exhausta cuando lanzas este conjuro, su estado mejora a fatigado.

## OBJETO MARCADO

Adivinación
**Nivel:** Asn 2, Exp 1, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 24 horas/nivel

*Sosteniendo el pequeño objeto contra tu nariz y recitando las antiguas palabras de poder, desencadenas el conjuro. Inmediatamente, obtienes tal sensación sobre su propietario que crees que podrías encontrar más indicios del paso de la criatura.*

Tras lanzar este conjuro, quedas sensibilizado a la criatura concreta propietaria del objeto que sirve de foco del sortilegio (se considera que un ser es propietario de un objeto si fue la última persona en llevarlo consigo durante 24 horas o más. A ti no se te cuenta en lo que respecta a tener en cuenta qué criatura fue la última en hacerlo). Esta sensibilización te otorga un bonificador de +10 a las pruebas de Buscar y Supervivencia realizadas para rastrear al propietario del objeto o encontrar indicios de su paso. Este sortilegio no te confiere ningún conocimiento sobre quién o qué es la criatura a la que estás sensibilizado ni a dónde puede estar dirigiéndose. Además, tampoco proporcionará un camino que no esté ya ahí ni el beneficio de la dote Rastrear.

*Foco arcano:* un objeto propiedad de la criatura o un trozo de la criatura a ser rastreada, como un mechón de pelo o una uña.

## OCULTAR LA SENDA

Abjuración
**Nivel:** Clr 6, Drd 6
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** cualquier parte dentro del área a ser protegida
**Área:** hasta 200' cuadrados/nivel (Mo)
**Duración:** 24 horas (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Ilustración de D. Martin*

*Tras lo que parece una hora, acabas el cántico y apoyas las manos en la esfera de ónice, viendo en tu mente los lugares que deseas proteger de aquellos que buscan tus secretos.*

*Ocultar la senda* protege un área grande y continua contra la magia de adivinación. La custodia protege 200' cuadrados por nivel de lanzador, pudiéndole dar la forma que desees. La zona custodiada puede tener hasta 20' de altura.

*Encontrar la senda* no funciona en un área protegida por este sortilegio. Además, cualquier lanzador de conjuros que intente llevar a cabo un sortilegio de adivinación de entre 1.er y 6.º nivel en ésta deberá superar una prueba de nivel de lanzador (CD 11 + tu nivel de lanzador) o el conjuro fallará. Las adivinaciones de mayor nivel funcionan con normalidad. *Ocultar la senda* no tiene efecto en los sortilegios de adivinación lanzados fuera del área protegida.

*Foco:* una esfera de ónice de 6' montada en un pedestal de obsidiana; el foco al completo debe tener un valor mínimo de 1.000 po. Toda criatura que esté en contacto físico con el foco podrá lanzar conjuros de adivinación sin ninguna restricción por parte del efecto de *ocultar la senda*. Si éste resulta destruido o se lo lleva más allá de los límites del conjuro, el sortilegio queda deshecho inmediatamente.

## OCULTARSE DE LOS DRAGONES

Abjuración
**Nivel:** Asn 4, Brd 5, Hcr/Mag 7
**Componentes:** S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivos:** una criatura tocada/2 niveles
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Realizas los gestos silenciosamente y la escama de dragón arde sin llama en tu mano. El humo ascendente se envuelve a tu alrededor y penetra en tu piel.*

Los dragones son incapaces de ver, oler u oír a las criaturas protegidas, ni siquiera mediante el sentido ciego, y actúan como si éstas no estuviesen. Las criaturas protegidas podrían estar ante el más hambriento de los dragones rojos y no serían molestadas, y éste ni siquiera se fijaría en ellas. Si una criatura protegida ataca o toca a un dragón o su tesoro, incluso con un conjuro, el *ocultarse de los dragones* finaliza para todos los receptores.

*Componente material:* una escama de dragón.

## OJO DE FRANCOTIRADOR

Transmutación
**Nivel:** Asn 4
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Sosteniendo la lupa ante ti, tomas aliento profunda y lentamente varias veces. Palabras susurradas de poder arcano se cuelan por entre tus labios con cada exhalación. Cuando completas el sortilegio, te sientes imbuido de una capacidad mortífera.*

Cuando lanzas *ojo de francotirador*, obtienes los siguientes beneficios:

- Bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Avistar.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- La capacidad de realizar un ataque furtivo a distancia de hasta 60', en vez de hasta 30'.
- La aptitud de ejecutar un ataque mortal con un arma a distancia en vez de sólo con una cuerpo a cuerpo. El objetivo debe estar a 60' o menos.

Este conjuro no te confiere la aptitud de realizar un ataque furtivo o mortal si no la posees ya.

*Ojo de francotirador* te pone en sintonía con la posición estratégica que tenías cuando lanzaste el conjuro, por lo que comprendes los matices de la brisa, el ángulo y la sombra, desde ese sitio. Si te mueves incluso 5' del lugar donde lanzaste el sortilegio, perderás los beneficios de *ojo de francotirador* hasta que no regreses a él.

*Foco:* una lupa.

## OJO DE HALCÓN

Transmutación
**Nivel:** Drd 1, Exp 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)

*Chillando como un halcón, mejoras tu vista. Los objetos y criaturas lejanas parecen más cercanos y nítidos.*

Tu incremento de distancia para armas a distancia aumenta en un 50%, y obtienes un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Avistar.

## OJO DE PODER

Adivinación (escudriñamiento)
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** ilimitado
**Efecto:** sensor mágico
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Tu invocación crea un ojo flotante en miniatura de energía azul que resplandece tenuemente. Espiando a tu enemigo desde la seguridad de tu sensor mágico, desencadenas tu sortilegio.*

Este conjuro funciona igual que *ojo arcano* (*Mdj*, pág. 267), excepto por lo aquí indicado. Lanzas cualquier sortilegio de hasta 3.er nivel que tenga un alcance distinto de personal. Cualquier conjuro realizado de este modo funcionará como si hubiese sido lanzado desde el lugar en que se encuentre el *ojo de poder*, no desde donde estés tú. Lanzar cualquier sortilegio de un nivel superior al 3.º a través del ojo no sólo no produce el efecto (aunque el conjuro sigue gastándose), sino que lo destruye y termina el sortilegio.

A diferencia de un *ojo arcano*, un *ojo de poder* es visible y corporal, por lo que puede ser destruido. El ojo es un objeto Minúsculo con una CA de 18 y 77 pg. Utiliza tus bonificadores para los TS.

*Componente material:* un poco de pelaje de murciélago.

## OJO DEL CLIMA

Adivinación
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S, M, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora
**Alcance:** 1 milla + 1 milla/nivel
**Área:** radio de 1 milla + 1 milla/nivel centrado en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a los conjuros:** no

*Utilizando tu conexión a las fuerzas divinas y a la naturaleza, fijas la mirada en tu dispositivo*

*de escudriñamiento y convocas imágenes en tu mente de lo que el futuro le depara al clima.*

Puedes predecir con precisión el clima natural hasta de una semana en el futuro. Si en ese momento hay fuerzas no naturales que lo afectan, el *ojo del clima* revela los conjuros o aptitudes que están teniendo efecto, pero no su origen.

*Componente material:* Incienso

*Foco:* algún tipo de dispositivo de escudriñamiento (cuenco, espejo, bola de cristal, etcétera).

## OJO DEL HURACÁN

Abjuración [aire]
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 40'
**Área:** emanación de 40' de radio centrada en ti, con un área de silencio de 10' centrada en ti también
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu voz se va apagando a susurros al irte acercando al fin del complejo ritual del sortilegio. Los murmullos empiezan a acumularse unos sobre otros, resonando en el aire a tu alrededor, arremolinándose y retorciéndose hasta que se convierten una cacofonía ininterrumpida. El viento gana velocidad, creando un vórtice esférico a tu alrededor.*

Con este conjuro, creas una arremolinada tormenta en miniatura que proporciona cierta protección, pero que no te afecta ni a ti ni a los que están cerca de ti.

La tormenta que te rodea tiene vientos con la fuerza de un huracán que giran en un círculo contigo en su centro. Los ataques a distancia normales a través de la zona ventosa del huracán son imposibles de llevar a cabo, e incluso los proyectiles más pesados, como los de máquinas de asedio o piedras gigantes, sufren un penalizador de -8 a la tirada de ataque.

Las criaturas que se desplazan dentro del área del sortilegio sufren efectos dependiendo de su tamaño y de si vuelan o no. Todas ellas deben realizar un TS al inicio de sus turnos o cuando entran en la zona afectada.

Las criaturas Medianas o más pequeñas deben tener éxito en un TS de Fortaleza o se las arroja a 1d4×10' de distancia del centro del ojo del huracán y sufren 1d4 puntos de daño no letal por cada 10' recorridos de esta manera. Asimismo, las criaturas lanzadas también quedan tumbadas. Las voladoras son arrojadas a 2d6×10' de distancia y sufren 2d6 puntos de daño no letal.

Las criaturas Grandes deben superar un TS de Fortaleza o la fuerza del viento las derriba. Las voladoras, en vez de ello, son arrojadas a 1d6×10' de distancia.

Las criaturas Enormes deben tener éxito en un TS de Fortaleza o quedan frenadas. Las voladoras, en vez de ello, son arrojadas a 1d6×5' de distancia.

Las criaturas Gargantuescas o Colosales pueden moverse por el área del conjuro sin sufrir ningún efecto perjudicial.

Incluso aquellas que logren superar su TS deberán realizar una nueva salvación siempre que inicien un turno dentro del área del sortilegio o vuelvan dentro de ésta.

El área del conjuro es, a todos los efectos, una esfera. Si bien está centrada en ti, no te hallas dentro del viento. En caso de moverte, el ojo del huracán también lo hace para mantenerte en el centro. De lanzar *ojo del huracán* a fin de que haya criaturas dentro del ojo cuando el sortilegio empiece, éstas deberán superar un TS de Fortaleza cuando tus movimientos hagan que queden dentro del área de viento. A partir de entonces, si desplazas el área del conjuro a una casilla ocupada por otra criatura, ésta realiza una salvación de Fortaleza al inicio de su siguiente turno (suponiendo que el área ventosa esté todavía en ella).

## OJO PRISMÁTICO

Evocación
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** ojo mágico
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con un estampido, un ojo húmedo del tamaño de una manzana y con un iris de tonalidad irisada aparece y envía un rayo de luz policroma al enemigo que señalas.*

Creas un orbe visible que es capaz de disparar efectos de rayo que duplican los de un conjuro *rociada prismática* (*Mdj*, pág. 286). Puedes mover el ojo hasta tu velocidad como una acción de movimiento, pero éste es incapaz de ir más allá del alcance del sortilegio.

Empezando en el asalto en que aparece el ojo, puedes mandarle que dispare un rayo (alcance 50') como una acción gratuita una vez por asalto. Para alcanzar a un objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con un rayo, pero todos ellos tienen un +6 a estas tiradas en vez del tuyo.

Si una víctima es alcanzada sufre el efecto de uno de los haces de un conjuro *rociada prismática* de manera aleatoria (tira 1d8 para determinarlo, volviendo a tirar si sale un 8), exceptuando que la CD del TS (si se aplica) es de 19. Una vez se ha usado un color específico, ya no sigue disponible



*El* conjuro ojo prismático *se vuelve más peligroso con varios lanzamientos*

*Ilustración de C. Frank*

para el ojo, y las tiradas que indican el mismo color se tiran de nuevo. Una vez se han usado los siete rayos, el ojo permanece y puedes moverlo hasta la finalización del sortilegio, pero no tiene otras aptitudes.

El ojo es un objeto Minúsculo que tiene CA 18 (+8 tamaño) y 9 pg. Salva como tú. *Foco:* una concha de oreja marina pulida y con los tonos del arco iris.

## OJOS DE ÉBANO

Transmutación
**Nivel:** Asn 1, Clr 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Sientes, más que ves, cómo una neblina negra se forma en los extremos de tus ojos. Tras tocar a tu objetivo elegido, la bruma desaparece y los ojos de la criatura quedan empañados de negrura.*

El receptor de este conjuro obtiene la capacidad de ver con normalidad en la oscuridad mágica y natural, aunque no mejora de ninguna otra forma su aptitud natural para ver en la oscuridad o en condiciones de poca luz. Éste ignora la posibilidad de fallo debido a falta de iluminación excepto por oscuridad total. Mientras el sortilegio esté en efecto, una película negruzca cubrirá los ojos del receptor, un efecto visual que da nombre al conjuro.

*Componente material:* un pellizco de piedras preciosas negras de cualquier tipo en polvo.

## OJOS DEL REY

Conjuración (convocación) [maligno]
**Nivel:** Hambre 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** ilimitado
**Efecto:** sensor mágico
**Duración:** concentración + 5 asaltos, hasta 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Soltando un puñado de pelaje de murciélago para que flote en el aire, convocas enormes murciélagos que resplandecen verdes para que hagan las veces de tus ojos.*

Convocas a cuatro murciélagos terribles infernales (*Mm, pág.* 16) que brillan con luz de color verde necrófago (tanto como una vela). Éstos tienen RD 5/mágica, RE 5 (ácido y fuego), RC 9 y un ataque de castigar al bien que proporciona un bonificador de +4 a una tirada de daño.

Los murciélagos te permiten ver a través de sus ojos, desde su perspectiva, utilizando tus propios sentidos visuales. Si tienes visión en la oscuridad, visión en la penumbra o te afecta cualquier conjuro que mejore tus sentidos visuales, como *visión verdadera* o *ver lo invisible*, conservas el beneficio de esas aptitudes o sortilegios a través de los ojos de tus sirvientes murciélagos. Éstos también te otorgarán el beneficio de su sentido ciego para examinar su entorno mientras la duración del conjuro esté en efecto.

Puedes convocar a los murciélagos en cualquier punto que puedas ver, pero después pueden viajar fuera de tu línea visual sin ningún impedimento. Incluso en este último caso, siguen tus direcciones mentales en lo que respecta a dónde ir a explorar. Estas criaturas viajan juntas, nunca separadas por más de 40'. Vuelan con velocidad de 40' si miran hacia adelante como haría un humano (básicamente observando el suelo) o a la mitad (velocidad 20') en el caso de examinar, no sólo el suelo delante de ellos, sino también el techo y las paredes. Los *ojos del rey* pueden moverse en cualquier dirección hasta la finalización del conjuro.

Para utilizar a los ojos del rey debes concentrarte. En caso de no hacerlo, los murciélagos se mueven para atacar a la criatura activa más cercana. Una vez que se rompa la concentración, el sortilegio terminará al cabo de 5 asaltos.

*Componente material:* un pedazo de pelaje de murciélago.

## OLA CONSTANTE

Transmutación
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** olas bajo una criatura u objeto dentro del alcance
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Rugiendo una palabra vinculante, tomas el mando del agua, haciendo que una ola se alce e impulsándola en la dirección que deseas.*

Diriges las aguas para que eleven a una criatura u objeto y lo empujen. Un objeto propulsado de ese modo puede contener criaturas u otros objetos. El límite de lo que puede transportar la ola depende de tu nivel de lanzador.

| Nivel de lanzador | Tamaño de la criatura u objeto |
|---|---|
| 5.º | Mediano |
| 7.º | Grande |
| 9.º | Enorme |
| 11.º | Gargantuesco |
| 13.º | Colosal |

*Ola constante* mueve a la criatura u objeto elevado en línea recta a una velocidad de 60' sobre el agua. El conjuro se disipa cuando la ola alcanza tierra, haciendo descender a su carga sin daño alguno en la orilla. Si estás dentro o de pie sobre el objeto, éste continúa moviéndose hasta que dejas de estar en o sobre él, o el sortilegio se deshace; de otro modo, es desplazado hasta el límite del alcance del sortilegio cuando lo lanzas.

## OLA DE CONSTERNACIÓN

Encantamiento [enajenador, maligno]
**Nivel:** Brd 2, Grd 2, Clr 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Área:** explosión cónica
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Emitiendo un plañido apesadumbrado, emites una pulsación de magia imbuida de aflicción y tristeza.*

Todos los que se encuentren dentro del cono en el momento del lanzamiento del conjuro sufrirán un penalizador de -3 a todas las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidades y de características.

*Componente material:* tres lágrimas.

## OLA DE FRÍO

Transmutación [frío]
**Nivel:** Clr 6, Drd 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** 1 milla
**Área:** círculo de 1 milla de radio centrado en ti
**Duración:** 2d4 horas
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Cuando apelas al poder divino para que alimente tu conjuro, sientes cómo el aire a tu*



*El conjuro* ola constante *es útil para los oponentes móviles, y simplemente para desplazarse*

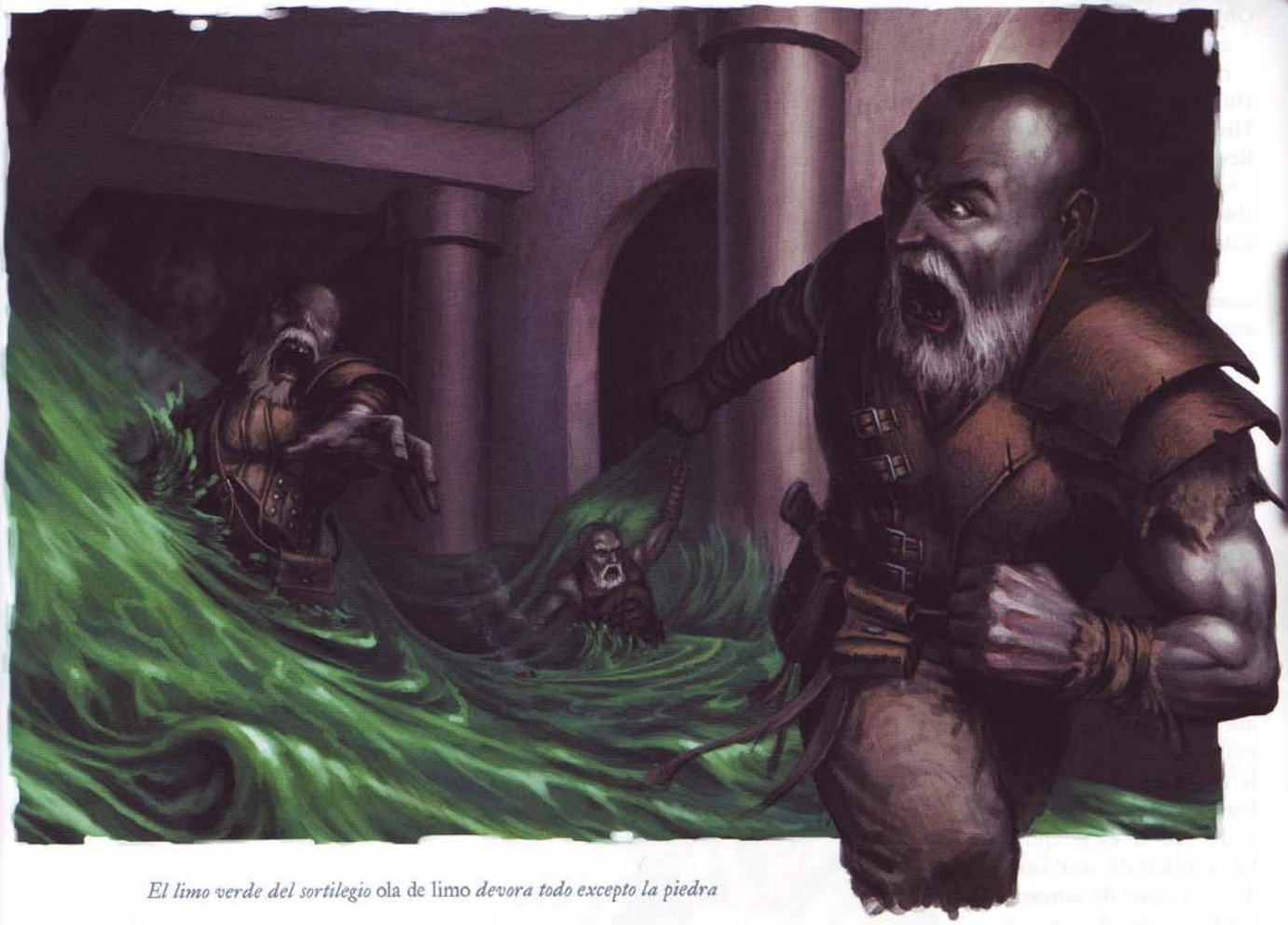


*Ilustración de F. Vohwinkel y E. Polak*

*El limo verde del sortilegio* ola de limo *devora todo excepto la piedra*

*alrededor se enfría. La bajada de temperatura crea una tenue niebla que empeora el frío del aire sin poner trabas a tu visión o movimiento de ningún modo.*

Este conjuro hace que se forme un poderoso frente frío, lo que baja la temperatura en el área afectada en 5° F por nivel de lanzador (máximo cambio de 50° F), hasta un mínimo de -20° F [-34° C] (consulta 'Peligros del frío'; *GDM*, pág. 304). Los sortilegios con el descriptor frío infligen 1 punto de daño adicional por dado cuando se lanzan dentro de esta área.

## OLA DE FUERZA

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** 10'
**Efecto:** explosión de 10' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Pones la gota de agua en la cadena y chasqueas esta última en dirección a tu objetivo. La gota crece y se convierte en una ola de fuerza mágica de color turquesa que cae hacia tus oponentes.*

Este conjuro inicia una embestida contra todas las criaturas que se encuentran en un radio de 10'. La *ola de fuerza* tiene un bonificador de +10 a la prueba. Todas las criaturas son empujadas hasta el alcance del resultado de la embestida, y éste puede desplazarlas más allá del alcance normal del sortilegio.

*Foco:* un pequeño trozo de cordel y una gota de agua.

## OLA DE LIMO

Conjuración (convocación)
**Nivel:** Clr 7, Drd 7
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25'+ 5'/2 niveles)
**Efecto:** expansión de 15' de radio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a los conjuros:** no

*Finalizas el conjuro, y una horrenda ola de limo verde explota desde el punto donde señalas.*

Creas una ola de limo verde (*GDM*, pág. 76) que comienza a la distancia a tu elección y se expande violentamente hasta el límite del área. La ola mancha y salpica a medida que pasa, y algo de limo trepa por cualquier muro o techo con los que entra en contacto. El limo verde devora la carne y los materiales orgánicos por contacto, e incluso disuelve el metal. Toda criatura que se encuentra en el área queda cubierta por una mancha de limo verde. A diferencia del limo verde normal, el creado por este conjuro se evapora gradualmente, desapareciendo al final de la duración de éste.

*Componente material:* unas gotas de agua estancada.

## OLEADA

Evocación [agua]
**Nivel:** Drd 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)

**Objetivos:** una criatura o todas las criaturas en una explosión de 20' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Una explosión de agua se precipita desde el punto designado por ti, derribando a tus enemigos.*

Cuando lanzas este conjuro, creas una enorme ola de agua que se estrella contra uno o más objetivos dentro del alcance. Si no hay una fuente de agua grande y natural (un río, lago o mar) dentro del alcance, puedes afectar únicamente a una criatura. De lo contrario, el sortilegio crea una explosión centrada en una posición que tú designas. En cualquiera de los dos casos, el agua inflige 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6) al objetivo o a las criaturas que se encuentran dentro de la explosión.

Además, todas las criaturas afectadas sufren un ataque de embestida, lo que las obliga a realizar pruebas enfrentadas de Fuerza contra la ola de agua. Ésta tiene un bonificador de +5 a esta prueba, o de +10 si el conjuro se lanza cerca de una fuente de agua. Cuando lanzas el sortilegio, decides en qué dirección empuja la ola; a las criaturas que pierdan la prueba enfrentada de Fuerza se las desplazará 5', más 5' adicionales por cada 5 puntos de diferencia por los que la ola les ganara la prueba, en la dirección elegida. Es posible que una ola que se alce sobre una masa de agua empuje a los personajes hacia ésta.

La ola apaga antorchas, fogatas, linternas expuestas y otras llamas abiertas si las lleva el objetivo o si están situadas en el área y son Grandes o más pequeñas. De golpear la ola un fuego mágico, las llamas son el objetivo de un efecto de *disipar magia* como si tú lo hubieras lanzado.

## OLFATO

Transmutación
**Nivel:** Drd 2, Exp 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*A tu contacto, la criatura inhala profundamente, experimentando un nuevo mundo de información sensorial.*

Le confieres la aptitud olfato (*Mm, pág.* 309) a la criatura tocada.

*Componente material:* un pellizco de mostaza y pimienta.



*El conjuro* olor a tesoro *permite a un lanzador de conjuros olfatear riquezas*

## OLOR A TESORO

Adivinación
**Nivel:** Brd 3, Drd 3, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel

*Un resplandor multicolor de tonos metálicos te rodea. El fulgor arremolinado se manifiesta como una fina niebla que se introduce en tu nariz. Conteniendo un estornudo, notas con emoción el inconfundible olor a tesoro.*

Puedes detectar cobre, plata, oro, platino y gemas a 30' o menos de ti, así como diferenciar entre los cinco tipos de materiales.

Cuando detectas uno de estos tipos de materiales, no se te revela la posición exacta de su origen, sólo su presencia y dirección. Siempre que te encuentres a 5' o menos del tesoro, podrás determinar con precisión su posición exacta. El conjuro puede atravesar barreras, pero 1' de piedra, 1" de metal común, una delgada lámina de plomo o 3' de madera o tierra lo bloquean.

## ORBE DE ÁCIDO

Conjuración (creación) [ácido]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un orbe de ácido
**Duración:** instantáneo
**TS:** Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

Un orbe de ácido de unas 3" de diámetro surge de la palma de tu mano hacia su objetivo, infligiendo 1d6 puntos de daño por ácido por nivel de lanzador (máximo 15d6). Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para alcanzar a tu objetivo.

Una criatura golpeada por el orbe sufre daño y queda indispuesta por los vapores venenosos del ácido durante 1 asalto. Superar un TS de Fortaleza niega el efecto de indisposición, pero no reduce el daño.

## ORBE DE ELECTRICIDAD

Conjuración (creación) [electricidad]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Efecto:** un orbe de electricidad

*Ilustración de W. England*

Este conjuro funciona como *orbe de ácido*, excepto porque inflige daño por electricidad. Además, una criatura golpeada por un *orbe de electricidad* debe superar un TS de Fortaleza o queda enmarañada durante 1 asalto en vez de indispuesta.

## ORBE DE FRÍO

Conjuración (creación) [frío]
**Nivel**: Hcr/Mag 4
**Efecto**: un orbe de frío

Este conjuro funciona como *orbe de ácido*, excepto porque inflige daño por frío. Además, una criatura golpeada por un *orbe de frío* debe superar un TS de Fortaleza o queda cegada durante 1 asalto en vez de indispuesta.

## ORBE DE FUEGO

Conjuración (creación) [fuego]
**Nivel**: Hcr/Mag 4
**Efecto**: un orbe de fuego

Este conjuro funciona como *orbe de ácido*, excepto porque inflige daño por fuego. Además, una criatura golpeada por un *orbe de fuego* debe superar un TS de Fortaleza o queda atontada durante 1 asalto en vez de indispuesta.

## ORBE DE FUERZA

Conjuración (creación) [fuerza]
**Nivel**: Hcr/Mag 4
**Componentes**: V, S
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto**: un orbe de fuerza
**Duración**: instantáneo
**Tiro de salvación**: ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Al reunir las energías del conjuro, sientes contra la palma de tu mano un peso esférico que parece unido a tu piel. La esfera crece, hasta que, con un último movimiento preciso, liberas el translúcido orbe azul, mandándolo a toda velocidad hacia tu objetivo.*

Un orbe de fuerza de 3" de diámetro surge de la palma de tu mano hacia su objetivo, infligiendo 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10d6). Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para golpear a tu víctima.

## ORBE DE SONIDO

Conjuración (creación) [sónico]
**Nivel**: Hcr/Mag 4
**Efecto**: un orbe sónico

*Símbolos reconocibles como notaciones musicales (las representaciones visuales del sonido) aparecen en mitad del aire dentro de la curva de la palma de tu mano acompañados por los díscolos sonidos que representan. La notas comienzan a girar y a estirarse, dando forma a un torbellino esférico de caos cacofónico al irte preparando para liberar el sortilegio. Finalmente, envías la esfera de ruido hacia tu objetivo elegido.*

Este conjuro funciona como *orbe de ácido*, excepto porque inflige 1d4 puntos de daño sónico por nivel (máximo 15d4). Además, una criatura golpeada por un *orbe de sonido* debe superar un TS de Fortaleza o queda ensordecida durante 1 asalto en vez de indispuesta.

## ORBE MENOR DE ÁCIDO

Conjuración (creación) [ácido]
**Nivel**: Hcr/Mag 1
**Componentes**: V, S
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto**: un orbe de ácido
**Duración**: instantáneo
**Tiro de salvación**: ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Tus gestos rápidos y precisos culminan en tu mano abierta con la palma dirigida hacia tu objetivo. Un orbe de ácido de color verde oscuro vuela desde ésta.*

Un orbe de ácido de unas 2" de diámetro surge de la palma de tu mano hacia su objetivo, infligiendo 1d8 puntos de daño por ácido. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para golpear a tu víctima.

Por cada dos niveles más allá del 1.º, tu orbe inflige 1d8 puntos de daño adicionales: 2d8 a 3.er nivel, 3d8 a 5.º nivel, 4d8 a 7.º nivel y un máximo de 5d8 a 9.º nivel o superior.

## ORBE MENOR DE ELECTRICIDAD

Conjuración (creación) [electricidad]
**Nivel**: Hcr/Mag 1
**Efecto**: un orbe de electricidad

*El aire alrededor de tu mano extendida crepita y el olor a ozono asalta tu nariz cuando una esfera de energía eléctrica, su superficie chascando con relámpagos, surge de tu palma.*

Este conjuro funciona como *orbe menor de ácido*, salvo en que inflige daño por electricidad.

## ORBE MENOR DE FRÍO

Conjuración (creación) [frío]
**Nivel**: Hcr/Mag 1
**Efecto**: un orbe de frío

*Tu mano adopta una tonalidad azulada y tus dedos se quedan entumecidos e insensibles al finalizar el conjuro. Desde la helada palma de tu mano vuela un orbe formado de hielo azul.*

Este conjuro funciona como *orbe menor de ácido*, excepto porque inflige daño por frío.

## ORBE MENOR DE FUEGO

Conjuración (creación) [fuego]
**Nivel**: Hcr/Mag 1
**Efecto**: un orbe de fuego

*Tu mano se calienta hasta una temperatura desagradable justo antes de liberar la energía del conjuro en forma de un orbe de llamas blancas que se abalanza desde tu mano abierta hacia adelante.*

Este conjuro funciona como *orbe menor de ácido*, excepto porque inflige daño por fuego.

## ORBE MENOR DE SONIDO

Conjuración (creación) [sónico]
**Nivel**: Hcr/Mag 1
**Efecto**: un orbe sónico

Este conjuro funciona como *orbe menor de ácido*, excepto porque inflige 1d6 puntos de daño sónico, más 1d6 puntos adicionales por cada dos niveles de lanzador a partir del primero: 2d6 a 3.er nivel, 3d6 en el 5.º, 4d6 al 7.º y el máximo de 5d6 a 9.º nivel o superior.

## ORBE RESPLANDECIENTE

Evocación [luz]
**Nivel:** Clr 4, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Efecto:** una fuente de luz mágica controlable
**Duración:** permanente
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Apelando a la luz ilimitada del plano de Energía positiva, instas a una diminuta parte de su poder a que entre dentro de una frágil esfera de cristal.*

Este conjuro coloca una fuente de luz mágica dentro de una esfera de cristal de aproximadamente el tamaño de un puño humano. Podrás controlar el nivel de luz generado por un *orbe resplandeciente* mediante órdenes mentales (como una acción estándar), siempre que esté a 30' o menos de ti. El nivel de luz puede ir desde ninguna hasta iluminar un radio de 60'. No hay límite al número de *orbes resplandecientes* que puedes poseer, y te es posible controlar sus niveles de luz independientemente o en conjunto.

Si un *orbe* se rompe, la magia se pierde. No obstante, si mueres, uno de éstos conserva su encantamiento. Cualquier personaje con Inteligencia o Sabiduría de, como mínimo, 13 puede hacerse con el control de un orbe simplemente tocándolo.

*Foco:* la esfera de cristal (50 po) dentro de la cual se sitúa la luz. Un orbe adecuado para ser utilizado con este fin tiene dureza 0 y 2 pg.

## OSCURIDAD REPTANTE

Conjuración (creación)
**Nivel:** Clr 5
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*Un sudario de oscuros tentáculos contorsionantes se forma alrededor de tu cuerpo mientras pronuncias las últimas sílabas del sortilegio.*

Este conjuro crea varios tentáculos que te rodean pero que no interfieren con tu movilidad o el lanzamiento de sortilegios, y te proporcionan ocultación y esconden totalmente tus facciones. Consigues un bonificador de capacidad de +4 en todas las pruebas de presa, Escapismo y Trepar.

Cuando te atacan, los tentáculos contraatacan a tu oponente. Tienen un bonificador de ataque igual a tu ataque base + tu modificador de Sab, y un golpe con éxito inflige 1d12 puntos de daño.

## OSO FANTASMAL

Conjuración (convocación)
**Nivel:** Drd 9
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** un oso fantasmal convocado
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*La imagen fantasmal de un gran oso aparece ante ti. Se alza silenciosamente sobre sus patas traseras y se deja caer violentamente sobre las delanteras, aún sin emitir ningún ruido. Entonces abre su boca, liberando un tremendo rugido.*

Este conjuro funciona igual que el *lobo fantasmal* (ver pág. 141), pero haces aparecer un oso incorporal con un rugido temible.

### OSO FANTASMAL VD 14

N bestia mágica Enorme (incorporal)
**Inic** +9; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +20, Escuchar +20
**CA** 25, toque 25, desprevenido 16; Esquiva, Movilidad
**pg** 147 (14 DG)
**Fort** +13, **Ref** +17, **Vol** +7

**Velocidad** Vl 60' (buena)
**Cuerpo a cuerpo** 2 garras +23 toque incorporal (2d6 más 3d6 por frío) y mordisco +22 toque incorporal (2d8 más 3d6 por frío)
**Espacio** 15'; **Alcance** 15'
**Atq base** +14; **Pre** –
**Opciones de atq** Reflejos de combate

**Acciones especiales** rugido temible
**Características** Fue –, Des 29, Con 20, Int 11, Sab 17, Car 28
**CE** rasgos de incorporal

**Dotes** Ataque múltiple, Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate, Soltura con un arma (mordisco)
**Habilidades** Avistar +20, Escuchar +20
**Rugido temible (Sb):** radio de 120', una vez cada 1d4 asaltos, TS de Voluntad (CD 26) niega. Las criaturas a 30' o menos huyen despavoridas, el resto dentro del área quedan asustadas durante 3d6 asaltos si fallan sus salvaciones.

## PACTO CON LA MUERTE

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Clr 8, Pacto 8
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva voluntaria tocada
**Duración:** permanente hasta ser desencadenado
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Con las últimas palabras de poder, realizas el juramento vinculante del converso y te aseguras el auxilio de tu deidad cuando lo peor le acontezca a su nuevo sirviente.*

Este conjuro permite al objetivo realizar un trato vinculante con tu deidad que le trae de vuelta a la vida si lo matan.

Cuando se lanza este sortilegio, la Constitución del receptor se reduce permanentemente en 2 puntos. A cambio de esto, si un día muere, inmediatamente se activa una *resurrección verdadera* (*Mdj*, pág. 285) sobre él. Sin embargo, no recupera los 2 puntos de Constitución al volver a la vida.

Si el conjuro es disipado antes de que el receptor muera, no recupera los 2 puntos de Constitución perdidos; sólo un *deseo* o un *milagro* podrán devolvérselos, pero sólo después de que *pacto con la muerte* haya sido activado o disipado.

*Componente material:* un diamante valorado en al menos 1.000 po.

## PACTO DE RENOVACIÓN

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 7, Pacto 7
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva voluntaria tocada
**Duración:** permanente hasta que se dispara
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Apelando a tu deidad para que ayude a tu aliado, vinculas un conjuro protector a tu amigo, dejando en su piel una marca semejante a un tatuaje del símbolo sagrado de tu deidad.*

Una vez que se lanza el conjuro, el pacto permanece dormido hasta que el objetivo se ve sujeto a uno o más de los siguientes estados adversos: atontado, aturdido, cegado, con *debilidad mental*, *confuso*, daño de característica, deslumbrado, enfermo, ensordecido, envenenado, exhausto, fatigado, indispuesto, loco o mareado. Un asalto después de que el objetivo caiga bajo el efecto de un estado que dispare el *pacto de renovación*, recibirá un conjuro *panacea* (ver pág. 179) con tu nivel de lanzador.

Una criatura sólo puede recibir un *pacto de renovación* a la vez. Lanzar el sortilegio sobre un objetivo que ya tenga un *pacto de renovación* sin usar anulará el pacto anterior.

*Componente material:* un topacio por un valor de como mínimo 500 po.

## PACTO FERVIENTE

Evocación
**Nivel:** Clr 6, Competición 6, Pacto 6
**Componentes:** V, S, FD, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** toque



*Ilustración de B. Hagan*

*El sortilegio* paisaje sombrío *trae un poco del plano de la Sombra al Material*

**Objetivo:** criatura viva voluntaria tocada
**Duración:** permanente hasta que se dispara, después 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Vinculando al receptor con tu deidad, le proporcionas la capacidad de aplastar a los enemigos de ésta.*

Una vez se lanza el conjuro, el pacto permanece latente hasta que el objetivo asesta un golpe con éxito a un enemigo cuyo alineamiento sea el opuesto exacto del de tu deidad. Los siguientes ataques cuerpo a cuerpo del receptor obtienen un bonificador de +4 e infligen el doble de daño. Una vez el sortilegio se activa, el objetivo se ve obligado a atacar a los enemigos del alineamiento opuesto cada asalto si es capaz de hacerlo, o el conjuro finaliza. Sabe qué criaturas a 60' o menos son del alineamiento opuesto.

Si creas un *pacto ferviente* con una deidad completamente neutral (como Obad-Hai), elige un alineamiento de la siguiente lista que desencadene el *pacto ferviente:* legal bueno, legal maligno, caótico maligno o caótico bueno.

Una criatura sólo puede recibir un *pacto ferviente* a la vez. Lanzar el conjuro sobre un objetivo que ya tenga un *pacto ferviente* sin usar anulará el anterior.

*Coste en PX:* 500 PX.

## PACTO INQUEBRANTABLE

Evocación
**Nivel:** Clr 5, Pacto 5
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva voluntaria tocada
**Duración:** permanente hasta que se dispara, después 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tocas a tu aliado y le otorgas poder con un sortilegio que surtirá efecto cuando más lo necesite.*

Una vez se lanza el conjuro, el pacto permanece dormido hasta que el objetivo queda reducido a la mitad o menos de sus pg, en cuyo caso obtiene inmediatamente 5 pg temporales por cada dos niveles de lanzador (máximo 35 pg a 14.º nivel), RD 5/mágica y un bonificador de suerte de +2 a los TS. Los pg, RD y bonificadores a los TS desaparecen cuando el conjuro finaliza.

*Componente material:* incienso por valor de 250 po.

## PAISAJE SOMBRÍO

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Drd 9
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Objetivo:** expansión de 1 milla de radio centrada en un punto en el espacio
**Duración:** 24 horas/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Reflejos parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Infundiendo al paisaje cercano con el poder robado del plano de la Sombra, haces del terreno que te rodea un lugar más salvaje y peligroso.*

Los efectos exactos del sortilegio dependen del terreno sobre el que se lanza.

*Bosque:* los bosques aumentados por el conjuro *paisaje sombrío* se convierten en lugares aterradores donde un manto de hojas putrefactas cubre el sol y todos los árboles están retorcidos de forma extraña. La maleza rala se vuelve espesa, y los espacios cubiertos con maleza espesa se agarran a quien pasa como si se hubiera lanzado sobre ellos un sortilegio *enmarañar* (*Mdj*, pág. 236; CD igual a la del *paisaje sombrío*).

*Colina:* incluso las colinas suaves se vuelven más traicioneras bajo los efectos de un conjuro *paisaje sombrío*. La maleza rala se vuelve espesa en el terreno de colina y las pendientes son más empinadas de lo que su elevación indicaría. Se necesitan dos casillas para moverse colina arriba en una pendiente gradual, y cuatro para hacerlo en una empinada. Los riscos tienen salientes frecuentes y están hechos de rocas desmoronadas, necesitándose una prueba de Trepar (CD 25) para ascender o descender por ellos.

*Desierto: paisaje sombrío* transforma un desierto en un lugar al que nadie querría ir voluntariamente. La temperatura media aumenta 30° F [16° C], o disminuye 30° F si el desierto en realidad es una tundra (ver 'Peligros del frío' y 'Peligros del calor', páginas 303-304 de la *GDM*). Las tormentas de arena (o las de nieve, si es una tundra) asolan el *paisaje sombrío* desértico una vez cada hora.

*Llanura:* sólo las praderas naturales cambian como resultado de un *paisaje sombrío*, pero se convierten en espacios amplios con grupos de arbustos densos donde las tormentas de arena y los tornados son frecuentes. La mitad de los espacios con maleza (rala o espesa) se agarran a quien pasa como si se hubiera lanzado sobre ellos un conjuro de *enmarañar* (*Mdj*, pág. 236; CD igual a la del *paisaje sombrío*).

*Marjal:* los marjales parecen más cenagosos e inhóspitos. La mitad de los espacios de maleza en el marjal se convierten en arenas movedizas (*GDM*, pág. 88).

*Montaña:* las montañas se convierten en lugares de picos dentados, pendientes resbaladizas y vientos aullantes. Los riscos y las grietas requieren una prueba de Trepar (CD 25) para ser escaladas. Las criaturas que fallen estas pruebas o hagan ruidos fuertes tendrán un 10% de posibilidades de iniciar una avalancha (*GDM*, pág. 90). Los efectos de la altitud son una categoría peores: las áreas por debajo de los 5.000' se consideran como si fueran de la categoría de 5.000' a 15.000', y todo lo que esté por encima de los 5.000' se trata como si estuviera por encima de los 15.000'.

*Subterráneo:* los dungeons normales no se ven afectados por el *paisaje sombrío*, pero sí las cavernas naturales. Para entrar en un espacio con suelos de piedra natural se necesitan 4 casillas de movimiento. Las estalagmitas cubren el 10% del espacio de suelo disponible.

Además de los efectos específicos del terreno, el conjuro *paisaje sombrío* empeora el clima dentro de su área. Al tirar el tiempo atmosférico aleatorio (*GDM*, pág. 94), hazlo dos veces y coge el resultado mayor. En terreno de llanuras, tira tres veces y coge el resultado mayor. Este efecto no se aplica a los subterráneos.

En un *paisaje sombrío* que tú has creado no sufres efectos específicos del terreno (terreno enmarañador, obstáculos al movimiento, efectos de altitud, CD de Trepar mayor, etcétera). Cuando lanzas el conjuro, puedes elegir a una criatura por cada cuatro niveles de lanzador como viajero designado. Los seres elegidos no sufren los efectos específicos del terreno del sortilegio, pero siguen sufriendo el mal tiempo.

También puedes elegir uno o más animales, plantas o bestias mágicas autóctonas del área del conjuro como guardianes sombríos del paisaje. Puedes designar 1 DG de criaturas por nivel de lanzador, dividido como desees. Por ejemplo, un druida de 20.º nivel podría designar a dos ents (7 DG cada uno) y a un lobo terrible (6 DG) como guardianes sombríos. Mientras los éstos permanezcan dentro del área del conjuro, tendrán una actitud amistosa hacia ti y los viajeros que hayas designado, y también obtendrán las siguientes cualidades especiales: RE 10 (frío), visión en la oscuridad hasta 60', RD 5/mágica, evasión y visión en la penumbra. Si la criatura ya tiene una o más de estas cualidades especiales, usa el mejor valor.

## PALABRA DE ATADURA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Pal 3
**Componentes:** V, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un humanoide o humanoide monstruoso Mediano o más pequeño
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Cuando lanzas este conjuro y llamas al objetivo, relucientes grilletes de acero aparecen alrededor de sus muñecas y tobillos.*

Creas unos grilletes de acero de gran calidad que intentan atrapar a tu objetivo. Un TS de Reflejos con éxito le permite a éste esquivar a los grilletes que toman forma; de lo contrario, queda atado de manos y pies.

La criatura prisionera puede liberarse con una prueba de Escapismo a CD 35 o una de Fuerza a CD 28. Los grilletes tienen dureza 10 y tantos pg como 10 + 1 por nivel de lanzador. Éstos reducen o aumentan su tamaño de forma automática para ajustarse a cualquier criatura Mediana o más pequeña. Mientras permanezca aprisionado por los grilletes, el receptor no podrá realizar ninguna acción que requiera el uso de sus manos y tan sólo será capaz de moverse 5' por asalto. Los grilletes aparecen con una cerradura corriente (Abrir cerraduras [CD 25]).

## PALABRA DE EQUILIBRIO

Evocación [sónico]
**Nivel:** Drd 7, Equilibrio 7
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Área:** criaturas en una expansión de 30' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno o Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Pronuncias las más antiguas palabras del equilibrio. Los que se apartan demasiado del camino de la imparcialidad pagan el precio por sus pecados cuando éstas los juzgan.*

Cualquier criatura legal buena, caótica buena, legal maligna o caótica maligna que escuche la *palabra del equilibrio* sufrirá efectos nocivos dependiendo de sus DG, tal y como se indica en la siguiente tabla, y sin TS. Estos efectos son acumulativos.

| DG | Efecto |
|---|---|
| Iguales al nivel de lanzador | Mareado |
| Hasta el nivel del lanzador -1 | Debilitado mareado |
| Hasta el nivel del lanzador -5 | Paralizado, debilitado, mareado |
| Hasta el nivel del lanzador -10 | Muerto |

*Mareado:* la criatura está limitada a una única acción de movimiento durante 1 asalto, pero puede defenderse con normalidad.

*Debilitado:* la puntuación de Fuerza de la criatura disminuye en 2d6 puntos durante 2d4 asaltos.

*Paralizado:* la criatura queda paralizada e indefensa durante 1d10 minutos.

*Muerto:* la criatura muere si estaba viva, o es destruida si era un muerto viviente. Si te encuentras en tu plano natal cuando lanzas este conjuro, todo ajeno o elemental legal bueno, caótico bueno, legal maligno y caótico maligno que se encuentre en el área será desterrado instantáneamente de vuelta a su plano natal, a no ser que tenga éxito en un TS de Voluntad con un penalizador de -4. Las criaturas desterradas de ese modo no podrán regresar durante al menos 24 horas. El efecto de destierro se produce sin importar si las criaturas escuchan realmente la *palabra del equilibrio* o no, aunque aquellas que lo hagan también sufrirán los efectos apropiados (ver anteriormente).

Las criaturas cuyos DG superen tu nivel de lanzador no resultarán afectadas por la *palabra del equilibrio.*

## PALMA MARCHITADORA

Nigromancia
**Nivel**: Clr 7
**Componentes**: V, S
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: toque
**Objetivo**: criatura viva tocada
**Duración**: instantáneo
**TS**: Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros**: sí

*Un sudario negro de energía mágica rodea tus manos. Bajo la mortaja, éstas parecen marchitas y envejecidas, como cuero viejo descuidado a punto de quedar convertido en polvo.*

Un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito inflige 1 punto de daño a la Fuerza y a la Constitución por cada dos niveles de lanzador (máximo 10 puntos de cada) al objetivo. Si consigues asestar un golpe crítico, el objetivo sufre consunción de características, pero el efecto no queda multiplicado por dos.

## PANACEA

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 4, Drd 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad mitad (inofensivo); ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Te arrodillas al lado de tu atribulado compañero y pronuncias las suaves palabras de este sortilegio. A tu contacto, tu aliado queda imbuido de un resplandor dorado.*

Este conjuro canaliza energía positiva al interior de una criatura para eliminar sus estados adversos. Eliminará de forma inmediata las siguientes condiciones que afecten al objetivo: atontado, aturdido, asustado, cegado, *confuso,* deslumbrado, despavorido, enfermo, ensordecido, estremecido, exhausto, fatigado, indispuesto, mareado y paralizado. Niega los efectos de sueño y el del sortilegio *debilidad mental,* y anula cualquier efecto adicional de un veneno, como el conjuro *neutralizar veneno.* También cura 1d8 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador (máximo +20).

*Panacea* no restaura daño de característica, niveles negativos o la consunción de niveles.

Empleado contra una criatura muerta viviente, el conjuro *panacea* inflige daño en lugar de curarlo (aunque la criatura sufre la mitad de éste si supera un TS de Voluntad con éxito), pero no tiene ningún otro efecto.

## PANTALLA DISIPADORA

Abjuración
**Nivel**: Hcr/Mag 4
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto**: muro de energía cuya área es de hasta un cuadrado de 10' de lado/nivel, o una esfera o hemisferio con un radio de hasta 1'/nivel
**Duración**: 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Lanzando al suelo la lámina de cristal en tu mano y finalizando las misteriosas palabras de poder necesarias para liberar la energía del sortilegio, creas una pantalla resplandeciente, inmóvil y opaca de energía violeta.*

Los efectos de conjuro que funcionen sobre una criatura u objeto desatendido que pasen a través de la pantalla serán afectados como por un *disipar magia* apuntado (*Mdj,* pág. 233) de tu nivel de lanzador. Los objetos atendidos no son afectados, lo cual es lo único que lo diferencia de un lanzamiento apuntado normal de *disipar magia:* básicamente, los objetos atendidos no son objetivos de la pantalla. Debes realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + 1 por nivel de lanzador, máximo +10) para disipar efectos de conjuros (CD 11 + el nivel de lanzador) o suprimir las propiedades mágicas de un objeto desatendido durante 1d4 asaltos (CD igual al nivel de lanzador del objeto). Los efectos de sortilegios que no funcionen sobre criaturas u objetos desatendidos no podrán atravesar la pantalla. Un conjuro *desintegrar* o un *disipar magia* con éxito eliminan la *pantalla disipadora,* mientras que un *campo antimagia* la suprime.

*Componente material:* una lámina de fino cristal de plomo.

## PANTALLA DISIPADORA MAYOR

Abjuración
**Nivel**: Drow 6, Hcr/Mag 7

Este conjuro funciona igual que *pantalla disipadora,* exceptuando que el bonificador máximo de la prueba de disipar es de +20.

## PASO DE CANGREJO

Transmutación
**Nivel:** Brd 1, Drd 1, Exp 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*La criatura que tocas se mueve ahora con mucha más rapidez, corriendo con pasos cortos y una facilidad desconcertante.*

Cuando los receptores de este conjuro cargan, ganan un bonificador de +4 a la tirada de ataque y no sufren penalizador alguno a la CA. Este beneficio reemplaza al bonificador de +2 habitual al ataque y el penalizador de -2 a la CA que aplica normalmente una carga. Si la criatura es capaz de llevar a cabo diversos ataques tras una carga, como un león con la aptitud abalanzarse, el bonificador sólo se aplica al primero.

*Componente material:* una pata de cangrejo.

## PASO ENÉRGICO

Transmutación
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar



*Ilustración de B. Hagan*

*Un conjuro* pabellón de grandeza *proporciona a los aventureros un lugar de descanso espectacular entre batallas*

**Alcance:** 30'
**Área:** emanación de 30' de radio centrada en ti
**Duración:** hasta 12 horas
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Golpeando un pequeño tambor y cantando una canción que marca el paso, exhortas a tus aliados a seguir avanzando.*

Una vez se lanza este conjuro, tú y todos tus aliados en un radio de 30' de ti os movéis a una velocidad superior en 10' a la normal.

Tú y las demás criaturas afectadas sólo podéis beneficiaros de este conjuro si os abstenéis de llevar a cabo cualquier acción distinta a de movimiento. Cuando alguno de los afectados realice cualquier otro tipo de acción, este sortilegio terminará.

*Foco:* un pequeño tambor.

## PABELLÓN DE GRANDEZA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Creación 9
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** pabellón extradimensional de hasta cinco cubos de 10'/nivel (Mo), más banquete para 12 criaturas/nivel
**Duración:** 24 horas/nivel (D) más 12 horas; ver texto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Pensando en dulces recuerdos sobre el hogar y su calidez, haces aparecer un bastión invisible de comodidad y seguridad.*

Conjuras una gran tienda del tamaño de un pabellón que tiene una sola entrada en el plano en el que lanzas el sortilegio. El punto de entrada parece una leve luminosidad en el aire que tiene 10' de ancho y 15' de altura. Sólo aquellos a los que tú eliges son capaces de entrar en el pabellón, y la entrada se cierra y se hace invisible tras de ti cuando entras. Puedes abrirla otra vez desde cualquier lado a voluntad. Una vez que los observadores hayan atravesado la entrada, estarán en una tienda espaciosa decorada con los colores de tu fe. La iluminación puede variar entre la oscuridad y la luz del día, y la temperatura, entre los 40° F [4° C] y los 90° F [32° C], a tu elección cuando lanzas el conjuro.

El pabellón está amueblado suntuosamente, incluyendo comida completa para doce personas por nivel de lanzador. Cualquiera que esté toda una hora comiendo aquí obtendrá los mismos beneficios que los del *festín de los héroes* (*Mdj*, pág. 243). Mientras están en el pabellón, las criaturas se curan de forma natural al doble de la velocidad normal (sin incluir la curación rápida o la regeneración).

## PEGAR

Transmutación
**Nivel:** Brd 0, Hcr/Mag 0
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un objeto no mágico desatendido que no pese más de 5 lbs.
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*A falta de alguien que sostenga el objeto donde lo necesitas, murmuras y agitas tu mano en un sencillo gesto antes de pegarlo en su sitio.*

*Pegar* une un objeto que pese un máximo de 5 lbs. a otro. Los dos pueden ser separados por incluso una pequeña fuerza, como un viento de más de 10 millas/hora, un conjuro *mano del mago* o *sirviente invisible*, o una acción de movimiento de cualquier criatura corporal (que provoca ataques de oportunidad).

*Componente material*: un poco de pegamento seco.

## PERCIBIR HEREJE

Adivinación
**Nivel**: Pal 1
**Componentes**: V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: toque
**Objetivo:** objeto tocado
**Duración**: 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Sosteniendo en alto el objeto recipiente, cantas en voz baja las últimas palabras para lanzar el sortilegio. El objetivo llamea inmediatamente con un suave color azul, que se desvanece casi al instante.*

Este conjuro normalmente se lanza sobre un arma o un símbolo sagrado. Si una criatura maligna con la capacidad de lanzar conjuros divinos se aproxima a 100' o menos del objeto, éste empieza a resplandecer con un tenue brillo azul. No puedes saber dónde, o en qué dirección, está la criatura detectada, sólo que una se halla dentro del alcance. El sortilegio puede atravesar barreras, pero 1' de piedra, 1" de metal común, una delgada lámina de plomo o 3' de madera o tierra lo bloquean.

## PERINARCA

Transmutación
**Nivel:** Drd 4, Hcr/Mag 4, Limbo 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Duración:** 1 asalto/nivel; ver texto
**Tiro de salvación:** ninguno (objeto) y Reflejos niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*El Limbo incide en todo, por todos lados: colores, sonidos y elementos. Pronuncias las palabras y sientes el poder del plano combarse en tu mente y luego relajarse cuando imprimes orden al caos.*

Este conjuro otorga control temporal sobre el terreno del Limbo. Si no se controla, el Caos cambiante del Limbo (*GDM*, pág. 158) es lo que su nombre implica: una sopa deforme de energía y elementos. Los nativos aprenden a controlarlo o a habitar áreas que han disfrutado de algo de control durante mucho tiempo, pero quienes visitan las áreas de Limbo "puro" deben superar una prueba de Sabiduría a CD 16 para controlar la peligrosa masa.

El sortilegio *perinarca* te da el control automático de un radio de Limbo puro (un área que no esté estabilizada ni controlada por otra criatura) de pequeño tamaño. El control te permite reformarlo como desees, añadiendo o sustrayendo uno de los cuatro elementos básicos como una acción estándar una vez por asalto. El diseño favorito de los viajeros del plano Material es un trozo de tierra rodeado de una pequeña capa de aire.

El efecto de este conjuro se superpone al control ya establecido (potencialmente) con una prueba de Sabiduría. Tus aliados pueden entregarte el control de las zonas contiguas a la del conjuro, si lo desean (*NdT: y las controlan, es de suponer*). Es imposible que te arrebaten el control mientras el sortilegio esté activo (lo cual es una de las mejores razones para lanzar este conjuro aunque se tenga una puntuación alta en Sabiduría). Si te alejas más de 100' del área que controlas, el orden que imponías se deshace.

Eres incapaz de realizar cambios complejos en el área que controlas, pero puedes mezclar dos o tres elementos de forma tosca; más adelante se dan algunos ejemplos. Puedes intentar controlar un área que contenga enemigos, aunque éstos tienen derecho a un TS de Reflejos para salir de la zona.

*Barrera espesa*: puedes "espesar" el aire con polvo y roca, creando una zona alrededor de ti y de tus aliados a través de la que las criaturas tengan que abrirse paso a la fuerza. Su velocidad diminuirá a 5', o a 10' para criaturas Grandes o mayores.

*Barrera ardiente*: puedes crear un grueso campo de llamas que infligirán 3d10 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que trate de cruzarlo y a todo aquel que permanezca en su interior.

*Barrera completa*: puedes crear una barrera de piedra sólida de hasta 1' de grosor que te rodee a ti y a tus compañeros, lo que evitará que accedan quienes no sean grandes excavadores. Por otra parte, puedes tratar de encerrar a los enemigos dentro de una burbuja de piedra sólida.

## PERINARCA PLANARIO

Transmutación
**Nivel:** Drd 9, Hcr/Mag 9, Limbo 9

*El dominio de la deidad consiste completamente de agua, pero tu conjuro crea una burbuja de aire y un lugar sobre el que permanecer en pie.*

Este conjuro funciona igual que *perinarca*, salvo en que puedes lanzarlo en cualquier plano altamente o divinamente mórfico (*GDM*, pág. 148).

## PERSEGUIDOR IMPLACABLE

Adivinación
**Nivel:** Asn 4, Exp 4, Grd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel); ver texto
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con este sortilegio, te conviertes en un rastreador infalible, y sabes instantáneamente dónde se encuentra tu presa siempre que se mueve.*

El conjuro *perseguidor implacable* te proporcionará la dirección y la distancia a la que se encuentre la criatura objetivo siempre que termine un turno a más de 10' de donde lo empezara. Si eres un explorador, aplicas tu bonificador de enemigo predilecto a la CD del TS de Voluntad.

Una vez que hayas elegido a una criatura mediante *perseguidor implacable*, sabrás dónde se encuentra mientras se mueva en el plano en el que estés, sin importar a dónde vaya. Incluso si se va del plano, el *perseguidor implacable* te dice a cuál ha ido la criatura objetivo. Después, el conjuro no proporcionará más información hasta que tú y ella estéis en el mismo plano, en cuyo caso el *perseguidor implacable* volverá a funcionar con normalidad.

## PERSPICACIA DEL BÚHO

Transmutación
**Nivel:** Drd 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 hora
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Cuando lanzas este conjuro, tu rostro queda superpuesto por la imagen de un búho de las nieves. Ésta se desvanece cuando otorgas comprensión a tu aliado.*

El receptor obtiene un bonificador de mejora a su Sabiduría igual a 1/2 de tu nivel de lanzador.

## PERTURBAR MUERTOS VIVIENTES MAYOR

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un rayo negro surge de tu mano extendida, atravesando a los muertos vivientes más cercanos.*

Para alcanzar a un objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Este conjuro funciona igual que *perturbar muertos vivientes* (*Mdj*, pág. 272), salvo en que el rayo inflige 1d8 puntos de daño por nivel de lanzador a cualquier muerto viviente, hasta un máximo de 10d8. Si el daño basta para destruir al primer objetivo, puedes dirigir el rayo hacia otro muerto en vida a 15' o menos del primero. De tener éxito en un ataque de toque a distancia contra el segundo objetivo, ése sufre la mitad del daño resultante de la tirada contra el primero.

## PESADILLA SINFÓNICA

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 6, Clr 7, Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque; ver texto
**Objetivo:** criatura viva tocada; ver texto
**Duración:** 24 horas/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un aura oscura y ominosa se forma a tu alrededor cuando completas el conjuro. Acordes distantes de una estridente y terrible sinfonía, como si varias orquestas tocaran distintas piezas de forma simultánea, resuenan continuamente en el aire cuando alargas la mano hacia tu víctima.*

Una criatura objetivo de este conjuro pierde la capacidad de soñar mientras duerme o descansa. En lugar de ello, en vez de sueños, el descanso del receptor se llena con los sonidos de una orquesta discordante. Tras el primer intento de dormir de la víctima, ésta sufre un penalizador de -2 a las pruebas de las habilidades basadas en la Sabiduría. Este penalizador se mantendrá mientras permanezca en las garras de la *pesadilla sinfónica*. Este conjuro afecta a todas las criaturas que duermen o entran en trances semejantes al sueño, si bien las que no necesitan hacerlo son, a todos los efectos, inmunes a él.

Además, el sueño de la criatura ahora queda atormentado, por lo que ya no obtiene descanso completo por dormir o descansar. El receptor no recupera pg o cura daño de característica de forma natural, ni tampoco es capaz de preparar sortilegios si hacerlo requiere de un descanso de toda una noche completa.

No obstante, la criatura es ahora inmune a los conjuros *mensaje onírico* y *pesadilla*, así como a otros efectos que provoquen pesadillas (como la aptitud acoso onírico de la saga nocturna).

Puedes disipar el efecto de esta maldición a voluntad, pero es difícil eliminar una *pesadilla sinfónica* de cualquier otro modo antes de que su duración expire. Un *quitar maldición* lanzado a un nivel de lanzador superior al tuyo lo consigue, así como un *romper encantamiento* con éxito. De otro modo, se necesita un *deseo* o un *milagro* para ello.

Este conjuro también podrás lanzarlo sobre una criatura a la que estés escudriñando o sobre una que esté lejos pero de la que tengas algo que haya llevado en las últimas 24 horas.

*Foco:* una pequeña estatua de una calavera abierta, dentro de la que hay dispuesta una orquesta en miniatura. La calidad de este componente debe ser extraordinaria, y debe tener un valor de 1.000 po.

## PIEDRA INMOVILIZANTE

Conjuración (creación) [tierra]
**Nivel:** Drd 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** un cuadrado de 10'/nivel
**Duración:** 24 horas/nivel
**Tiro de salvación:** ver abajo
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Cuando surge la energía de este sortilegio, el suelo estalla con viarios brazos de tamaño humano y hechos de roca sólida. Al terminar el lanzamiento, se retiran bajo la superficie de piedra, una trampa dispuesta para futuros intrusos.*

Este sortilegio hace aparecer unos gruesos brazos pétreos que surgen de una formación rocosa o de piedra cuando alguien pasa cerca de ella. Cada casilla de 10' en el área del conjuro contiene un brazo de piedra.

Toda criatura que entre en el área del conjuro quedará inmovilizada por los brazos a menos que supere un TS de Reflejos. Una que no lo consiga quedará atrapada en el sitio y será incapaz de moverse. Podrá llevar a cabo acciones con normalidad, simplemente será incapaz de moverse del espacio que ocupe en ese momento. Las criaturas apresadas sufren 1d6+5 puntos de daño cada asalto, al inicio de tu turno. Las que consigan superar la salvación podrán moverse por el área con normalidad. Las criaturas que inicien su turno en la zona afectada deberán tener éxito en otro TS de Reflejos o quedarán afectadas por el conjuro.

Una víctima apresada puede realizar una prueba de Fuerza (CD 20) o una de Escapismo (CD 25) para librarse de los brazos o también puede hacer esto infligiendo daño suficiente como para destruir el brazo. Cada brazo tiene CA 15, dureza 8 y 15 pg.

Antes de atacar, los brazos permanecen bajo la superficie de la piedra. Pueden ser descubiertos (pero no desarmados) como trampas mágicas.

## PIEL DE ÁNGEL

Abjuración [bien]
**Nivel:** Pal 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura legal buena tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tocas a tu aliado con el símbolo sagrado e invocas las palabras santas. Un resplandor opalescente se extiende por su piel, imbuyéndole de un lustre perlado.*

El objetivo obtiene RD 5/maligno.

## PIEL DE ARAÑA

Transmutación
**Nivel:** Drd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar

**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Lanzas este conjuro sobre ti mismo, y tu piel brilla de color amarillo. El resplandor se apaga pronto, pero sientes cómo tu piel se vuelve más gruesa, su superficie tornándose más dura y semejante a un caparazón.*

El sortilegio otorga al receptor un bonificador de mejora de +1 al de armadura natural previo, uno racial de +1 a los TS contra venenos y otro racial de +1 en las pruebas de Esconderse. Cada uno de estos bonificadores aumenta en 1 por cada tres niveles de lanzador por encima del 3.º, lo que significa que los bonificadores a la armadura natural, los TS y las pruebas de Esconderse mejoran a +2 en el 6.º nivel, a +3 en el 9.º, a +4 en el 12.º y a +5 en el 15.º.

El bonificador de mejora proporcionado por *piel de araña* se apila con el de armadura natural del objetivo, pero no con otros de mejora a ésta. Una criatura sin armadura natural tiene un bonificador efectivo de +0 en ella, del mismo modo que un personaje que lleva ropas normales tiene uno de armadura de +0.

*Componente material:* un fragmento de araña.

## PIEL DEMONÍACA

Abjuración [mal]
**Nivel:** Grd 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivos:** criatura maligna tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tocas a tu secuaz con tu símbolo sagrado e invocas las horribles palabras de los planos inferiores. Un resplandor ardiente se extiende por la piel de tu sirviente, dejándole con un brillo rojo intenso.*

El objetivo obtiene RD 5/hierro frío o bueno.

## PIEL DRACÓNICA

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel

*No dices nada, pero realizas los gestos siguiendo la pauta prescrita y sostienes la escama de dragón en alto. En tu piel brotan violentamente duras y coloridas escamas.*

Tu piel se endurece y se vuelve escamosa como la de un dragón cromático, del color que tú elijas. Ganas un bonificador de mejora a tu armadura natural de +1 por cada dos niveles (hasta un máximo de +5 en el 10.º), así como RE 10 contra el tipo de energía apropiado según el color que has seleccionado: ácido (negro o verde), electricidad (azul), frío (blanco) o fuego (rojo). Tu RE aumenta a 20 en el 10.º nivel.

*Componente material:* una escama de dragón.

*Especial:* los hechiceros lanzan este conjuro con +1 nivel de lanzador.

## PIEL DE ESPINAS

Transmutación
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Apretas una espina contra tu piel para completar el conjuro. En vez de atravesarla, la espina se funde con tu piel. Un instante después, cientos de espinas similares brotan por todo tu cuerpo.*

Cuando lanzas este conjuro tu piel se llena de espinas, incrementando el daño que infliges con los impactos sin armas y dificultando que te agarren. Además de causar daño letal con los ataques sin armas (si no lo hacías ya), infliges 1d6 puntos de daño perforante adicionales (de modo que un humano receptor de *piel de espinas* causaría 1d3 puntos de daño contundente + 1d6 puntos de daño perforante con un impacto sin armas). Además, cualquier criatura que te golpee con un arma natural o impacto sin armas (incluidos las pruebas de presa) sufrirá 5 puntos de daño perforante.

La RD de una criatura, de tener, se aplica al daño procedente de este conjuro, que se considera perforante en lo que respecta a superarla.

*Componente material:* una espina.

## PIES LIGEROS

Transmutación
**Nivel:** Asn 1, Exp 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Murmuras las palabras de este breve conjuro y te lanzas pasillo abajo, danzando por entre los guardias armados y a través del portón.*

No provocas ataques de oportunidad mientras te mueves.

## PIES SEGUROS

Abjuración
**Nivel:** Pal 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel

*Pronuncias unas pocas palabras y gesticulas en dirección a tus pies, que empiezan a brillar de color verde.*

Tus pasos son seguros y alineados, incluso en la más estrecha de las repisas. Obtienes un bonificador de capacidad de +10 en las pruebas de Equilibrio, Piruetas, Saltar y Trepar. Además, no pierdes tu bonificador de Destreza a la CA cuando mantienes el equilibrio o trepas.

## PLAGA DE ARAÑAS

Conjuración (convocación) [ver texto]
**Nivel:** Clr 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** cinco arañas convocadas
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Poniendo los ojos en blanco, pronuncias entre carcajadas las últimas palabras para apelar al poder de tu deidad. Varias arañas enormes surgen de la tierra en el lugar que indicas.*

Este conjuro convoca a cinco arañas monstruosas Grandes celestiales o infernales (*Mm, pág.* 284). Aparecen donde tu quieres y actúan inmediatamente en tu turno, atacando a tus contrincantes lo mejor que pueden. Si eres capaz de comunicarte con



*El conjuro* plaga de gusanos *daña y horroriza a su víctima*

*Ilustraciones de D. Martin y W. England*

ellas, puedes dirigirlas para que no ataquen, que ataquen a enemigos concretos, o que realicen otras acciones.

Una araña celestial convocada por este sortilegio tiene RD 5/mágica; RE 5 (ácido, frío y electricidad); RC 9; y un ataque de castigar al mal que proporciona un bonificador de +4 a una tirada de daño.

Una criatura infernal (*Mm, pág.* 48) convocada por este sortilegio tiene RD 5/mágica; RE 5 (ácido y fuego); RC 9; y un ataque de castigar al bien que proporciona un bonificador de +4 a una tirada de daño.

Cuando usas un conjuro de convocación para llamar a una criatura buena o maligna, el conjuro es del mismo tipo.

## PLAGA DE GUSANOS

Nigromancia
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 asalto/2 niveles
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tocas a tu adversario con tus dedos manchados de polvo de moscas muertas, lo que da origen a cientos de gusanos que se retuercen en su carne.*

Con un ataque de toque cuerpo a cuerpo acertado infestas a una víctima con criaturas parecidas a gusanos. Si la criatura tocada no supera un TS de Fortaleza, los gusanos mágicos infligen 1d4 puntos de daño a la Constitución cada asalto al inicio de tu turno. El receptor debe superar un TS de Fortaleza cada asalto para negar el daño en ese asalto y poner fin al conjuro.

La plaga puede eliminarse con un conjuro *quitar enfermedad* o *sanar.*

*Componentes materiales:* un puñado de moscas secas.

## PLAGA DE MUERTOS VIVIENTES

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Clr 9, Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** uno o más cadáveres dentro del alcance
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Desatando una fría ráfaga de energía nigromántica, haces que una horda de muertos vivientes se alce de entre los cuerpos de los caídos.*

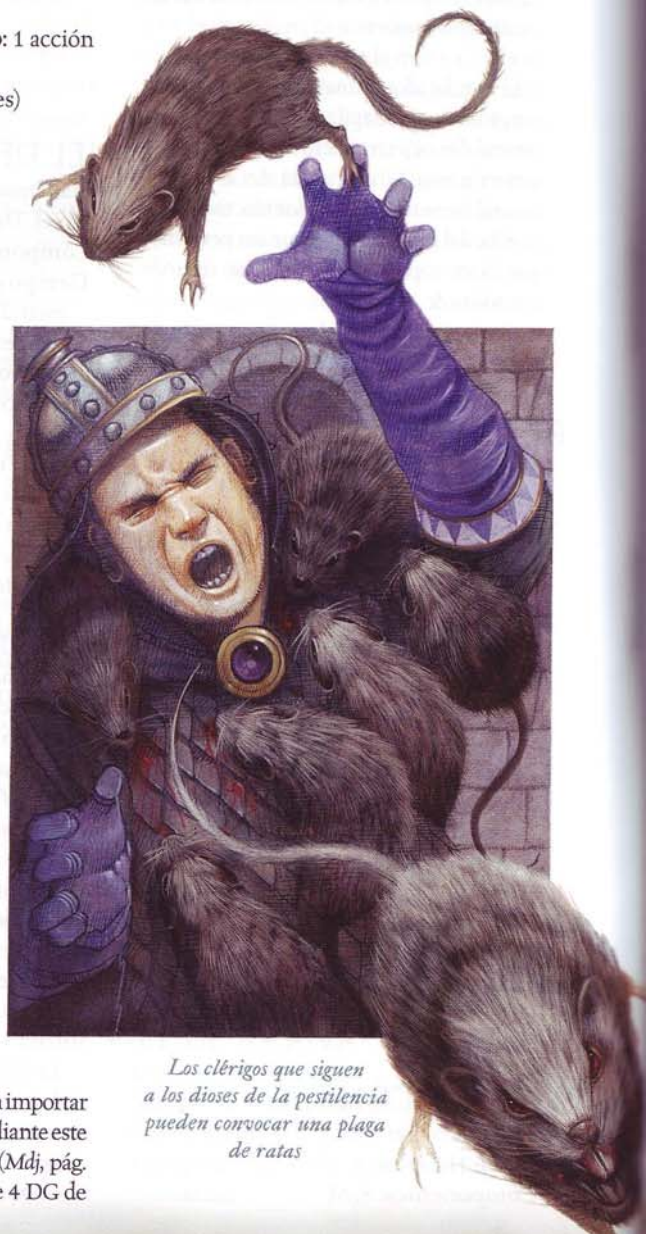
Este sortilegio convierte los huesos o los cuerpos de las criaturas muertas que se hallan dentro de su alcance en esqueletos muertos en vida (*Mm, pág.* 115) o en zombis (*Mm, pág.* 265) con pg máximos para sus DG. Si los controlas, siguen las órdenes que digas. Éstos permanecerán reanimados hasta que sean destruidos (en este caso, no podrán ser reanimados de nuevo).

Sin importar la cantidad específica o las especies de muertos vivientes creadas con este conjuro, no pueden ser más de cuatro veces tu nivel de lanzador en DG por cada lanzamiento de *plaga de muertos vivientes.*

Los muertos en vida que creas continúan bajo tu control de manera indefinida. No obstante, sin importar cuántas de estas criaturas crees mediante este sortilegio o *reanimar a los muertos* (*Mdj, pág.* 280), podrás controlar únicamente 4 DG de criaturas muertas vivientes por nivel de lanzador. El límite impuesto por este conjuro y *reanimar a los muertos* son el mismo, lo que significa que los que reanimes con cualquiera de los dos contarán en lo que respecta a éste. En caso de superar esta cantidad, todas las recién creadas quedan bajo tu control y cualquier exceso procedente de lanzamientos anteriores de este sortilegio o de *reanimar a los muertos* deja de estar dominado. En el momento en que esto haga que debas liberar parte de los muertos vivientes que controles mediante este sortilegio o *reanimar a los muertos*, elegirás a cuáles liberas hasta que los DG totales sean iguales a cuatro veces tu nivel de lanzador.

Los huesos y los cuerpos necesarios para este conjuro siguen las mismas restricciones que *reanimar a los muertos.*

*Componente material:* uno o más zafiros negros con un valor total de 100 po.



*Los clérigos que siguen a los dioses de la pestilencia pueden convocar una plaga de ratas*

## PLAGA DE RATAS

Conjuración (convocación)
**Nivel:** Pestilencia 5
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** una plaga de ratas/2 niveles, cada una de las cuales debe estar adyacente al menos a otra plaga
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** no
**Resistencia a los conjuros:** no

*Negras bolas de pelo se desparraman por todo el suelo, rodando de un lado para otro al expandirse rápidamente, creciéndoles colas, patas y bocas gruñidoras y plagadas de enfermedades.*

Convocas un número de plagas de ratas (*Mm, pág.* 218; una por cada dos niveles de lanzador), hasta un máximo de seis plagas en el nivel 12.º. Las plagas deben convocarse de modo que cada una esté adyacente al menos a otra (es decir, que deben cubrir un área contigua). Puedes hacerlo de modo que compartan el área con otras criaturas. Cada plaga atacará a toda criatura que ocupe su área. En caso de no haber ninguna viva en ésta, ataca o persigue a la más cercana lo mejor posible. No tienes ningún control sobre su objetivo o la dirección en la que se mueven.

## POCIÓN RÁPIDA

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** frasco de agua tocado
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Murmuras las últimas palabras del conjuro y agitas tus dedos por encima del frasco. Chispas cobrizas caen de las puntas de tus dedos y tiñen el agua de una tonalidad de orín oscuro. Al disolverse éstas por completo, comienzas a lanzar tu siguiente conjuro.*

Transformas el agua de un frasco para que pueda ser capaz de almacenar un sortilegio a manera de las pociones. En tu siguiente turno, tú u otro lanzador de conjuros podéis lanzar uno dentro del agua, transformándola en una poción del tipo apropiado. Sólo los sortilegios adecuados para hacer pociones se pueden usar de este modo.



*El conjuro* portaescudos *puede resultar mejor que el sortilegio* escudo

## PODER DEL CARNERO

Transmutación
**Nivel:** Drd 1, Exp 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel

*Completas el lanzamiento y sientes un hormigueo en las manos. Ondulaciones retorcidas y semejantes a cuernos aparecen en tus nudillos, uñas y el dorso de las manos.*

Obtienes un bonificador de mejora de +2 a la Fuerza, y tus ataques sin armas infligen daño letal en vez de no letal. Se te considera armado. El conjuro no tiene ningún otro efecto; puedes lanzar sortilegios y manipular objetos con normalidad.

## PODER DRACÓNICO

Transmutación
**Nivel:** Pal 4, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura viva tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** si (inofensivo)

*Tras lanzar este sortilegio, el rostro de tu aliado queda cubierto brevemente de un fino patrón de pequeñas escamas amarillas. Éstas desaparecen, pero el resplandor dorado permanece.*

El receptor del conjuro gana un bonificador de mejora de +4 a la Fuerza, la Constitución y el Carisma. También obtiene un bonificador de mejora de +4 a la armadura natural. Además, tiene también inmunidad contra los efectos de sueño mágico y parálisis.

*Especial:* los hechiceros lanzan este conjuro con +1 nivel de lanzador.

## PORTAESCUDOS

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** escudo tocado
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Una sensación de proteccionismo y custodia te colma cuando completas el conjuro. Tocando el escudo objetivo, señalas a la criatura a la que tiene que proteger y observas cómo éste se alza en el aire y flota suavemente hacia ella.*

Un conjuro *portaescudos* te permite encantar un escudo para que flote cerca e intente proteger a una criatura de tu elección. El receptor del sortilegio ha de elegirse en el momento del lanzamiento y no puede cambiarse. El escudo encantado permanece a 1' de la criatura hasta que expira la duración



*Ilustración de D. Martin*

del sortilegio y le otorga un bonificador de escudo a la CA como si lo llevara. El conjuro permite que el receptor utilice armas a dos manos o una en cada mano y siga disfrutando de los efectos del escudo.

Los bonificadores de escudo procedentes de diversas fuentes, incluyendo varios lanzamientos de este sortilegio, no se apilan.

## PORTAL SILENCIOSO

Ilusión (engaño)
**Nivel:** Asn 1, Hcr/Mag 0
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un portal
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*La puerta chirría ligeramente al forzarla. Te detienes y agitas tu dedo siguiendo la abertura, y se silencia.*

Este sencillo truco anula el sonido de abrir y cerrar un portal individual (puerta, ventana, verja, cajón, tapa de cofre, etcétera). Incluso la puerta más chirriante se abre sin emitir ningún sonido bajo los efectos de este sortilegio. El *portal silencioso* cubre sólo los medios normales para abrir el portal objetivo. Romper una ventana o patear una puerta sigue haciendo ruido, pero abrir una puerta que cuelgue de sus goznes no (ya que éste es el modo normal en el que se abre una puerta). Los portales compuestos de energía mágica no resultan afectados por este conjuro.

En el caso de portales mágicos o incluso inteligentes, la RC y un TS de Voluntad (CD 10 + el modificador de característica del lanzador + otros modificadores apropiados) se aplican.

## POSTURA DE DAGACONJURO

Abjuración
**Nivel:** Drd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida



Ilustración de R. Horsley

Postura de dagaconjuro *convierte a su lanzador en un mortífero derviche*

**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Las dagas en tus manos brillan plateadas al finalizar el conjuro. Las sientes como si se hubieran convertido en parte de tu cuerpo.*

Mientras este conjuro esté en efecto, si realizas un ataque completo empuñando una daga en cada mano, ganarás un bonificador introspectivo de +2 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con éstas en ese asalto.

La energía mágica que impregna tus dagas mientras *postura de dagaconjuro* está activo te permite desviar la de muchos conjuros. Cuando empuñes dos dagas y luches a la defensiva, ganarás una RC igual a 5 + tu nivel de lanzador.

El sortilegio hace que te concentres de tal manera que cuando dedicas toda tu atención a la defensa, puedes apartar de tu cuerpo la fuerza de la mayoría de los golpes mediante tus dagas. Cuando empuñes dos dagas y utilices la acción de defensa total, ganarás tanto el beneficio de RC anteriormente descrito como RD 5/mágica.

## POSTURA DE MONTAÑA

Transmutación
**Nivel:** Drd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** no

*Apelando a los poderes primordiales de la tierra elemental, das fin al conjuro. Un sentimiento de terca determinación colma tu alma hasta que tocas al receptor elegido para el sortilegio. Entonces ves en esa criatura un indicio de la misma determinación.*

Mientras este conjuro esté en efecto, el receptor podrá quedarse clavado al suelo como una acción gratuita. Éste obtiene un bonificador igual a tu nivel de lanzador contra cualquier intento de apresarle, arrojarle, arrollarle, derribarle, embestirle, empujarle, levantarle u obligarle a moverse de cualquier otra forma contra su voluntad por medios tanto físicos como mágicos.

Si en algún momento alguno de estos intentos tuviera éxito y obligara a moverse al receptor, el conjuro terminaría de inmediato. Cualquier movimiento voluntario por parte del receptor no finaliza el sortilegio (si bien una criatura no puede estar clavada en el suelo mientras se desplaza), y éste puede volver a "clavarse" en otro sitio de la misma manera que se ha descrito anteriormente.

## POZO DE SOMBRA

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Escupes las palabras del conjuro, y la sombra de tu enemigo se oscurece, convirtiéndose en un negro foso sólido. Tu adversario agita*

*desesperadamente sus brazos intentando recuperar el equilibrio mientras cae hacia atrás a la oscuridad.*

Haces que la sombra de la víctima se convierta en una puerta de acceso temporal hasta un espacio de bolsillo dentro del plano de la Sombra. El receptor debe superar un TS Voluntad o es atraído dentro de la puerta de acceso. Dentro del espacio de bolsillo, la criatura ve una copia lúgubre y desértica del mundo real, mientras sombríos fantasmas la acechan y se burlan de ella sin causarle daño real. En cada asalto, la víctima puede realizar otro TS de Voluntad para volver al mundo real; de lo contrario, regresará cuando expire la duración.

Quedar atrapado en un *pozo de sombra* puede ser terrorífico; al volver al mundo real, el receptor debe superar otro TS de Voluntad para no quedar asustado durante 1d4 asaltos.

Al abandonar el espacio de bolsillo, la víctima vuelve a aparecer en el lugar donde se encontraba cuando fue lanzado el *pozo de sombra*. Si éste está ocupado por un objeto sólido, el receptor aparece en el espacio adyacente vacío más cercano.

Los conjuros y aptitudes que transportan a una criatura dentro del mismo plano, como *teleportar* y *puerta dimensional*, no la ayudan a escapar de un conjuro *pozo de sombra*, aunque un *desplazamiento de plano* le permite salir a cualquier plano de la forma habitual, si bien la víctima podría quedar asustada al salir.

## PRECISIÓN TÁCTICA

Adivinación [enajenador]
**Nivel:** Brd 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Sostienes en alto un soldadito de juguete y lo agitas en dirección a tus aliados, llamándolos a las armas mientras lo haces. El soldadito desaparece, pero sientes una conexión con tus aliados, como si pudieras oírlos a todos ellos susurrando las acciones que pretenden llevar a cabo antes de realizarlas.*

Cuando lanzas este conjuro, confieres a tus aliados una mayor comprensión de las acciones de todos ellos, lo que les permite coordinar mejor sus ataques. Si dos aliados afectados flanquean a la misma criatura, cada uno de ellos obtiene un bonificador introspectivo de +2 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo e infligen 1d6 puntos de daño adicionales contra ella. Las criaturas inmunes a los ataques furtivos no son vulnerables a este daño adicional.

*Componente material:* un soldadito de juguete.

## PRESA TEMIBLE

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción inmediata
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Dos cortos tentáculos semejantes a los de un otyugh brotan de debajo de tus brazos para colgar fláccidos a tus lados. Cuando piensas en realizar una presa, los apéndices se animan con movimientos nerviosos y se mecen alrededor en busca de un enemigo.*

Te crecen dos tentáculos que te confieren un bonificador de circunstancia de +4 a las prueba de presa. Éstos no pueden atacar,



Postura de montaña
*hace que mantenerte firme sea fácil*

*Ilustración de W. O'Connor*

coger o manipular objetos ni realizar ninguna acción que no sea apresar. Si tu nivel de lanzador es, como mínimo, 9.º, en vez de dos te crecen cuatro tentáculos y el bonificador aumentan a +8.

## PRESAGIO DE PELIGRO

Adivinación
**Nivel:** Clr 1, Drd 1, Exp 1, Liberación 1
**Componentes:** V, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** instantáneo

*Una breve súplica te confiere una visión que te proporciona una idea de lo peligroso que probablemente sea el futuro inmediato.*

Según una valoración de lo que te rodea y la senda más probable que vas a seguir, recibes una de estas tres visiones que reflejan el viaje en la siguiente hora: a salvo, peligro o gran peligro.

La posibilidad base de recibir una respuesta acertada es de un 70% + 1% por nivel de lanzador, hasta un máximo de 90%; el DM hace la tirada en secreto.

Si el *presagio de peligro* tiene éxito, obtienes una de estas tres visiones, que no duran más de un segundo o dos.

- *A salvo:* no estás en peligro inmediato. Si continúas tu trayectoria actual (o te quedas donde estás si has estado quieto durante algún tiempo antes de lanzar el conjuro), no tendrás que enfrentarte a monstruos, trampas u otros desafíos importantes durante la siguiente hora.
- *Peligro:* te enfrentarás a los desafíos típicos de un aventurero: monstruos que suponen una amenaza pero no son imposibles de vencer, trampas peligrosas y otros riesgos durante la siguiente hora aproximadamente.
- *Gran peligro:* tu propia vida corre un gran riesgo. Probablemente debas enfrentarte a PNJs poderosos o a trampas mortales durante la siguiente hora.

Si la tirada falla, obtienes uno de los otros dos resultados incorrectos, determinado al azar por el DM, y no sabes seguro si has errado porque lo tira en secreto.

Elegir qué visión es la "correcta" requiere que el DM conjeture un poco, que estudiará los posibles cursos de acción del grupo y a qué peligros es probable que se enfrenten.

La forma exacta que adopte un *presagio de peligro* dependerá de si el lanzador rinde culto a una deidad específica, venera la naturaleza como un druida o simplemente apoya principios abstractos. Un druida podría ver una paloma blanca que signifique "a salvo", una nube oscura que tape el sol para "peligro" y un fuego en el bosque para "gran peligro". Un clérigo de Fharlanghn podría ver un sendero recto para "a salvo", un cruce de caminos para "peligro" o un puente roto para "gran peligro".

A diferencia del *augurio* (*Mdj*, pág. 203), que es más poderoso, un *presagio de peligro* no responde a una pregunta concreta. Sólo indica el nivel de peligro probable durante la siguiente hora, no qué forma adoptará.

*Foco:* un conjunto de palos marcados, huesos u objetos similares de al menos 25 po de valor.

## PRIVACIÓN SENSORIAL

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel
**TS:** Voluntad descree
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tu vista se vuelve borrosa y los sonidos parecen amortiguados al lanzar el conjuro. Cuando lo finalizas, liberas la energía del sortilegio, librando a tus sentidos de lo que los apagaba. Tu objetivo reluce durante un instante con un aura negra.*

En vez de crear una ilusión de algo, este conjuro crea una de nada absoluta. El efecto del sortilegio rodea al objetivo de una sombra oscura que se le ciñe y que sólo él puede percibir, y que bloquea las sensaciones auditivas, olfativas, gustativas y visuales. Además, también bloquea los sentidos muy agudizados como los que proporcionan a una criatura sentido de la vibración. Un receptor que falle su salvación quedará cegado y ensordecido, y no obtendrá ningún beneficio por olfato, sentido ciego, sentido de la vibración o vista ciega.

La víctima conservará cualquier vínculo telepático o empático que tuviera con otras criaturas mientras esté afectada por el conjuro.

*Componente material:* una tela de seda negra atada como una venda para los ojos.

## PROCESIÓN REGIA

Conjuración (convocación)
**Nivel:** Hcr/Mag 3, Pal 3
**Efecto:** una montura/nivel

*Arrojas un poco de pelo de caballo al aire, y cuando flota hacia el suelo, aparece una serie de monturas elegantemente enjaezadas.*

Este conjuro funciona igual que *montura* (*Mdj*, pág. 263), exceptuando que puede convocar a varias. Todas vienen con bocado y brida, silla de montar y manta para ésta, cintas, adornos y una insignia. Eliges los colores de los caballos y de la librea, y tanto uno como otro pueden incluir un símbolo heráldico o personal.

## PROTECCIÓN CONTRA EL HIERRO

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, M, F

Este conjuro funciona igual que *protección menor contra el hierro*, exceptuando que el receptor que toques será inmune también al metal mágico.

*Componente material:* un escudo menudo de madera, vidrio o cristal.

*Foco:* una pequeña pepita de adamantita valorada en 100 po.

## PROTECCIÓN MENOR CONTRA EL HIERRO

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Observas cómo la piel de tu objetivo se aclara y adopta un aspecto translúcido.*

El receptor de *protección menor contra el hierro* se vuelve inmune al metal no mágico. Los objetos de metal (incluyendo las armas metálicas) pasarán sin más a través de él, y podrá atravesar las barreras metálicas, como los barrotes de hierro. El metal mágico le afectará con normalidad, igual que los conjuros, aptitudes sortílegas y efectos sobrenaturales. Los ataques efectuados con objetos de metal (como el veneno de una daga) también le afectarán con normalidad. Si el conjuro expira mientras tiene metal en su interior, el objeto en cuestión es empujado fuera de su cuerpo (o este último apartado del metal,

si se trata de un objeto inamovible, como unos barrotes de hierro). Tanto el objeto como el receptor sufrirán 1d6 puntos de daño como resultado (ignorando la dureza del objeto al calcular el que sufre).

Como el receptor puede pasar a través del metal, también es capaz de ignorar los bonificadores de las armaduras metálicas no mágicas de los oponentes contra los que lleve a cabo ataques sin arma.

*Componente material:* un escudo menudo, hecho de madera, vidrio o cristal.

## PROTECCIÓN CONTRA ENGENDRAMIENTO

Nigromancia
**Nivel:** Clr 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura/nivel
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Esperando que tu amigo no tenga necesidad del conjuro, te aseguras de que su muerte en la inminente batalla no tendrá como resultado una abominación incluso mayor.*

El objetivo no se alza como engendro muerto viviente si muere por una forma de ataque de un muerto en vida que normalmente le transformaría en uno, como el mordisco de un necrófago (*Mm, pág.* 201). Este conjuro no evita que muera ni proporciona nada más que la seguridad de que una criatura muerta viviente adquisitiva no podrá apropiarse ni de su cuerpo ni de su alma.

La protección se aplica si la duración está todavía en efecto cuando el objetivo muere por primera vez; no es necesario que ésta abarque todo el periodo inmediatamente previo al despertar de un engendro. Este conjuro no puede ser lanzado sobre el cuerpo de una criatura que ya haya muerto a manos de un muerto viviente que crea engendros.

## PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA NEGATIVA

Abjuración
**Nivel:** Clr 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Envolviendo a tu aliado en un campo protector como si lo cubrieras con una manta, le guardas de ataques de energía negativa.*

La criatura resguardada obtiene protección parcial contra los efectos de energía negativa. Hasta que la duración del sortilegio expire, resta 10 al daño de pg infligido por cualquiera de ellos (como los conjuros de *infligir*) que afecten a ésta.

Los efectos de energía negativa que no inflijan directamente daño de pg (como *consunción de energía*) afectarán al objetivo de la forma habitual.

## PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA POSITIVA

Abjuración
**Nivel:** Clr 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Una negra semilla de magia flota encima de tu dedo y la implantas en la criatura que tienes ante ti, protegiéndola contra la energía positiva.*

La criatura resguardada obtiene protección parcial contra los efectos de energía positiva. Hasta que la duración del sortilegio expire, resta 10 al daño de pg infligido por cualquiera de ellos (como los conjuros de *curar*) que afecten a ésta.

Los efectos de energía positiva que no inflijan directamente daño de pg (como un intento de expulsión) afectarán al objetivo de la forma habitual.

## PROTECCIÓN DIVINA

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Clr 2, Pal 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivos:** aliados en una explosión de 20' de radio
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Apelas a tus poderes sagrados para auxiliar a tus compañeros, y una luz dorada aparece en las alturas, bañándolos con un resplandor centelleante.*

Los aliados obtienen un bonificador de moral de +1 a su CA y TS.

## PROTEGIDO

Transmutación
**Nivel:** Brd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura con Inteligencia 3 o superior
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Reprendes a tu objetivo elegido mientras le das una palmada de apoyo en la espalda. Con esta sencilla acción, completas el conjuro y ves en él la comprensión de sus nuevas capacidades.*

Confieres brevemente aptitudes de bardo a una criatura de tu elección. El receptor del conjuro puede entonces actuar como un bardo de la mitad de tu nivel actual de esa misma clase en lo que respecta a música y conocimiento de bardo. Sin embargo, *protegido* no transmite la capacidad de lanzar sortilegios ni tampoco concede acceso a los que habitualmente no están disponibles para el receptor. Para las pruebas de Interpretar y los prerrequisitos de música de bardo, la criatura utiliza sus propios rangos en esa habilidad o la mitad de los tuyos (modificados por su propio modificador de Carisma), lo que sea mejor.

## PROYECTIL LUNAR

Evocación
**Nivel:** Clr 4, Drd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Objetivo:** una criatura viva o muerta viviente, o dos criaturas vivas o muertas vivientes, que no estén a más de 15' una de otra; ver texto
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza mitad (objetivo vivo) o Voluntad niega (objetivo muerto viviente)
**Resistencia a conjuros:** sí

*Imaginándote la luna llena, apelas a las energías cíclicas del cuerpo celestial. Creas un proyectil de reluciente luz de luna que surge de tu mano extendida.*

Un *proyectil lunar* golpeará de forma infalible a cualquier criatura viva o muerta viviente que se encuentre dentro del alcance.

Una víctima viva alcanzada por un *proyectil lunar* sufre 1d4 puntos de daño a la Fuerza por cada tres niveles de lanzador (máximo 5d4). Si el objetivo supera un TS de Fortaleza, este daño queda reducido a la mitad.

Una criatura muerta viviente golpeada por un *proyectil lunar* debe tener éxito en un TS de Voluntad o queda indefensa durante 1d4 asaltos y, transcurrido ese tiempo, deja de estarlo y puede ponerse en pie, pero sufre un penalizador de -2 a las tiradas de ataque y los TS de Voluntad durante el siguiente minuto.

## PROYECTIL RESONANTE

Evocación [sonido]
**Nivel**: Brd 4, Hcr/Mag 3
**Componentes**: V, S
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: 60'
**Área**: línea de 60'
**Duración**: instantáneo
**TS**: Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros**: sí

*Tus rápidos gestos y expresiones desencadenan el poder del conjuro, culminando en un grito final que libera un tremendo proyectil de energía sónica desde tu mano abierta.*

El proyectil de energía sónica inflige 1d4 puntos de daño de este tipo de energía por nivel de lanzador (máximo 10d4) a todas las criaturas situadas dentro del área. Además, un *proyectil resonante* inflige daño completo a objetos y es capaz de hacer estallar o romper con facilidad cualquier barrera interpuesta. Si éste destruye una barrera, puede seguir avanzando hasta el límite del alcance; si no lo consigue, se detiene.

## PROYECTILES DE FUERZA

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivos:** hasta 4 criaturas, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Centelleantes rayos de magia azul, como proyectiles mágicos gigantes, surgen de tu mano extendida para golpear a tus enemigos y explotar en brillantes estallidos.*




Ilustración de C. Dien

Pudrir la madera *destruye objetos de madera y daña a las criaturas vegetales*

Creas poderosos proyectiles de fuerza mágica, cada uno de los cuales se precipita desde las puntas de tus dedos y alcanza sin error posible a su objetivo, infligiendo 2d6 puntos de daño. Entonces, el proyectil explota en un estallido de fuerza que inflige la mitad de este daño a cualquier criatura adyacente al objetivo principal.

Los proyectiles golpean de forma infalible, incluso si el objetivo está enzarzado en combate cuerpo a cuerpo o posee cualquier tipo de cobertura u ocultación que no sea total. No te es posible apuntar a partes concretas de una criatura. El conjuro puede tener como objetivo a objetos desatendidos y también dañarlos.

Obtienes un proyectil por cada cuatro niveles de lanzador. Puedes hacer que más de uno alcance a una sola víctima, si así lo deseas. Sin embargo, debes designar a los objetivos antes de tirar para superar la RC o para calcular el daño.

## PÚAS DE HAMATULA

Transmutación
**Nivel:** Clr 3 Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Invocas a la oscura naturaleza del conjuro y delgadas púas con bordes afilados brotan de tu cuerpo y tus ropas, resplandeciendo con energía infernal.*

Cualquier criatura que golpee al receptor de este sortilegio con un arma natural o una que lleve en la mano sufrirá 1d8 puntos de daño cortante y perforante por las púas. Este daño no se aplicará a los atacantes que usen armas de alcance, como lanzas largas. El receptor no resulta dañado por sus propias púas.

*Componente material*: una púa de hamatula.

## PUDRIR LA MADERA

**Nivel**: Drd 4
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: toque
**Objetivo**: un objeto no mágico de madera, un volumen de madera o una criatura vegetal
**Duración**: instantáneo o 1 asalto/nivel; ver texto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Aplastando la termita viva con tus dientes y recitando las palabras de poder necesarias, terminas de lanzar el sortilegio.*

Cuando lanzas este conjuro, una insidiosa podredumbre afecta inmediatamente a cualquier objeto de madera o criatura vegetal que tocas. Los objetos no mágicos de madera

desatendidos con un tamaño inferior a 6' de diámetro, o un volumen de 3' de radio de un objeto de madera más grande (como una puerta), quedan instantáneamente destruidos por *pudrir la madera*.

Puedes emplear el sortilegio en combate para romper cualquier arma de madera o con mango de este material; el arma, o su parte de madera, queda destruida con un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito. Intentar romper un arma suele provocar ataques de oportunidad, y *pudrir la madera* no tendrá efecto sobre las de madera o con el mango de madera que te golpeen, incluso aunque retengas la descarga.

También puedes atacar armaduras y escudos de madera, llevando a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Aquellos objetivos demasiado grandes para ser destruidos directamente sufren un penalizador de -1d6 a su bonificador de armadura o escudo con un golpe con éxito y quedan inútiles si el penalizador supera al bonificador. Cualquier ataque contra un objeto de madera descarga el conjuro, y los objetos mágicos de este material son inmunes al efecto del *pudrir la madera*.

Contra las criaturas vegetales, el sortilegio inflige 3d6 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador (máximo +15) con cada ataque con éxito. Además, sólo contra éstas, el conjuro dura 1 asalto por nivel, y puedes realizar un ataque de toque por asalto. Una vez se ha usado para atacar a una criatura vegetal, *pudrir la madera* no puede usarse para atacar o destruir objetos de madera.

*Componente material:* una termita viva.

## PUDRIR MEMORIA

Evocación
**Nivel:** Drd 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Soplas sobre la palma de tu mano en dirección a tu oponente, y tu exhalación se funde en una nube de relucientes esporas amarillas que rodean la cabeza de tu adversario, atravesando su cuero cabelludo hacia el cerebro que hay debajo.*

Creas una nube de esporas que infesta el cerebro de la criatura receptora, destruyendo gradualmente su mente. Las esporas infligen de inmediato 1d6 puntos de daño a la Inteligencia. En cada asalto posterior y al inicio de tu turno, las esporas siguen devorando gradualmente el cerebro de la víctima, consumiendo 1 punto de Inteligencia. El receptor puede realizar un TS de Fortaleza en cada asalto para combatir estos efectos. Una salvación con éxito detiene el avance de las esporas y cualquier pérdida subsiguiente de Inteligencia.

## PUERTA DIMENSIONAL MAYOR

Conjuración [teletransporte]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Alcance:** toque
**Objetivo:** tú y objetos tocados, u otras criaturas voluntarias tocadas
**Duración:** 1 asalto/2 niveles

*Te estremeces cuando tu voluntad te lleva a otro lugar. Desapareces, volviendo a aparecer a cierta distancia.*

Este conjuro funciona igual que *puerta dimensional* (*Mdj*, pág. 277), excepto por lo anteriormente indicado y que puedes



*El conjuro* puntería bendita *otorga una oportunidad de impactar con ataques a distancia a los aliados que se hallan cerca de un guardia negro*

*Ilustración de W. England*

trasladar a los objetivos una vez por asalto, hasta una distancia de 25' + 5' por cada dos niveles, como una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad.

## PULMONES EMPANTANADOS

Conjuración (creación)
**Nivel**: Drd 7
**Componentes**: V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo**: una criatura viva con sistema respiratorio
**Duración**: instantáneo
**TS**: Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros**: no

*Tomas aliento profundamente y sientes cómo el poder del conjuro te rodea. Eligiendo a tu objetivo, desencadenas la energía del sortilegio. Un halo de color verde mar se forma alrededor de su cabeza. Momentos después, la criatura objetivo comienza a toser agua.*

Este conjuro hace que agua estancada de pantano inunde los pulmones del objetivo. Si éste es incapaz de respirar agua, debe toserla. En caso de superar el TS, la expulsión se realiza con poco esfuerzo, pero si se falla, la criatura queda tumbada en el suelo en un ataque de tos durante 1d6 asaltos y queda indefensa durante ese tiempo. Además, con una salvación fallida, la víctima contrae fiebre de la mugre (*GDM*, pág. 292).

Las criaturas capaces de respirar agua deben superar el TS de Fortaleza para evitar la enfermedad, pero no resultan afectadas de ninguna otra manera.

## PUNTERÍA BENDITA

Adivinación
**Nivel:** Clr 1, Grd 1, Pal 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 50'
**Efecto:** expansión de 50' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** no

*Con la bendición de tu deidad, mejoras la puntería de tus aliados mediante una exhortación.*

Este conjuro otorga un bonificador de moral de +2 a todos los ataques a distancia de tus aliados dentro de la expansión.



*El* puño de llamas esmeralda *hace llegar un poderoso mensaje a tus enemigos*

## PUNZADA CURATIVA

Nigromancia
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** tú y una criatura viva
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Las palmas te hormiguean cuando aplastas las avispas muertas entre tus manos. La sensación se intensifica cuando golpeas al guerrero adversario, arrastrando su vitalidad hacia tu interior.*

Concentrando el poder de la energía negativa, infliges 1d12 puntos de daño +1 por nivel de lanzador (máximo 1d12+10) a una criatura viva y ganas una cantidad igual de pg si tienes éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo. La *punzada curativa* no puede proporcionarte más pg del total que tienes normalmente. Los pg en exceso se pierden.

*Componente material:* cinco avispas secas.

## PUÑO DE LLAMAS ESMERALDA

Evocación [fuego]
**Nivel**: Hcr/Mag 7
**Componentes**: V, S
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: toque
**Objetivo**: criatura u objeto tocado
**Duración**: 1 asalto/nivel; ver texto
**TS**: ver texto
**Resistencia a conjuros**: sí

*Crepitantes llamas esmeralda envuelven tu mano cuando completas el conjuro, iluminando la zona a tu alrededor con un resplandor verde.*

Una de tus manos estalla en un aura de brillantes llamas esmeralda, despidiendo luz como una antorcha. Con una acción estándar puedes llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo que inflige 3d6 puntos de daño por fuego +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20). La criatura a la que toques quedará envuelta por el aura ardiente de las llamas. En cada asalto y al inicio de su turno, ésta puede realizar un TS de Fortaleza para evitar más daño, pero si lo falla, sigue quedando envuelta en el aura llameante y de nuevo sufre el mismo daño anteriormente indicado.

Una criatura envuelta en las llamas que falle la salvación de Fortaleza podrá utilizar una acción de asalto completo para realizar un TS de Reflejos (CD 15) que las extinga y así poner fin al conjuro.

Puedes utilizar este sortilegio para atacar objetos. Los no mágicos y desatendidos quedan automáticamente envueltos en llamas verdes y sufren el daño indicado en cada asalto.

## PUÑO DE PIEDRA

Transmutación [tierra]
**Nivel**: Hcr/Mag 1
**Componentes**: V, S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: personal
**Objetivo**: tú
**Duración**: 1 minuto

*Ilustración de C. Frank*

*Los complejos gestos del conjuro terminan con un golpe de tu puño, que ahora tiene la textura y el aspecto de la piedra.*

Transformas una de tus manos en un poderoso puño de piedra viviente, obteniendo un bonificador de mejora de +6 a la Fuerza para atacar, las pruebas de presa o romper y aplastar objetos. Además, obtienes la capacidad de realizar un ataque natural de golpetazo, que inflige 1d6 puntos de daño + tu nuevo bonificador de Fuerza (o 1 y 1/2 tu bonificador de Fuerza si no llevas a cabo otros ataques durante ese asalto). Puedes usar el golpetazo como un ataque natural secundario con el penalizador normal de -5, o con -2 si tienes la dote Ataque múltiple (*Mdj*, pág. 303), en una acción de ataque completo. Sin embargo, no te es posible obtener más de un ataque de golpetazo por asalto con este sortilegio debido a un ataque base alto (+6 o superior).

Tu puño no sufre ningún cambio de tamaño ni forma y, mientras se halla bajo los efectos del conjuro, permanece tan flexible y sensible como lo es normalmente.

*Componente material:* un guijarro grabado con el dibujo de un puño estilizado.

## PURIFICACIÓN BRILLANTE

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** una esfera que absorbe magia por nivel de lanzador
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Finalizando el poderoso sortilegio, traes a la existencia esferas flotantes de plata, como burbujas de mercurio.*

Cuando lanzas este conjuro, haces aparecer una esfera plateada flotante por nivel de lanzador, cada una más o menos del tamaño de tu cabeza. Éstas permanecen suspendidas en torno a ti para proporcionarte protección frente a los efectos mágicos. Como una acción estándar, puedes pasar el efecto del sortilegio (y por lo tanto todas las esferas) a cualquier otra criatura dentro del alcance. Puedes hacer esto una vez por asalto.

Cada una de estas esferas puede absorber y negar completamente cualquier conjuro o aptitud sortílega, sin importar su nivel, que tenga directamente como objetivo al receptor. Las esferas no absorben automáticamente todos los sortilegios; el objetivo puede elegir si quiere que un conjuro lanzado contra él lo sea (esta opción permite a la criatura beneficiarse de conjuros que la ayudan). No es posible absorber los sortilegios de área y aquellos que no tienen realmente un objetivo. Una vez que una esfera ha absorbido un conjuro o aptitud sortílega, simplemente desaparece. Sólo los conjuros y las aptitudes sortílegas con el poder de una deidad pueden superar la protección proporcionada por la *purificación brillante*.

## QUIJADAS DEL LOBO

Transmutación
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** uno o más huargos creados
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Lanzas al suelo unas pequeñas estatuillas de madera, que inmediatamente crecen para convertirse en huargos adultos. Éstos gruñen a tus enemigos con fauces babeantes.*

Conviertes pequeñas tallas de madera en un número de huargos (*Mm, pág.* 158) igual a uno por cada dos niveles de lanzador, y que aparecen entre tú y tus enemigos. Éstos actúan por cuenta propia pero obedecen tus órdenes mentales. Si los huargos se mueven más allá del alcance del conjuro, o al final de éste, vuelven a convertirse en tallas de nuevo. Matar a un huargo destruye el foco.

*Foco:* la talla de un huargo para cada uno que quieras crear (25 po cada uno).

## RABIA DESCEREBRADA

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Agitando un trapo escarlata y gritando pullas a tu receptor elegido, obtienes su completa atención.*

Colmas al receptor de una rabia tan grande que éste es incapaz de hacer nada excepto concentrarse en enzarzarse contigo en combate físico. El objetivo debe ser capaz de verte cuando lanzas este conjuro y, si más tarde quedas fuera de su línea de visión, éste termina inmediatamente (un receptor no puede romper voluntariamente la línea visual hacia ti, por ejemplo cerrando los ojos, para hacer que el sortilegio finalice antes de tiempo).

Si el receptor te amenaza, debe realizar un ataque completo contra ti utilizando sus armas o ataques naturales cuerpo a cuerpo. De no amenazarte al inicio de su turno, debe moverse (sin poder realizar ninguna acción que no sea de movimiento), acabando su desplazamiento tan cerca de ti como le sea posible y, si con un solo movimiento se aproxima lo suficiente como para amenazarte, puede detenerse y realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra ti de la forma habitual.

Mientras esté bajo los efectos de un conjuro *rabia descerebrada*, el receptor podrá utilizar todas sus habilidades, aptitudes y dotes normales de combate cuerpo a cuerpo, tanto las ofensivas como las defensivas. Sin embargo, será incapaz de realizar ataques a distancia, lanzar conjuros o activar objetos mágicos que precisen una palabra de mando, un desencadenante o una finalización de conjuro para funcionar. Tampoco podrá llevar a cabo ningún ataque contra ninguna criatura que no seas tú.

El receptor de este conjuro, aunque dominado por la rabia, de ninguna manera se vuelve idiota o suicida. Por ejemplo, una criatura afectada no saltará por un precipicio para intentar alcanzarte.

Un interesante efecto secundario de *rabia descerebrada* se da cuando el conjuro afecta a cualquier personaje o criatura con la aptitud furia (como un bárbaro). En estos casos, el sortilegio la activa automáticamente (y cuenta como uno de los usos diarios de ésta del personaje).

*Foco:* un pañuelo escarlata o un trapo similar, agitado en dirección del objetivo mientras vocalizas el componente verbal.

## RAÍCES INDOBLEGABLES

Transmutación
**Nivel:** Drd 8
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura voluntaria tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*A la criatura que tocas le crecen gruesas raíces de árbol que la sujetan al suelo y le proporcionan curación que sustenta su vida.*

La criatura que tocas debe estar sobre o en contacto con el suelo para que este conjuro surta efecto sobre ella. Hasta que la duración expire, ésta no podrá moverse de su espacio actual ni tampoco ser desplazada por embestidas, arrollamientos, magia como la de *mano forzuda de Bigby* o cualquier otro efecto que no sea un enorme terremoto. Estos intentos simplemente fallarán. Si se intenta arrollar a una criatura con *raíces indoblegables*, ésta puede bloquear en vez de evitar el arrollamiento, ganando de forma automática la prueba de Fuerza para detenerlo y entonces pudiendo llevar a cabo otra prueba de la misma característica (enfrentada a la de Fuerza o Destreza de la criatura que arrolla) para derribar a ésta y dejarla tumbada.

Las raíces extraen energía vital del suelo que nutre a la criatura tocada, curándole hasta 30 puntos de daño por asalto, neutralizando venenos de manera automática y eliminando niveles negativos (como un conjuro *restablecimiento*). La criatura obtendrá un bonificador de +4 a los TS de Fortaleza y Voluntad mientras permanezcan las raíces, pero sufrirá un penalizador de -4 a los de Reflejos.

## RAMILLETE DE CONJUROS

Transmutación
**Nivel:** Clr 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Uniendo frases misteriosas con el simple gesto de doblar tus dedos, imbuyes a tus manos de energía mágica receptiva que crepita y resplandece con un suave tono naranja.*

Eres capaz de retener la descarga de un conjuro de toque por cada extremidad anterior (*NdC: léase brazo*) que poseas, siempre que no uses esa extremidad para lanzar otros sortilegios ni tocar nada con ella. Cada conjuro de toque que lances se quedará en una extremidad diferente. Mientras dure este conjuro, cualquier conjuro de toque que lances sólo se descargará si lanzas otro sortilegio con esa extremidad o tocas algo con ella.

Por ejemplo, un hechicero humano lanza este conjuro y luego *toque gélido*, y mantiene la descarga en su mano izquierda, entonces lanza *contacto electrizante* y la mantiene en la derecha. Debido al *ramillete de conjuros*, puede mantener la descarga de ambos sortilegios al mismo tiempo. Si lanza otro conjuro con componentes somáticos (lo que precisa el uso de una de sus manos), pierde inmediatamente uno de sus sortilegios de toque mantenidos (a su elección), pero si el que lanza también es de toque, puede mantener la descarga inmediatamente en la mano disponible. En caso de optar por atacar con un conjuro de toque, éste funciona con normalidad. Al tener varias extremidades que se consideran armadas, puede realizar un ataque con la mano torpe para descargar el otro ataque de toque en el mismo asalto con los penalizadores normales para luchar con dos armas (*Mdj*, pág. 155).

Un lanzador de conjuros márilith podría hacer lo mismo que el hechicero del ejemplo citado, salvo en que podría retener la descarga de hasta seis conjuros de toque. También podría usar cualquiera de sus aptitudes sortílegas o sobrenaturales, ya que no interfieren con el mantenimiento de las descargas.

Si el *ramillete de conjuros* termina, el conjuro de toque más reciente permanece retenido y el resto se disipa.

## RAPIDEZ DE SERPIENTE

Transmutación
**Nivel:** Drd 1, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura aliada
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Arrojas las escamas al aire, y éstas desaparecen en una niebla destellante cuando señalas a tu objetivo. Sin dudar, esa criatura saca una flecha y la dispara hacia la refriega.*

El objetivo puede realizar de forma inmediata un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Llevar a cabo esta acción no afecta a la posición normal del objetivo dentro del orden de iniciativas. Se trata de un único ataque que sigue todas las reglas normales para atacar.

Este conjuro no permite al receptor realizar más de un ataque adicional en el mismo asalto. Si éste ya hubiese realizado alguno adicional, debido a un lanzamiento previo de este mismo conjuro, gracias al conjuro *acelerar* o por alguna otra causa, este conjuro fallaría.

*Componente material arcano:* unas pocas escamas de serpiente.

## RAPIDEZ DE SERPIENTE EN GRUPO

Transmutación
**Nivel:** Drd 2, Hcr/Mag 3
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivos:** criaturas aliadas en una explosión de 20' de radio

*Sostienes las escamas de serpiente por encima de la cabeza, y éstas se evaporan en un destello de luz. A una orden tuya, ese resplandor pasa a todos los aliados, y, como uno solo, ellos desatan una lluvia de ataques.*

Este conjuro funciona como *rapidez de serpiente*, excepto porque afecta a múltiples aliados hasta alcance intermedio.

## RAQUETAS DE NIEVE

Transmutación
**Nivel:** Clr 1, Drd 1, Exp 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Un escalofrío se apodera de ti cuando finalizas el conjuro y tocas a tu receptor elegido. Los pies de éste brillan con un resplandor blanco azulado que se apaga pero permanece. La criatura se alza ligeramente por encima de la nieve, como si pesara mucho menos.*

La criatura afectada puede caminar con ligereza sobre hielo y nieve sin que su velocidad se vea reducida. Ésta obtiene un bonificador de mejora de 10' a la velocidad y no necesita realizar pruebas de Equilibrio o TS de Reflejos para caminar sobre el hielo y la nieve sin resbalar o caer, o para evitar que el hielo sobre el que lo hace se rompa o que caiga por entre hielo agrietado. Además, la criatura afectada no

deja un rastro más discernible en hielo y nieve de lo que haría en terreno sólido, denegando así los bonificadores potenciales para seguirla a los rastreadores (para más detalles sobre los efectos del clima y el hielo, consulta 'Clima', páginas 93-95, y 'Peligros del frío', *GDM*, pág. 304).

## RAQUETAS DE NIEVE EN GRUPO

**Nivel:** Clr 3, Drd 3, Exp 3
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Los pies de todas las criaturas designadas resplandecen con un aura de tonalidad azul hielo. Todos los receptores se elevan uno a uno hasta la superficie de la nieve, como si el frío brillo azul los sostuviera en alto.*

Este conjuro funciona igual que *raquetas de nieve*, excepto por lo anteriormente indicado.

## RAYO AGUIJONEANTE

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*De tu mano extendida surge un rayo de energía reluciente aparentemente compuesto de incontables y minúsculos insectos que se retuercen. El zumbido de los diminutos cuerpos quitinosos moviéndose los unos por encima de otros resuena en el aire.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para alcanzar a un objetivo. Si golpea con éxito, crea una sensación de muchos insectos diminutos mordiendo y arrastrándose por el cuerpo de la víctima. El objetivo puede realizar un TS de Voluntad cada asalto para librarse del efecto. Hasta que no lo consiga, la víctima quedará entorpecida por la perturbadora sensación de los aguijonazos y mordiscos, y sólo será capaz de llevar a cabo una sola acción de movimiento o estándar cada asalto. Además, sufrirá un penalizador de -2 a la CA.

Aparte de todo esto, si la víctima intenta lanzar un conjuro, debe superar una prueba de Concentración con una CD igual a la de *rayo aguijoneante* + el nivel del sortilegio que intenta lanzar. Por ejemplo, si un hechicero de 6.º nivel con una puntuación de Carisma de 16 le lanza *rayo aguijoneante* a un mago que está llevando a cabo una *bola de fuego*, la CD de la prueba de Concentración es de 19 (16 [CD del *rayo aguijoneante*] + 3 [nivel de la *bola de fuego*]).

Superar con éxito un TS de Voluntad niega el efecto que limita las acciones del receptor a una acción de movimiento o estándar cada asalto y hace que no sea necesario realizar la prueba de Concentración cada vez que desee lanzar un conjuro. Sin embargo, el objetivo seguirá sufriendo el penalizador a la CA hasta que la duración expire, aunque haya tenido éxito en la salvación.

*Componente material:* cuatro insectos que piquen secos (abejas, avispas, etc.)

## RAYO ANTIMAGIA

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí

*Al lanzar este conjuro, un rayo invisible surge de tus dedos. Allá donde alcanza a tu enemigo, se ondula a través de su cuerpo, como agua extendiéndose por una charca en calma.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para alcanzar a un objetivo. Si éste resulta alcanzado, se considera como si estuviese dentro de un *campo antimagia* (*Mdj*, pág. 209) si falla el TS de Voluntad.

Si este conjuro se utiliza contra una criatura, el receptor no puede lanzar conjuros o usar aptitudes sobrenaturales o sortílegas, ni esas aptitudes tienen efecto sobre ella. Sin embargo, la víctima todavía es capaz de utilizar objetos de finalización de conjuros (como rollos de pergamino) u otros objetos desencadenantes de conjuros (como las varitas), incluso si no puede lanzar los sortilegios requeridos.

Si este conjuro se utiliza contra un objeto, los poderes mágicos de éste quedan anulados, incluyendo cualquier sortilegio lanzado previamente y que esté actualmente afectándolo, así como cualquier conjuro o efecto mágico centrado sobre éste durante la duración del *rayo antimagia*.





*Ilustración de J. Engle*

*El sortilegio* raquetas de nieve *le da ventaja a un druida cuando combate contra enemigos en la nieve*

El conjuro no afecta a otros objetos que no sean el objetivo, incluso si éstos se llevan puestos, son llevados por el receptor o están en contacto con éste. Por ejemplo, si una criatura es el objetivo, su equipo no resulta afectado.

*Componente material:* un pellizco de limaduras de hierro mezcladas con polvo de un rubí por valor de 100 po.

## RAYO APUNTADOR

Adivinación
**Nivel:** Brd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*De tu puño cerrado emites un rayo luminoso. Éste pulsa entre la criatura objetivo y tú.*

El rayo actúa como un telémetro para ti y tus aliados. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para alcanzar a un objetivo. Éste proporciona un bonificador introspectivo de +1 por cada tres niveles de lanzador a los ataques a distancia contra el receptor hasta que la duración finaliza. No es necesario que tus aliados te vean a ti, pero deben ser capaces de ver el rayo. Tú puedes actuar de forma normal hasta que la duración expira. Los aliados que puedan ver al objetivo del rayo recibirán el bonificador incluso si deja de estar en tu línea de visión.

*Foco:* un pequeño tubo de metal o piedra.

## RAYO ATURDIDOR

Conjuración (creación) [electricidad]
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1d4+1 asalto; ver texto
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Una rápida descarga de electricidad sale como una flecha desde tu mano alzada. Un tenue olor a ozono permanece después de eso.*

Disparas un chispeante rayo de electricidad contra un enemigo. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con éste para alcanzar al objetivo. La víctima queda aturdida durante 1d4+1 asaltos por el rayo eléctrico. Si consigue superar un TS de Fortaleza, permanece en ese estado únicamente durante 1 asalto. Las criaturas con inmunidad a la electricidad no resultan afectadas por este conjuro.

*Componente material:* un alambre de cobre enrollado.

## RAYO DE ANTIANIMACIÓN

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Objetivo:** un constructo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Un rayo de color rojo cobrizo surge de tu mano extendida. El sonido de engranajes rechinantes y metal roto acompaña su vuelo.*

Este rayo interfiere con la animación mágica, haciendo que la magia ligada dentro del constructo degenere, infligiéndole daño a éste. Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Éste inflige 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6) a la víctima.

## RAYO DE ASTILLA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** uno o más chorros de astillas
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Extiendes la mano hacia tu enemigo, arrojando al aire una astilla de madera con un movimiento rápido, y una astilla más grande que la jabalina de un titán silba atravesando el aire.*

Para alcanzar al objetivo, debes realizar un ataque a distancia. En caso de tener éxito, el *rayo de astilla* inflige 4d6 puntos de daño perforante. Éste amenaza de crítico con una tirada de 18-20.

Puedes disparar un *rayo de astilla* adicional por cada cuatro niveles por encima del 3.º (hasta un máximo de tres en el 11.º). Tienes la opción de dirigirlos contra el mismo o contra distintos objetivos, pero todos ellos deben estar a 30' o menos unos de otros, y deben ser disparados de forma simultánea. La RD de una criatura, de tener alguna, se aplica al daño de este conjuro, y éste se considera mágico y perforante en lo relativo a superarla.

*Componente material:* una astilla de madera.

## RAYO DE DEBILIDAD

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un oscuro rayo vuela desde tu mano. En el aire flota el olor a sangre.*

Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. El objetivo de éste se siente más débil y sufre un -2 a las tiradas de ataque. Su velocidad queda reducida en 10'.

## RAYO DE DISTRACCIÓN

Abjuración
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Abres fuego con un rayo multicolor contra una criatura cercana. Éste explota al contacto para formar una mareante serie de extrañas luces arremolinadas y fulgurantes alrededor del objetivo.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para alcanzar a un objetivo. El rayo intenta deshacer la magia al ser lanzado. Utilizado de la misma manera que un contraconjuro (como una acción preparada), éste interfiere con la manipulación de la magia divina o arcana deslumbrando al objetivo. Si consigue alcanzar a un lanzador

de conjuros y éste está en mitad del lanzamiento de un sortilegio, entonces el objetivo debe superar una prueba de Concentración para evitar perderlo. La CD de esta prueba es igual a 17 + el nivel del conjuro que está lanzando la víctima.

## RAYO DE ENFERMEDAD

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Poniendo tu mano extendida boca abajo, disparas un rayo de color verde enfermizo. Sientes tu mano fría y húmeda durante unos pocos segundos antes de que el rayo continúe su vuelo.*

Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Si lo consigues, la víctima queda indispuesta.

## RAYO DE ENTROPÍA

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Liberas un crepitante rayo negro. El olor a descomposición flota en el aire.*

Cuando lanzas este conjuro, desencadenas un rayo de energía negativa que consume la fuerza vital del receptor. Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Si consigues golpear a una criatura viva, éste la debilita, la hace más lenta y le resta salud. La víctima sufrirá un penalizador de -4 a la Fuerza, la Constitución y la Destreza hasta que la duración del sortilegio expire.

## RAYO DE ESTUPIDEZ

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un brillante haz amarillo surge de tus dedos extendidos. Éste emite un sonido "eh", como de alguien que intenta pensar en una palabra.*

Este rayo nubla la mente de tu enemigo, dañando su intelecto. Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Una víctima que resulte golpeada por éste sufrirá 1d4+1 puntos de daño a la Inteligencia. De ser ésta un mago, podría perder de forma temporal la capacidad de lanzar algunos o todos sus conjuros si su Inteligencia quedase demasiado reducida.

*Componte material:* un sombrero cónico en miniatura.

## RAYO DE FUEGO

Evocación [llama]
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un rayo ardiente se precipita contra el objetivo desde tu mano vuelta hacia arriba. El sonido de un fuego crepitante sigue su paso.*

Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Si lo consigues, el rayo inflige 1d6 puntos de daño por fuego por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6). Además, la víctima debe superar un TS de Reflejos o se le prende fuego, lo que hace que sufra 1d6 puntos de daño por fuego cada asalto hasta que se extingan las llamas (lo que requiere de un TS de Reflejos a CD 15) (consulta 'Comenzar a arder', *GDM*, pág. 303).

*Foco:* una pequeña lente de cristal pulido.

## RAYO DE GLORIA

Evocación [bueno]
**Nivel:** Clr 6, Gloria 6
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25'+ 5' / 2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Apelando al plano de Energía positiva y al poder de tu fe, proyectas un blanco rayo de energía positiva siseante hacia tu adversario.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para impactar a tu objetivo. Una criatura alcanzada sufre daño que varía dependiendo de su naturaleza y plano hogar de existencia, y tu nivel.

Las criaturas del plano de Energía negativa, los ajenos malignos y los muertos vivientes sufren 1d12 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d12).

Las criaturas del plano Material o de uno de los Elementales, o cualquier ajeno de alineamiento neutral sufren 1d12 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 7d12).

El conjuro no afecta a los ajenos buenos o a las criaturas del plano de Energía positiva.

## RAYO DE HIELO

Evocación [frío]
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Las puntas de tus dedos emiten un rayo verde azulado. Te estremeces de frío cuando éste deja tu mano.*

Lanzas un rayo de frío entumecedor a tu enemigo. Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Si lo consigues, éste inflige 1d6 puntos de daño por frío por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6). Además, la víctima debe superar un TS de Reflejos o sus pies quedan aprisionados en hielo y se queda pegada al suelo. Una criatura congelada no puede moverse, no obtiene el beneficio del bonificador de Destreza a la CA y sufre un penalizador de -2 a las tiradas de ataque.

Una criatura en este estado puede liberarse a sí misma con una prueba de Fuerza (CD 18) o infligiendo 15 puntos de daño al hielo.

*Componente material:* hielo o un vial de nieve fundida de montaña.

## RAYO DE LUZ

Evocación [luz]
**Nivel:** Brd 6, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*La palma de tu mano emite un rayo de luz. Éste despide un suave resplandor continuo.*

Diriges un corto rayo a los ojos de un objetivo. Para alcanzarle, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Si lo consigues, la víctima queda cegada durante 1d4 asaltos.

## RAYO DE RUBÍ DE INVERSIÓN

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** un peligro natural o mágico; ver texto
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Desde las puntas de tus dedos surge una delgada línea de brillante luz roja para negar el peligro ante ti.*

Cada versión de este conjuro puede tener como objetivo uno de los peligros descritos más adelante y "corregirlo" del modo indicado. A no ser que se indique específicamente lo contrario, este sortilegio afectará por igual a los peligros mágicos y los mundanos del tipo indicado. Por ejemplo, un *rayo de rubí de inversión* puede eliminar las telarañas de una araña monstruosa o el efecto de un conjuro *telaraña*.

- Cualquier trampa objetivo atrapada por el rayo es activada. Esta versión del conjuro puede tener efectos adversos en las criaturas que permanecen dentro de la zona de ésta. Debes ser consciente de una trampa para poder lanzar *rayo de rubí de inversión* sobre ella.
- El sortilegio desata nudos y hace que las cadenas, grilletes y dispositivos de sujeción similares caigan al suelo. *Enmarañar* y efectos mágicos similares quedan disipados. Las puertas (o cofres, armarios, cajones y demás) que están cerrados, barrados o bajo el efecto de un conjuro *cerradura arcana* se abren.
- Se crea un agujero de 5' de radio en un *muro de fuerza*, *jaula de fuerza* o un efecto o sortilegio similar. Esta función del conjuro no destruye el efecto objetivo, pero las criaturas atrapadas pueden ser capaces de escurrirse fuera de él.
- Una criatura que ha sido *polimorfada*, petrificada o transformada de algún otro modo desde su estado natural revierte a su forma original.
- Un conjuro *transmigración* queda disipado si se dirige un *rayo de rubí de inversión* contra el cristal que contiene el alma del lanzador.
- Las telarañas, limos, grasa y otras sustancias que obstaculizan el movimiento son destruidas en una expansión de 20' de radio.

*Componente material:* un rubí con un valor de al menos 500 po.

## RAYO DE SAL

Evocación
**Nivel:** Drd 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Una delgada asta de arremolinados cristales de sal surge desde tu dedo doblado para lacerar y despedazar a tu adversario.*

Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para alcanzar a un objetivo. Una criatura golpeada por un *rayo de sal* sufre 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6) y debe superar un TS de Fortaleza o queda aturdida durante 1 asalto.

## RAYO DE TORPEZA

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un rayo crepitante salta de tu mano estirada. El haz verde casi parece lento en alcanzar a su objetivo, si bien sólo tarda un abrir y cerrar de ojos en hacerlo.*

Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. La energía de éste contrae los músculos y agarrota las articulaciones de la víctima, lo que le hace más difícil moverse. El objetivo sufre un penalizador a la Destreza igual a 1d6+1 por cada dos niveles de lanzador (penalizador máximo de 1d6+5, Destreza mínima 1).

## RAYO DE VÉRTIGO

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Liberas un apagado rayo violeta desde la palma de tu mano. Éste sale disparado hacia tu objetivo en una trayectoria espiral.*

Arremetes contra tu enemigo con un rayo que provoca una intensa sensación de vértigo. Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Un receptor golpeado experimenta una intensa sensación de mareo y sólo puede realizar una acción de movimiento o estándar cada asalto (pero no ambas ni tampoco una de asalto completo).

*Foco:* una pequeña peonza.

## RAYO LUNAR

Evocación [luz]
**Nivel:** Luna 2
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Área:** emanación cónica
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno o Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Cuando finalizas este sortilegio, una hilera de pálida luz de luna surge de tu mano.*

En tu turno durante cada asalto, puedes cambiar la dirección hacia la que apunta el cono.

La luz del *rayo lunar* no afecta negativamente a las criaturas sensibles a la luz, pero los licántropos en forma humanoide atrapados en el cono deben realizar un TS de Voluntad para evitar adoptar involuntariamente su forma animal. Aquellos en forma animal podrán abandonar esta forma en su siguiente turno (pasando un asalto en forma animal). No obstante, si aún se encuentran en el área del conjuro, deben superar un TS de Voluntad para hacerlo. Cuando una de estas criaturas logre salvarse con éxito contra un *rayo lunar*, no volverá a resultar afectado por ninguno de estos conjuros que le lances durante 24 horas.

*Rayo lunar* penetra en cualquier conjuro de oscuridad de nivel igual o inferior, pero no lo contrarresta ni lo disipa. Los sortilegios de este tipo de nivel superior lo bloquean.

*Componente material arcano:* una pizca de polvos blancos.

## RAYO OSCURO

Evocación [oscuridad]
**Nivel:** Oscuridad 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** un rayo/2 niveles (máx. siete)
**Duración:** instantáneo; ver texto
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con una rápida invocación a tu deidad, creas un halo de noche negra azabache. Este terrible resplandor, enlazado con la voluntad de tu dios, te permite disparar rayos oscuros de poder.*

De la palma de tu mano abierta surgen haces de oscuridad. Para alcanzar a tu objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia. Puedes lanzar un rayo por cada dos niveles de lanzador que poseas (máx. 7 rayos). Tienes la opción de lanzarlos todos a la vez o de liberar uno por asalto como una acción gratuita, empezando en el que hayas ejecutado el sortilegio. No tienes por qué lanzar uno en cada asalto, pero si no lanzas el que te corresponda para ese asalto, lo perderás. Si los lanzas todos a la vez, dos cualesquiera de tus objetivos no pueden distar más de 60' los unos de otros.

Un *rayo oscuro* inflige 2d8 puntos de daño a una criatura viva, y ésta queda atondada durante 1 asalto si no tiene éxito en un TS de Voluntad (una alcanzada por varios rayos en un mismo asalto queda atontada durante 1 asalto como máximo, sin importar cuántas veces falle su salvación). Los muertos vivientes no sufren daño, pero quedan atontados si fallan sus salvaciones.



*El sortilegio* rayo oxidante *puede destruir un arma en un abrir y cerrar de ojos*

## RAYO OXIDANTE

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Objetivo:** un objeto ferroso no mágico o una criatura ferrosa
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno o Fortaleza niega (objeto); ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Desencadenas un rayo rojizo contra un objeto metálico. El aire a tu alrededor huele a metal caliente.*

Este rayo rojizo corroe el metal que toca. Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Puede destruir de manera eficaz a cualquier objeto metálico o de aleación metálica no mágico. Uno de estos objetos alcanzado por un rayo oxidante sufre 2d6 puntos de daño +1 por cada dos niveles de lanzador (máximo +10), ignorando la dureza.

También podrás elegir como objetivo a un arma que empuñe alguna criatura o una armadura que esté siendo llevada. La armadura metálica afectada por este rayo sufre el daño normal del sortilegio y pierde 1d4 puntos de CA por corrosión. Si un objeto queda reducido a 0 pg, resulta destruido. Las criaturas ferrosas alcanzadas por el rayo sufren el mismo daño que los objetos.

Los objetos mágicos pueden negar el efecto superando un TS de Fortaleza.

*Componente material:* partículas de óxido o un trozo de monstruo corrosivo.

## RAYO PRISMÁTICO

Evocación
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**TS:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Cuando el conjuro está llegando a su fin, sientes varias energías enzarzadas en combate en el interior de tu cuerpo. Cuando la nausea amenaza con vencerte, graznas las sílabas finales de poder arcano y señalas con tu mano. De ésta surge un único haz de luz de colores brillantes.*

Para alcanzar al objetivo, debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo. Si lo consigues, una criatura con 6 DG o menos queda cegada durante 2d4 asaltos por el *rayo prismático*, además de sufrir un efecto aleatorio.

| 1d6 | Color | Efecto |
|---|---|---|
| 1 | Rojo | 20 puntos de daño por fuego (Reflejos mitad) |
| 2 | Naranja | 40 puntos de daño por ácido (Reflejos mitad) |
| 3 | Amarillo | 80 puntos de daño por electricidad (Ref mitad) |
| 4 | Verde | Veneno (mata; Fortaleza parcial: 1d6 daño a Con) |
| 5 | Azul | Transforma en piedra (Fortaleza niega) |
| 6 | Índigo | *Locura*, como el conjuro (Voluntad niega) |
| 7 | Violeta | Envía a otro plano (Voluntad niega) |
| 8 | – | Dos efectos; tira dos veces más, ignorando cualquier resultado de 8 |



*Ilustración de C. Frank*

## RAYO VITAL

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** hasta cinco rayos
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Sosteniendo la mano hacia fuera, entonas el conjuro y lo potencias con un poco de tu vida. Un rayo dorado surge de tu mano, golpeando a una criatura muerta viviente donde debería haber estado su corazón.*

Extraes una parte de tu propia fuerza vital para crear un haz de energía positiva que daña a los muertos vivientes. Debes realizar un ataque de toque a distancia con el rayo para golpear al objetivo, y si impacta en una criatura muerta viviente, le inflige 1d12 puntos de daño. Crear el haz te inflige a ti 1 punto de daño no letal.

Por cada dos niveles de lanzador más allá del 1.º, puedes crear un rayo adicional, hasta un máximo de cinco a 9.º nivel. Si disparas múltiples rayos, tienes la opción de hacer que impacten a una única criatura o en varias. Debes designar a los objetivos antes de tirar la RC o el daño. Todos los rayos deben estar apuntados a enemigos que no disten más de 30' entre sí.

## RAYO DE OBNUBILACIÓN

Encantamiento [enajenador]
**Nivel:** Brd 5, Locura 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** rayo
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con unas carcajadas estranguladas para finalizar el conjuro, señalas a tu enemigo con tu mano y disparas un rayo negro de tu dedo.*

Este conjuro te otorga la capacidad de realizar un ataque de rayo por asalto, con el que debes tener éxito en uno de toque a distancia para alcanzar a un objetivo. Una criatura viva que resulte alcanzada por el rayo quedará atontada durante 1d3 asaltos, de no superar la salvación.

## REAPARICIÓN

Conjuración (curación)
**Nivel:** Brd 6, Clr 4, Grd 4, Pal 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** aliado fallecido tocado
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Corres hacia tu compañero caído en mitad del caos de la batalla y gritas las palabras que le traerán de vuelva para un último combate.*

Este sortilegio devuelve a la vida temporalmente a un aliado muerto. El receptor puede haber estado muerto un máximo de 1 asalto por nivel de lanzador, y actúa como si le hubieran lanzado un conjuro *revivir a los muertos* (*Mdj*, pág. 285), salvo en que no pierde ningún nivel y tiene la mitad de sus pg. Estará vivo (no es un muerto viviente) mientras dure el conjuro y podrá ser curado normalmente, pero morirá inmediatamente al terminar el sortilegio. Mientras el receptor esté bajo los efectos de este conjuro, no resultará afectado por sortilegios que revivan a los muertos.

El receptor obtiene un bonificador de moral de +1 a las tiradas de ataque, daño, salvaciones y pruebas contra la criatura que lo mató.

## RECITACIÓN

Conjuración (creación)
**Nivel:** Clr 4, Purificación 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 60'
**Efecto:** todos los aliados dentro de una explosión de 60' de radio centrada en ti.
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a los conjuros:** sí

*Recitando un pasaje o declaración sagrada, invocas la bendición de tu deidad sobre ti y tus aliados.*

El conjuro afecta a todos los aliados dentro del área del conjuro en el momento en el que lo lanzas. Éstos ganan un bonificador de suerte de +2 a la CA, las tiradas de ataque y a los TS, o uno de +3 si adoran a la misma deidad que tú.

*Foco divino:* además de tu símbolo sagrado, este conjuro requiere un texto sagrado como foco divino.

## RED DE SOMBRAS

Ilusión (sombra) [oscuridad]
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 25' una de otra
**Duración:** 1d6 asaltos
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Lanzas el sortilegio, y las sombras que te rodean se mueven siguiendo tus órdenes, volando hacia tus objetivos y envolviéndose alrededor de éstos.*

Este conjuro proporciona a los receptores ocultación, pero las sombras mágicas cambiantes también inhiben la capacidad de éstos para determinar dónde se encuentran. Las criaturas afectadas sólo pueden ver en 5' a través de las sombras que los cubren, y los adversarios que se encuentran dentro de ese radio tienen ocultación respecto a los receptores. *Visión en la oscuridad* no puede atravesar *red de sombras*.

## REDUCIR PERSONA MAYOR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Duración:** 10 minutos/nivel

*La criatura se encoge rápidamente mientras miras.*

Este conjuro funciona igual que *reducir persona* (*Mdj*, pág. 281), excepto por lo anteriormente indicado.

## REFUGIO INSTANTÁNEO

Evocación
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S, M, PX
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** hasta ser descargado

*Fijas unos desencadenantes arcanos invisibles dentro de tu mente y cuerpo, lo que te permite escapar de grandes peligros en un instante.*

Esta poderosa variante del conjuro *contingencia* te trasladará automáticamente a ti y todo lo que lleves y toques (excepto otras criaturas u objetos que pesen más de 50 lbs.) hasta el lugar que nombres.

Al lanzar *refugio instantáneo*, debes especificar el lugar y detallar un máximo de seis condiciones específicas para que el conjuro se desencadene. Cuando se dé cualquiera de esas situaciones, serás llevado rápidamente donde hayas elegido. El lugar podrá ser cualquiera que hayas visitado, y estar incluso en otro plano.

*Componentes materiales:* un brebaje hecho con piel de demonio y hierbas poco comunes por un valor de 250 po.

*Coste en PX:* 100 PX.

## REFUGIO OCULTO

Conjuración (creación)
**Nivel:** Brd 5, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, F; ver texto
**Duración:** 24 horas

*Imaginas en tu mente el aspecto deseado de un refugio camuflado en el mismo momento que completas los gestos y las palabras del sortilegio. Cuando terminas, abres los ojos y observas un nuevo rasgo en el paisaje aproximadamente del tamaño de una casa.*

Este conjuro funciona igual que *cobijo seguro de Leomund* (*Mdj*, pág. 213), excepto por lo anteriormente indicado. La casa creada por *refugio oculto* se camufla perfectamente con el terreno a su alrededor. Puede aparecer como un peñasco del tamaño de una casa en una zona rocosa o montañosa, como una duna de arena en el desierto, una densa espesura, una colina herbosa o incluso un poderoso árbol. El refugio también disimulará cualquier signo de ocupación, como el humo, la luz o el sonido que procedan del interior.

A partir de 30', el refugio es indistinguible del terreno natural. Cualquier criatura que se acerque a 30' o menos tendrá derecho a realizar una prueba de Supervivencia (CD 30) para advertir que el refugio oculto es una morada artificial y no una parte natural del paisaje.

*Foco:* el foco del conjuro *alarma* (una campanilla y un alambre de plata), si se quiere incluir este beneficio en el *refugio oculto* (consulta la descripción de *cobijo seguro de Leomund* para más información).

## REFUGIO SAGRADO

Abjuración [bueno]
**Nivel:** Pal 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Objetivo:** tú y aliados en una explosión de 30' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Un resplandor rosáceo surge de tu mano y se extiende brevemente a tu alrededor.*

Tú y los aliados afectados obtenéis un bonificador sagrado de +2 a la CA. Además, mientras esté protegida por este conjuro, una criatura receptora no perderá su bonificador de Destreza a la CA cuando esté desprevenida o la golpee un atacante invisible.

Mientras dure el sortilegio, serás consciente de la salud de todas las criaturas afectadas, igual que mediante un conjuro *situación* (*Mdj*, pág. 292), y no tendrás que estar en contacto con ellas para curarlas mediante tu imposición de manos. El uso de esta aptitud sigue precisando una acción estándar, pero podrás usarla a cualquier distancia, siempre que tu objetivo y tú estéis en el mismo plano.

## RELOJ DE LA NATURALEZA

Nigromancia
**Nivel:** Drd 0, Exp 1
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Objetivo:** emanación cónica
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Tendiendo tu corazón, buscas el conocimiento de la salud de las plantas y los animales en el área.*

Este conjuro es similar a *reloj de la muerte* (*Mdj*, pág. 282), pero sólo funciona sobre animales y plantas. Adicionalmente, también te permite determinar varias informaciones mundanas sobre los éstos (si las plantas necesitan agua o no, si los animales están desnutridos, etcétera).

## RELUMBRO

Evocación [fuego]
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** explosión de 20' de radio
**Duración:** instantáneo; ver texto
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Un cegador destello de luz sigue al lanzamiento de este sortilegio.*

Este conjuro crea un fogonazo de luz deslumbrante y cegadora. Las criaturas que se encuentren dentro del área y puedan ver quedarán cegadas durante 2d8 asaltos, si bien superar un TS de Voluntad niega este efecto. Incluso si tienen éxito, aquellos que se hallen dentro del área quedarán deslumbrados durante 1 asalto. Las criaturas que estén fuera del área, pero en un radio de 120' de la explosión, podrán quedar cegadas durante 2d8 asaltos de tener línea de visión con ésta (Voluntad niega). Las que se encuentren fuera del área de la explosión no quedarán deslumbradas.

*Componente material arcano:* una pizca de azufre o fósforo.

## REMOLINO

Conjuración (creación) [agua]
**Nivel:** Drd 8, Océano 8
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Efecto:** remolino de 120' de ancho y 60' de profundidad
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Arremolinándose alrededor de tu mano y tirando de ella hacia abajo, tu magia alcanza y hace lo mismo al agua pero a una escala titánica, creando un vórtice de olas absorbentes.*

*Remolino* hace que se forme en el agua una mortífera vorágine. Debe haber presente una masa de agua de 120' de ancho y 60' de profundidad, o el conjuro no surte efecto.

Las criaturas que vayan por el agua o los objetos situados en un radio de 50' de la vorágine (tanto debajo como a los lados) deberán superar TS de Reflejos o serán tragados. Los nadadores entrenados podrán intentar realizar pruebas de Nadar en su lugar, siempre que su modificador de habilidad sea superior a su bonificador de salvación de Reflejos. Las naves que vayan por el agua evitarán ser tragadas si quienes las manejen superan pruebas



*Ilustración de B. Hagan*

*Un druida acuático puede causar estragos con el conjuro* remolino *mientras permanece invisible para sus enemigos*

de Oficio (marinero) contra la misma CD que el TS del conjuro. Tales criaturas y objetos sufren 3d8 puntos de daño al ser engullidas.

Una vez dentro, las criaturas y objetos sufren 3d8 puntos de daño contundente por asalto al inicio de tu turno, quedando atrapadas durante 2d4 asaltos, después de los que son arrojadas a cualquier casilla adyacente a la base de la vorágine (a tu elección). Éstas pueden volver a ser tragadas, pero reciben un nuevo TS de Reflejos. Las víctimas de tamaño Grande o menor serán expulsadas por el fondo de la vorágine, en tanto que las criaturas de mayor tamaño lo serán por la parte superior.

## REPARAR DAÑOS CRÍTICOS

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 4

*El olor a grasa y el eco lejano del repicar de mecanismos asaltan tus sentidos cuando finalizas este conjuro. Tras tocar al constructo deseado, el olor a grasa y el sonido de engranajes desaparecen. Las abolladuras y arañazos importantes se esfuman de éste, así como los cortes, desgarros y abrasiones.*

Este conjuro funciona igual que *reparar daños leves*, exceptuando que repara 4d8 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador (máximo +20).

## REPARAR DAÑOS GRAVES

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 3

*Con un toque, moldeas la abollada forma del constructo para que se asemeje más a la que tenía el día de su creación.*

Este conjuro funciona igual que *reparar daños leves*, exceptuando que repara 3d8 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador (máximo +15) a un constructo.

## REPARAR DAÑOS LEVES

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** constructo tocado
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Como un escultor moldeando con sus dedos los bultos en la arcilla en algo más liso, tu contacto elimina abolladuras y mellas del constructo que tocas.*

Cuando pones tus manos sobre un constructo al que le quede al menos 1 pg, transmutas su estructura para reparar el daño que ha sufrido. El conjuro repara 1d8 pg + 1 punto de daño por nivel de lanzador (máximo +5).

## REPARAR DAÑOS MENORES

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 0

*Como si poseyeras el ojo de un artesano experto, tu contacto elimina una abolladura poco importante de la superficie del constructo.*

Este conjuro funciona igual que *reparar daños leves*, exceptuando que sólo repara 1 punto de daño a un constructo.

## REPARAR DAÑOS MODERADOS

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 2

*Tu contacto elimina el desgaste natural del cuerpo de un constructo.*

Este conjuro funciona igual que *reparar daños leves*, exceptuando que repara 2d8 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador (máximo +10) a un constructo.

## REPRIMENDA

Encantamiento (compulsión) [enajenador, miedo]
**Nivel:** Hades 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Golpeas bruscamente la vara en tu mano contra tu muslo, finalizando el último gesto que llevará desasosiego a tu enemigo.*

Cuando se lanza este sortilegio, el receptor queda atontado durante 1 asalto y luego estremecido hasta el término de la duración. Además, un lanzador de conjuros que sea el objetivo de un *reprender* deberá superar una prueba de Concentración (CD igual a la del TS de *reprimenda* + el nivel del sortilegio a lanzar) para llevar a cabo alguno mientras se halle bajo sus efectos.

*Foco:* una vara de al menos 1' de largo.

## REPRIMENDA FINAL

Encantamiento (compulsión) [enajenador, miedo]
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Tiro de salvación:** Voluntad parcial

*Te clavas la vara en el costado y la retuerces, causándote cierta molestia pero creando un dolor mortífero en el objetivo.*

Este conjuro funciona como *reprimenda*, exceptuando que el objetivo muere instantáneamente si no supera el TS. Una criatura que sobreviva a este efecto quedará atontada durante 1 asalto.

## REPRIMENDA MAYOR

Encantamiento (compulsión) [enajenador, miedo]
**Nivel:** Hcr/Mag 4

Este conjuro funciona como *reprimenda*, exceptuando que el objetivo queda aterrado durante 1d4 asaltos en vez de atontado durante 1 asalto.

## REPUDIO

Abjuración
**Nivel:** Clr 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 60'
**Área:** explosión cónica
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con una severa palabra de denegación, lanzas el conjuro.*

*Un murmullo apenas perceptible suena en la dirección que indicas.*

Una criatura que se encuentre en el área deberá superar un TS de Fortaleza o se la arrojará, apartándola de ti, a una distancia de 5' por nivel de lanzador. Si ésta es empujada contra una pared o una superficie sólida similar, sufrirá 1d6 puntos de daño por cada 10' que haya sido desplazada.

El movimiento impuesto por este conjuro puede llevar a la víctima más allá del alcance del sortilegio.

## RESISTENCIA A CONJUROS EN GRUPO

Abjuración
**Nivel:** Clr 7
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Envolviendo a tus aliados en magia protectora, les otorgas la capacidad de ignorar sortilegios.*

Este conjuro funciona igual que *resistencia a conjuros* (*Mdj*, pág. 284), excepto por lo anteriormente indicado.

## RESISTENCIA A LA ENERGÍA CONTINGENTE

Abjuración
**Nivel:** Clr 4, Drd 4, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Duración:** 1 hora/nivel (D)

*Cuando acabas de recitar las palabras, una película perlada cubre tu cuerpo antes de fundirse con tu piel, un pálido arco iris de colores que te ofrece su protección contra posible daño futuro.*

Este conjuro funciona de manera similar a *contingencia* (*Mdj*, pág. 217), pero es más limitado. Mientras *resistencia a la energía contingente* está activo, si sufres daño asociado con alguno de los cinco tipos de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido), el sortilegio te otorga automáticamente RE 10 contra ese tipo de energía durante 10 minutos por nivel de lanzador o durante el resto de la duración del conjuro, igual que si estuvieses bajo el efecto de un *resistir energía* del tipo apropiado.

Una vez que el tipo de energía contra el que estás protegido por un lanzamiento concreto de este conjuro se determina, no puede cambiarse. No puedes tener más de una *resistencia a la energía contingente* lanzada sobre ti al mismo tiempo; si llevas a cabo el sortilegio una segunda vez mientras el anterior lanzamiento permanece en efecto, el anterior desaparece.

La resistencia a la energía proporcionada por este conjuro no se apila con beneficios similares contra el mismo tipo de energía (como los del sortilegio *resistir energía*). Sin embargo, es posible estar simultáneamente bajo el efecto de un *resistir energía* (fuego) y un *resistencia a la energía contingente* (electricidad), o dos conjuros similares que protejan contra dos tipos distintos de energía.

*Componente material:* una concha de ostra.

## RESISTENCIA MAYOR

Abjuración
**Nivel:** Brd 4, Clr 4, Drd 4, Hcr/Mag 4
**Duración:** 24 horas

*Justo en el momento en que tocas al receptor del sortilegio, una sensación de paz y custodia protectora colma tu ser.*

Este conjuro funciona igual que *resistencia* (*Mdj*, pág. 284), excepto por lo anteriormente indicado. Otorgas al receptor un bonificador de resistencia de +3 a los TS.

## RESISTENCIA SUPERIOR

Abjuración
**Nivel:** Brd 6, Clr 6, Drd 6, Hcr/Mag 6
**Duración:** 24 horas

*Cuando das fin al lanzamiento del conjuro, te sientes imbuido de la sensación de que algo más grande que tú mismo te protege. Al tocar a tu receptor y liberar el sortilegio, la sensación desaparece.*

Este conjuro funciona igual que *resistencia* (*Mdj*, pág. 284), excepto por lo anteriormente indicado. Otorgas al receptor un bonificador de resistencia de +6 a los TS.

## RESISTIR ALINEAMIENTO PLANARIO

Abjuración
**Nivel:** Clr 1, Drd 1, Exp 1, Hades 2, Limbo 2, Pal 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Puedes notar que tu objetivo siente la opresión del plano a vuestro alrededor, la maldad absoluta del lugar. Con pronunciar unas cuantas frases, respaldadas con poder mágico, esa opresión parece desaparecer.*

Esta abjuración proporciona una protección limitada contra los rasgos de alineamiento de un plano (*GDM*, pág. 149) a una criatura. Cuando el receptor visita un plano con un rasgo de alineamiento, este conjuro le inmuniza contra el penalizador al Carisma que imponen los planos levemente alineados a los visitantes de alineamiento opuesto. Los penalizadores al Carisma, la Sabiduría y la Inteligencia asociados a los planos fuertemente alineados se reducen a la mitad hasta la finalización de este sortilegio.

## RESISTIR ENERGÍA EN GRUPO

Abjuración
**Nivel:** Clr 3, Drd 3, Hcr/Mag 4
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Apelas a las energías protectoras del poder mágico, rodeando a tus receptores con campos de energía temporalmente visibles. Si bien éstos desaparecen de la vista, puedes apenas sentir su existencia.*

Este conjuro funciona igual que *resistir energía* (*Mdj*, pág. 284), exceptuando que afecta a todas las criaturas objetivo.



*Ilustración de R. Spears*

*El sortilegio* respirar hondo *le proporciona a Mialee la seguridad de que sobrevivirá a ser arrastrada bajo el agua por el sajuaguín*

## RESPIRACIÓN AÉREA

Transmutación
**Nivel:** Clr 3, Drd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criaturas vivas tocadas
**Duración:** 2 horas/nivel; ver texto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Diminutas burbujas se forman en tus manos al terminar el conjuro. Mientras tocas a cada receptor, el pecho de cada uno de ellos se hincha y se estremece, para luego comenzar a expandirse y contraerse rítmicamente.*

Las criaturas transmutadas pueden respirar aire libremente. Divide la duración equitativamente entre todos los receptores a los que toques. Este conjuro no hace que éstos sean incapaces de respirar agua.
*Componente material arcano:* una caña o trozo corto de paja.

## RESPIRAR HONDO

Conjuración (creación) [aire]
**Nivel:** Drd 1, Exp 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción inmediata
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Sueltas un rápido grito y al instante sientes cómo tu pecho se llena de aire, como si hubieras cogido aire profundamente. Aunque resulte extraño, no sientes la necesidad de exhalar.*

Tus pulmones se llenan de forma instantánea de aire y continúan volviéndose a llenar hasta el término de la duración del conjuro. En ese momento, puedes seguir conteniendo la respiración como si hubieses acabado de tomar aliento profundamente.

Puedes lanzar este sortilegio con unas palabras inmediatas, lo bastante rápido como para salvarte de ahogarte después de zambullirte repentinamente en el agua.

## RESPLANDOR ARDIENTE

Evocación [fuego, luz]
**Nivel:** Clr 5, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** expansión de 50' de radio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno y Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Al concluir el ritual para liberar la energía del conjuro, lanzas una ardiente bola de luz hacia el punto designado por ti, y ésta estalla en una brillante esfera que flota en el aire.*

Todos aquellos capaces de ver dentro del área quedan deslumbrados (sin TS), y el calor del *resplandor ardiente* inflige 2d6 puntos de daño por fuego a todas las criaturas y los objetos que se hallan dentro de ésta en cada asalto durante tu

turno (Fortaleza mitad). Igual que *bola de fuego, resplandor ardiente* explota si impacta contra cualquier objeto material o barrera sólida antes de alcanzar el alcance dictado, y debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para hacer pasar la esfera a través de una abertura o paso estrechos.

*Resplandor ardiente* contrarresta o disipa cualquier conjuro de oscuridad de igual o menor nivel.

*Componente material:* un poco de yesca y una lente pequeña.

## RESPLANDOR SOMBRÍO

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: explosión de 20' centrada en un punto en el espacio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad descree (si se interactúa)
**Resistencia a conjuros:** sí

*Susurrando las sílabas finales de la compleja fórmula, lanzas el conjuro. Al instante, una explosión de luz brillante llena el área objetivo. Desde tu posición ventajosa, la luz del sortilegio resplandece como una antorcha, si bien observas que algunas criaturas se apartan de ella como si fuera un resplandor cegador.*

Este conjuro crea una ilusión intensificadora de luz brillante que afectará a todas las criaturas que se encuentren dentro del área (excepto aquellas que sean ciegas o estén cegadas). Aquellos que fallen su TS verán una explosión de luz brillante en el primer asalto y quedarán cegados durante 1 asalto. En los asaltos subsiguientes, las criaturas afectadas seguirán percibiendo una luz brillante. Si sufren penalizadores por este tipo de iluminación, éstos les afectarán mientras estén expuestos a esta luz. Asimismo, quedarán deslumbrados mientras se hallen dentro del área del conjuro. Los que puedan salir del área de un conjuro *resplandor sombrío* se recuperarán por completo en 1 asalto. Los que superen su salvación o se quedaran fuera en la explosión inicial verán sólo el equivalente a la luz de una antorcha emanando del centro del área.

*Componente material:* una llama de como mínimo el tamaño de la de una antorcha.

## RESTABLECIMIENTO EN GRUPO

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 7
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Arrojando polvo de diamante al aire, llamas a tu deidad, y un aura centelleante rodea brevemente a aquellos que deseas curar.*

Este conjuro funciona igual que *restablecimiento* (*Mdj*, pág. 284), excepto por lo anteriormente indicado.

## RESURGIMIENTO

Abjuración
**Nivel:** Clr 1, Grd 1, Pal 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Imponiendo las manos sobre tu aliado y recitando una pequeña oración, puedes convencer a un poder superior para que le conceda una segunda oportunidad.*

El objetivo de un *resurgimiento* puede realizar un segundo intento para salvarse contra un conjuro o una aptitud sortílega o sobrenatural que ya esté en curso, como *dominar persona*. Si el objetivo de un *resurgimiento* está sometido a más de un efecto mágico en curso, debe elegir uno de ellos para volver a intentar salvarse. De tener éxito el receptor en el TS durante el segundo intento, el efecto termina de inmediato. El *resurgimiento* nunca restaura pg ni daños en puntuación de característica, pero eliminará estados como estremecido, fatigado o mareado que fueran causados por un conjuro o una aptitud sortílega o sobrenatural.

Si un conjuro o aptitud sortílega o sobrenatural no permite salvación (como la *palabra de poder aturdidor*), entonces el *resurgimiento* no puede ayudar al receptor a recuperarse.

## RESURGIMIENTO EN GRUPO

Abjuración
**Nivel:** Clr 3, Grd 3, Pal 3
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Alzando la mano y apelando a tu deidad para que te otorgue su favor, das a tus aliados una oportunidad de liberarse de la magia perniciosa.*

Este conjuro funciona como *resurgimiento*, excepto por lo anteriormente indicado. El conjuro permite realizar un segundo intento para salvarse contra un solo conjuro o aptitud elegida por ti. Por ejemplo, si tres de tus aliados han sufrido la explosión mental de unos azotamentes y otros dos han sido convertidos en sapos por sortilegios de *polimorfar funesto*, debes elegir entre la explosión mental (lo que permite tres intentos de salvarse nuevos) o el *polimorfar funesto* (lo que concede dos nuevos intentos de salvación).

## RETARDAR MUERTE

Nigromancia
**Nivel:** Clr 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción inmediata
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Gesticulas en dirección a tu aliado y apelas al poder de tus creencias. Un suave resplandor dorado aparece en el pecho de tu compañero, alrededor de su corazón.*

El objetivo de este poderoso conjuro no puede morir por pérdida de pg. Mientras esté bajo la protección de este sortilegio, el límite normal de -9 pg antes de la muerte de un personaje se extenderá indefinidamente. Una condición o sortilegio que destruya lo bastante del cuerpo del receptor como para evitar que funcione un *revivir a los muertos* (como por ejemplo un efecto de *desintegrar*), matará a la criatura, al igual que si la muerte le llega por daño de característica, consunción de nivel o un efecto de muerte.

El conjuro no evita que el objetivo quede moribundo al verse reducido a -1

pg. Simplemente evita su muerte como resultado de la pérdida de pg.

Si el objetivo está por debajo de los -9 pg cuando expira la duración del conjuro, muere al instante.

## RETIRADA EXPEDITIVA RÁPIDA

Transmutación
**Nivel:** Brd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Duración:** 1 asalto

*Gritas con voz entrecortada, como si ya estuvieras corriendo.*

Este conjuro funciona igual que *retirada expeditiva* (*Mdj*, pág. 285), excepto por lo anteriormente indicado.

## RETRASAR ENFERMEDAD

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 1, Drd 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 24 horas
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Presionas tu foco contra la criatura e imploras que quede inactiva la infección que está haciendo estragos en ella. Al surtir efecto el sortilegio, un tenue resplandor amarillo pasa por encima del cuerpo del receptor.*

El avance de cualquier enfermedad no mágica que ya aflija al objetivo se detendrá hasta que la duración del conjuro termine. *Retrasar enfermedad* le permite al receptor saltarse el TS necesario contra la enfermedad en el día que el sortilegio está en efecto. Durante este periodo, el receptor no acumula más daño de característica por la enfermedad. Este TS que la criatura evita no cuenta ni como éxito ni como fracaso en lo que respecta al restablecimiento de la salud. Además, el periodo de incubación de cualquier enfermedad a la que el receptor quede expuesto mientras la duración no haya terminado no comenzará hasta después de que el conjuro expire. *Retrasar enfermedad* no curará ningún daño que una enfermedad pueda haber infligido antes de su lanzamiento y no tendrá ningún efecto sobre las que sean mágicas o sobrenaturales.

## RETROACCIÓN ECTOPLÁSMICA

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** ver texto

*Una envoltura de energía reluciente te rodea, augurando dolor a las criaturas incorporales que te toquen.*

Toda criatura que te alcance con un ataque de toque incorporal sufrirá 1d6 puntos de daño por fuerza +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10). Si el atacante posee RC, se aplica a este efecto.

## RETROCESO

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel o hasta ser descargado
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tocas a tu oponente y un aura roja se enrosca a su alrededor, para desaparecer luego sin ningún otro efecto. Retrocedes cuando tu adversario se ríe y comienza a lanzar un conjuro.*

La primera vez que la criatura objetivo intente lanzar un conjuro o utilizar una aptitud sortílega, la magia de ese sortilegio tendrá un efecto contraproducente para ésta. El conjuro se pierde y la criatura sufre 1d6 puntos de daño por nivel del sortilegio lanzado. Esta descarga finaliza *retroceso*.

## RETROSPECTIVA

Adivinación
**Nivel:** Brd 6, Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 hora
**Alcance:** 60'
**Área:** emanación de 60' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*El riguroso ritual del conjuro al fin se acerca a su término. Suspiras de alivio mientras imágenes fantasmales aparecen ante tus ojos, moviéndose a la inversa. De repente, sus movimientos se detienen y parecen más reales. Observas mientras éstas llevan a cabo sus papeles en rápida sucesión, mostrándote el conocimiento del pasado que buscas.*

Puedes ver y oír en el pasado, echando un vistazo a acontecimientos que tuvieron lugar previamente en tu posición actual. El grado de detalle de lo que veas y oigas mediante este conjuro dependerá del lapso de tiempo que desees observar; concentrarse en un intervalo de días proporciona una perspectiva más detallada que, por ejemplo, uno de siglos. Puedes ver únicamente un solo lapso de tiempo por lanzamiento, elegido de entre las siguientes opciones:

*Días:* percibes los acontecimientos del pasado, abarcando hasta un día en el pasado por nivel de lanzador. Obtienes conocimiento detallado sobre la gente, las conversaciones y los hechos que ocurrieron.

*Semanas:* obtienes un resumen de los acontecimientos pretéritos, alcanzando hasta una semana en el pasado por nivel de lanzador. Las palabras exactas y los detalles se pierden, pero conoces a todos los participantes y los puntos relevantes de las conversaciones y las ocurrencias que tuvieron lugar.

*Años:* ganas una idea general de los acontecimientos pretéritos, alcanzando hasta un año en el pasado por nivel de lanzador. Solamente adviertes hechos notables como muertes, batallas, escenas de gran emoción, descubrimientos importantes y sucesos significativos.

*Siglos:* obtienes una idea general de los acontecimientos pretéritos, alcanzando hasta un siglo en el pasado más un siglo adicional por cada cuatro niveles de lanzador después del 1.°. Por ejemplo, un lanzador de 16.° nivel obtendría una retrospectiva de los hechos acaecidos durante cuatro siglos, y uno de 17.°, vería el pasado transcurrido a lo largo de cinco siglos. Adviertes solamente los acontecimientos más extraordinarios: coronaciones, muertes de personajes

importantes, batallas de gran relevancia y otros sucesos realmente históricos.

*Componente material:* un diamante en forma de reloj de arena con un valor de al menos 1.000 po.

## REVIVIFICAR

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivos:** criatura muerta tocada
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Los diamantes se vaporizan de tu mano cuando lanzas este conjuro, y los vapores que emiten se envuelven alrededor de tu compañero caído, arrastrando su alma de vuelta a su forma mortal.*

*Revivificar* devuelve la vida de forma milagrosa a una criatura muerta recientemente. De todas formas, el conjuro debe lanzarse en 1 asalto tras su muerte. Antes de que el alma del fallecido haya abandonado por completo su cuerpo, este sortilegio detendrá su partida y reparará parte del daño causado al cuerpo físico. Este conjuro funciona de forma similar a *revivir a los muertos* (*Mdj*, pág. 285), exceptuando que la criatura revivida no sufre pérdida de nivel, de Constitución ni de conjuros. La criatura queda revivida con -1 pg (pero estable).

*Componente material:* diamantes por valor de al menos 1.000 po.

## REVIVIR AJENO

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 6
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un ajeno fallecido tocado
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Esparciendo los componentes de su plano hogar sobre el cuerpo del ajeno, cantas y pasas la mano sobre el cadáver tres veces. Con las palabras finales del conjuro, sus ojos se abren, vivo una vez más.*

Puedes devolver a la vida a un ajeno de la misma manera que lo hace el conjuro *revivir a los muertos* (*Mdj*, pág. 285). Eres capaz de hacer esto con una criatura del tipo ajeno de hasta tu nivel en DG sin importar el tiempo que lleve muerta.

*Componente material:* un poco de tierra, agua o de cualquier material natural (que no haya sido trabajado) del plano nativo del ajeno y un diamante de al menos 5.000 po.

## REVIVIR MUERTOS VIVIENTES

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Atado a la muerte 5, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura muerta viviente destruida tocada
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Tocando el cadáver de la criatura, susurras a su espíritu recientemente ausente, llamándolo de vuelta... pero no a la vida.*

Restableces la reanimación de una criatura muerta viviente destruida por pérdida de pg (incluso los zombis y los



*Incluso los ángeles caídos pueden ser devueltos a la vida y a la luz de nuevo con el conjuro* revivir ajeno

*Ilustración de W. O'Connor*

esqueletos que, normalmente, no pueden volver a ser reanimados después de ser destruidos). Podrás revivir a una que haya estado inactiva durante un máximo de un día por nivel de lanzador. Además, el espíritu que reanima al objetivo debe hallarse libre y regresar voluntariamente. De no ser así esto último, el conjuro no funciona; en consecuencia, los que sí quieren ser revividos no reciben TS.

*Revivir muertos vivientes* cura el daño de pg al receptor hasta un total de 1 por DG. El cuerpo del muerto viviente a ser afectado debe estar completo. De lo contrario, las partes faltantes seguirán sin estar presentes cuando sea reanimado. Ningún equipo o posesiones de la criatura muerta resultan afectados en manera alguna por este conjuro.

Un muerto viviente que haya sido destruido por un efecto de expulsión no podrá ser revivido por este sortilegio.

El objetivo del conjuro pierde un nivel o DG (si no tiene niveles de una clase de personaje, lo último) cuando se le revive. Esta pérdida no puede restaurarse por medio de ningún conjuro. Si es de 1.er nivel, en lugar de eso, pierde 2 puntos de Carisma. Un muerto viviente destruido que tuviera conjuros preparados tendrá un 50% de posibilidades de perder cualquiera de ellos al ser revivido, aparte de los ocasionados por la pérdida de nivel. Una de estas criaturas que sea lanzadora de conjuros pero que no los prepare (como un hechicero) tendrá un 50% de posibilidades de perder cualquier espacio de conjuro sin usar como si lo hubiese utilizado para lanzarlo, además de los ocasionados por la pérdida de nivel.

*Componente material:* una perla negra con un valor de como mínimo 500 po.

## RITMO INSIDIOSO

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción inmediata
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Recitas una cancioncilla tonta, siguiendo el compás con el pie. Con un guiño y una sonrisa, señalas a tu objetivo, quien, poco después, sigue tu ejemplo.*

El receptor sufre un penalizador de -4 a todas las pruebas de habilidades basadas en la Inteligencia y a las de Concentración debido a la melodía que se repite sin fin y que se le queda metida en la mente. Siempre que el objetivo intente lanzar, concentrarse en o dirigir un conjuro, deberá tener éxito en una prueba de Concentración (CD igual a la de *ritmo insidioso* + el nivel del conjuro) o no lo conseguirá.

## ROBLE EXCELSO

Ilusión (engaño)
**Nivel:** Exp 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Evocas el poder de los bosques, otorgándote a ti mismo la capacidad para hablar por ellos. Te alzas amenazador sobre otros, como un inmenso árbol que empequeñece a plantas menores.*

Te sirves de la fuerza del roble para mejorar tu aptitud para intimidar a tus enemigos. Obtienes un bonificador de capacidad de +10 en tus pruebas de Intimidar y uno de mejora de +2 a la Fuerza.

## ROCIADA DISPERSORA

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** seis o más objetos Diminutos o Minúsculos (los cuales no pueden estar a más de 1' uno de otro), cuyo peso total no supere las 25 lbs.
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Con una sola palabra y un gesto, haces que objetos pequeños desatendidos vuelen por la sala.*

Puedes apuntar hacia un conjunto de objetos pequeños que no están sujetos y hacer que vuelen a la vez en todas direcciones. La rociada de objetos generará una explosión de 10' de radio. Si son lo bastante duros o afilados (como piedras, balas de honda, monedas, etc.), las criaturas que estén en la explosión sufrirán 1d8 puntos de daño. Superar un TS de Reflejos niega este daño. Se pueden utilizar huevos, fruta y demás objetos blandos, pero el daño que inflijan será no letal.

## ROCIADA SOMBRÍA

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** explosión de 5' de radio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Cuando das fin al lanzamiento del conjuro, sombras semejantes a cintas explotan desde un punto en mitad de tus adversarios.*

Haces que numerosas sombras con aspecto de cintas exploten simultáneamente, extendiéndose desde el punto de origen. Las criaturas que estén en el área sufrirán 4 puntos de daño a la Fuerza y quedarán atontadas durante 1 asalto.

*Componente material:* un puñado de cintas negras.

## RUGIDO ATRONANTE

Evocación [sónico]
**Nivel:** Drd 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** explosión de 20' de radio
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Apelando a las voces perdidas de criaturas muertas, haces que en el área objetivo resuene el rugido enfurecido de mil dinosaurios. El suelo en el área tiembla con el sonido.*

La explosión de sonido resultante del lanzamiento de *rugido atronante* puede ser oído a millas de distancia, pero el conjuro sólo afecta a los que se encuentran dentro del área. Todas las criaturas que se hallen dentro sufrirán 1d6 puntos de daño sónico por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6). Superar un TS de Fortaleza reduce el daño a la mitad. Además, cualquier criatura que sufra daño por este sortilegio deberá tener éxito en un

TS de Reflejos o será derribada a causa de la fuerza del rugido. Los seres cristalinos sufren 1d6 puntos de daño sónico por nivel de lanzador (máximo 10d6).

## RUGIDO DE LEÓN

Evocación [sónico]
**Nivel:** Clr 8, Valor 8
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 120'
**Área:** explosión de 120' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo o 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial o Voluntad niega (inofensivo); ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí o sí (inofensivo); ver texto

*Abres tu boca y emites un tremendo rugido, un sonido semejante a de un león pero tan fuerte como el de una montaña al caer.*

Todos los enemigos que están dentro del área del conjuro sufren 1d8 puntos de daño sónico por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d8) y quedan aturdidos durante 1 asalto. Una salvación con éxito de Fortaleza reduce el daño a la mitad y niega el efecto aturdidor.

Además, todos los aliados que estén dentro del área del conjuro obtendrán un bonificador de moral de +1 a las tiradas de ataque y TS contra efectos de miedo, además de pg temporales iguales a 1d8 + el nivel de lanzador (hasta un máximo de 1d8+20 pg temporales a 20.º).

## RUIDO GOZOSO

Abjuración
**Nivel:** Brd 1
**Componentes:** S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 10'
**Área:** emanación de 10' de radio centrada en ti
**Duración:** concentración; ver texto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Das un pisotón en el suelo, creando una onda de ruido que libera tras ella los sonidos suprimidos.*

Creas vibraciones sónicas que niegan cualquier efecto mágico de *silencio* en el área. Esta zona de negación se mueve contigo y durará mientras continúes concentrándote.

Este conjuro no disipa el *silencio*, sino que lo suspende temporalmente; si bien éste sigue funcionando con normalidad fuera del área de efecto de *ruido gozoso*.

## SABOR HORROROSO

Transmutación
**Nivel:** Drd 1, Exp 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura u objeto tocados
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Tras unas cuantas palabras místicas, tocas al receptor con un poco de carne podrida y ésta se hunde en el cuerpo de la criatura.*

Toda criatura que muerda al receptor del conjuro deberá superar un TS de Fortaleza o quedará mareada hasta el final del turno siguiente.

Si una criatura de Inteligencia animal (2 o menos) falla su salvación, no morderá voluntariamente al receptor una segunda vez; alguien que intente mandar a la criatura que haga esto de nuevo deberá realizar una prueba de Trato con animales como si intentara "empujarla". Esta prueba deberá ser llevada a cabo siempre que intente hacer que muerda.

Las criaturas que son inmunes al veneno o que carecen de la capacidad de notar el sabor no resultan afectadas por este conjuro.

*Componente material:* un poco de carne podrida.

## SABUESO

Adivinación
**Nivel:** Exp 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 24 horas (D)

*Una película blanca se desliza sobre tu vista. Extrañamente, tus ojos parecen más enfocados y observas rastros apenas perceptibles y que antes habías pasado por alto.*

Si fallas una prueba de Supervivencia para seguir el rastro a una criatura mientras este conjuro esté en efecto, podrás realizar de inmediato otra tirada contra la misma CD para volver a encontrarlo. En caso de fallar la nueva tirada, deberás buscar el rastro durante 30 minutos (si es al aire libre) o 5 minutos (si es en espacios cerrados) antes de intentarlo de nuevo.

## SACAR DE LAS PROFUNDIDADES

Transmutación [agua]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel); ver texto
**Objetivo:** una criatura u objeto
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*El agua se agita y espumea cuando la nave naufragada sale a la superficie. Flotando ahora sin esfuerzo, cabecea sin hundirse en ningún momento más de una pulgada.*

El receptor de este conjuro obtiene capacidad mágica para flotar y se queda en la superficie del agua hasta que la duración del sortilegio finaliza, sin importar su peso o flotabilidad normal. Sin embargo, no puede nadar por debajo de la superficie del agua. Las criaturas que deben respirar agua siguen pudiéndolo hacer. Si el receptor o recipiente están bajo el agua cuando se lanza el conjuro, sale a la superficie a una velocidad de 150'. La magia del sortilegio evita que sufra daño por la velocidad del ascenso.

Este conjuro es especialmente efectivo sacando a flote barcos hundidos de las profundidades. Si estás al tanto de los detalles exactos de la nave naufragada (su aspecto, nombre, la fecha de su creación, su historia y las circunstancias de su hundimiento), la distancia vertical entre tú y el recipiente no es un factor a tener en cuenta. Cuando se lanza para sacar una nave naufragada, el sortilegio hace subir todos los fragmentos sobrevivientes del barco, junto con cualquier objeto no sujeto que esté en contacto con éste o en su interior. El barco y sus fragmentos permanecerán en la superficie del mar hasta que el conjuro termine, momento en el que volverán a hundirse si no han sido reparados (podrían ser necesarios varios lanzamientos consecutivos del

conjuro para mantener una nave a flote el tiempo suficiente como para repararla por completo).

## SACRIFICIO DIVINO

Evocación
**Nivel:** Grd 1, Pal 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Sacrificando parte de tu fuerza vital para ganar la batalla, mejoras tu siguiente golpe contra tu enemigo.*

Tu primer ataque de cada asalto mientras el conjuro esté en efecto infligirá 5d6 puntos de daño de conseguir golpear, y tú sufrirás 10 puntos de daño cada vez que lleves a cabo uno de estos ataques, tanto si tiene éxito como si no.

## SACRIFICIO FAVORABLE

Abjuración
**Nivel:** Clr 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*La gema se vaporiza en tu mano mientras recitas el conjuro. Los vapores que se levantan rodean a tu aliado, otorgándole la bendición de tus creencias.*

El objetivo recibe la protección de un poder divino proporcional al valor de los componentes materiales gastados. Sólo se aplica uno de los beneficios descritos a continuación por cada lanzamiento de este conjuro; no se apilan.

Gastando 250 po, otorgas al receptor RD 5/mágica; RE 10 (ácido, electricidad, frío, fuego y sonido); y RC igual a tu nivel de lanzador.

Gastando 1.000 po, brindas al receptor RD 10/mágica; RE 15 (ácido, electricidad, frío, fuego y sonido); y RC igual a tu nivel de lanzador +5.

Gastando 10.000 po, otorgas al receptor RD 20/mágica; RE 20 (ácido, electricidad, frío, fuego y sonido); y RC igual a tu nivel de lanzador +10.

*Componente material:* gemas por valor total de 250, 1.000 o 10.000 po.

## SACUDIDA ELÉCTRICA

Evocación [electricidad]
**Nivel:** Hcr/Mag 0
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** rayo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Una candente chispa eléctrica baila entre las puntas de tus dedos y luego salta hacia tu objetivo.*

Liberas una pequeña cantidad de energía eléctrica. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para alcanzar a un objetivo. El conjuro inflige 1d3 puntos de daño por electricidad.

## SALTO A LA GEMA

Conjuración [teletransporte]
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** ilimitado; ver texto
**Objetivo:** tú y criaturas voluntarias hasta un total de una/3 niveles; ver texto
**Duración:** hasta ser desencadenado
**Tiro de salvación:** ninguno; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no; ver texto

*Murmuras sobre las irisadas facetas de la gema. Centellea en respuesta, y sientes un fuerte vínculo entre la piedra y tú. Cuando digas la palabra, los dos os volveréis a reunir.*

Este conjuro te teletransporta hasta donde se encuentra una gema especialmente preparada.

Inicialmente lanzas el *salto a la gema* sobre el foco, al que debes tocar. Como una acción estándar en cualquier momento después de preparar la piedra, puedes pronunciar una palabra de mando y serás instantáneamente teleportado hasta donde se encuentre la gema, siempre que tú y la misma os encontréis en el mismo plano.

El teletransporte siempre tiene éxito (igual que si estuvieras usando un *teleportar mayor*). Si el área que contiene la gema es demasiado pequeña para ti, apareces en el lugar más cercano con el suficiente espacio.

Puedes transportar, además de a ti mismo, una criatura Mediana o más pequeña por cada tres niveles de lanzador, y llevar contigo objetos siempre y cuando su peso no supere tu carga máxima.

Una criatura no puede ser teleportada involuntariamente por el *salto a la gema*. Asimismo, una que supere con éxito su TS Voluntad (o no se supere su RC) impedirá que se teleporten los objetos de su posesión. Los objetos desatendidos y no mágicos no reciben ningún TS.

*Foco:* una gema por un valor de 500 po.

## SANAR COMPAÑERO ANIMAL

Conjuración (curación)
**Nivel:** Drd 5, Exp 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** tu compañero animal tocado
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Posas tu mano en tu compañero animal y, al hacerlo, sus ojos se aclaran y se enfocan, y respira mejor.*

Este conjuro funciona igual que *sanar* (*Mdj*, pág. 288), exceptuando que sólo afecta a tu compañero animal.

## SANGRE ARDIENTE

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura viva; ver texto
**Duración:** un asalto/nivel (D)
**TS:** Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*El sabor a cobre llena tu boca y salpicaduras sangrientas puntúan las últimas palabras que desencadenan el conjuro. Sufres unas pocas arcadas cuando la sangre en tu boca se coagula, pero ésta desaparece cuando liberas el sortilegio.*

Corrompes la sangre de una criatura viva mediante una infusión ardiente y corrosiva, que inflige 1d8 puntos de daño por ácido y 1d8 puntos de daño por fuego en cada asalto. La víctima puede intentar un TS de Fortaleza en cada asalto para negar el daño, pero tener éxito en uno no evita sufrirlo en los posteriores. Si no consigue superarlo, el dolor abrasador que le atenaza también le limita a una única acción de movimiento por asalto.

*Sangre ardiente* no afecta a criaturas del tipo constructo, elemental, ciento, vegetal o muerto viviente.

*Componente material*: una gota de sangre y un pellizco de salitre.

## SANTUARIO EN GRUPO

**Nivel:** Clr 5, Equilibrio 5
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

*Lanzas este conjuro y éste te imbuye de una nítida aura plateada. Tocas a cada uno de tus compañeros uno por uno y también quedan imbuidos del aura.*

Este conjuro funciona como *santuario* (*Mdj*, pág. 288), exceptuando que afecta a varias criaturas.

## SARCÓFAGO DE PIEDRA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Clr 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:**
**Efecto:** un sarcófago de piedra
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** no

*El suelo tiembla al emerger del suelo piedra del lugar. Esta piedra que se alza bruscamente adopta la forma de un sarcófago.*

Este conjuro crea un ataúd de piedra hermético que se forma alrededor del objetivo. La piedra tiene un grosor de 1", dureza 8 y se requieren 15 puntos de daño para atravesarla. Disminuir su tamaño no cambia el grosor de sus paredes; el sarcófago siempre es lo suficientemente grande como para retener al objetivo. Este féretro ya está sellado al formarse y es totalmente impenetrable para el aire y el gas. Una criatura atrapada dentro de un *sarcófago de piedra* tiene 1 hora de aire y, transcurrido ese tiempo, debe contener el aliento o empieza a asfixiarse (*GDM*, pág. 302). Una que no necesite respirar (como un constructo, un elemental o un muerto viviente) no tendrá por qué temer este peligro, pero permanecerá atrapada dentro del sarcófago hasta que se libere o la liberen.



*Encerrar a un enemigo en un* sarcófago de piedra *resulta una táctica efectiva aunque horripilante*

Una criatura dentro del ataúd puede atacar la piedra con un arma natural o una ligera. Asimismo, tiene derecho a realizar una prueba de Fuerza a CD 26 para escapar de la piedra, y los aliados también pueden ayudarla en ello.

*Componente material*: un fragmento de sarcófago.

## SEGURIDAD

Abjuración
**Nivel:** Clr 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno o Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** no o sí (inofensivo)

*Después de entonar una salmodia y de agarrar a la criatura receptora, le confieres el conocimiento de dónde se halla la seguridad.*

El receptor de este sortilegio conoce la dirección, con la trayectoria más corta y directa, que le permite llegar hasta un lugar seguro, entendiéndose como tal aquél donde pueda resguardarse y no recibir daño inmediato por culpa del entorno (inmediato no significa inminente). El conjuro no provee de mecanismos para llegar hasta el lugar.

Un sortilegio *seguridad* señala el camino más corto para salir de una nube venenosa, o en la dirección que hay que cavar para alcanzar la superficie si se está enterrado. No funciona contra el conjuro *laberinto*, ya que éste no inflige daño físico. Asimismo, tampoco proporciona ningún conocimiento o protección contra las criaturas que habitan estos lugares seguros.

En la cosmología del D&D (*GDM*, pág. 150), *seguridad* tiene los siguientes efectos cuando se lanza en planos concretos.

*Plano de la Sombra:* la ruta más corta para salir de las tierras oscuras.

*Plano Elemental de la tierra:* la ruta hasta la cueva o bolsa de aire más cercana.

*Plano Elemental del agua:* la bolsa de aire respirable más cercana; la ruta más rápida para salir de un lugar caliente, de una bolsa de hielo o de una marea roja.

*Plano Elemental del aire:* el refugio contra el viento más cercano, la ruta más corta para salir de un banco de humo.

*Plano Elemental del fuego:* la ruta más corta para salir de un estanque de magma o de cualquier otro lugar inusualmente caluroso.

*Plano de Energía negativa:* el doldrum más cercano donde el rasgo de predominio de energía negativa sea menor.



*Ilustración de R. Spears*

*Plano de Energía positiva:* el área fronteriza más cercana donde el rasgo de predominio de energía positiva sea menor.

*Limbo:* la zona estable del Limbo más cercana.

*Pandemónium:* el refugio contra vendavales más cercano.

*Cárceri:* la ruta más corta para salir de una tormenta de arena de Minethys.

*Gehenna:* la cornisa llana más cercana, el refugio contra la nieve ácida de Mungoth más cercano.

*Los Nueve infiernos:* el refugio más cercano contra las bolas de fuego del Averno, las avalanchas de rocas en Malebolgia o el frío de Cania.

*Aqueronte:* el refugio más cercano para protegerse contra las tormentas de cuchillas de Ocanthus.

En planos que tú crees, *seguridad* podría proporcionar otra información. Este conjuro se usa principalmente en ambientes hostiles (como por ejemplo los planos Interiores) para poder localizar el lugar con mayor seguridad relativa más cercano.

Si se lanza un *seguridad* y, a continuación, un *desplazamiento de plano* (*Mdj*, pág. 229), este último envía al receptor del primero a un lugar de seguridad relativa en ese plano. Por ejemplo, el conjuro llevará al objetivo a una bolsa de aire en el plano Elemental del agua o a un lugar frío en el plano Elemental del fuego.

## SELLAR PORTAL

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (24'+5'/2 niveles)
**Objetivo:** un *umbral* o un portal interplanario
**Duración:** permanente (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Arrojas un lingote de plata hacia el portal y el primero se desvanece, convirtiéndose en una red semitranslúcida de magia plateada que encierra brevemente el portal antes de desaparecer.*

Puedes sellar de forma permanente un portal o un *umbral* interplanario. Si se lanza sobre un portal, éste deja de funcionar, aunque se puede lanzar un conjuro *disipar magia* para anular el efecto. Un sortilegio de *apertura* no funciona en un portal sellado, pero un *carillón de apertura* disipa *sellar portal* si este último lo lleva a cabo un lanzador de nivel inferior a 15.°.

Una vez el portal se ha abierto, el conjuro deja de funcionar y debe lanzarse de nuevo para que vuelva a tener efecto.

*Componente material:* un lingote de plata de al menos 50 po.

## SEMBLANTE DE LA DEIDAD

Transmutación [bueno o maligno]
**Nivel:** Clr 6, Misticismo 6

Este conjuro funciona igual que *semblante menor de la deidad*, pero adquieres muchas de las cualidades de una criatura celestial o infernal, tal y como sigue:

- Adquieres una apariencia brillante y metálica (los clérigos buenos) o un aspecto más temible (los malignos).
- Ganas la aptitud de castigar el bien (los clérigos malignos) o al mal (los buenos) una vez al día. Suma tu modificador de Carisma a tu tirada de ataque y tu nivel de personaje a la de daño contra un enemigo del alineamiento apropiado.
- Ganas visión en la oscuridad hasta una distancia de 60'.
- Ganas RE 20 (ácido, frío y electricidad) [los clérigos buenos] o RE 20 (frío y fuego) [los clérigos malignos].
- Ganas RD 10/mágica.
- Ganas RC 20.

Tu tipo de criatura no cambia (no te conviertes en un ajeno).

## SEMBLANTE MAYOR DE LA DEIDAD

Transmutación [bueno o maligno]
**Nivel:** Clr 9, Competición 9, Misticismo 9, Purificación 9

Este conjuro funciona igual que *semblante menor de la deidad*, exceptuando que adquieres muchas de las cualidades de un semicelestial o un semiinfernal.

Tu tipo de criatura cambia a ajeno hasta la expiración del sortilegio, pero, a diferencia de éstos, se te puede devolver a la vida si mueres en esta forma.

Los clérigos buenos experimentan las siguientes transformaciones:

- Te crecen alas emplumadas que te permiten volar a dos veces tu velocidad normal (maniobrabilidad buena).
- Ganas un +1 a tu armadura natural.
- Obtienes visión en la penumbra.
- Adquieres RE 10 (ácido, frío y electricidad).
- Consigues inmunidad a las enfermedades.
- Logras un bonificador racial de +4 a tus TS contra veneno.
- Obtienes RD 10/mágica.
- Ganas RC 25.
- Consigues los siguientes bonificadores a tus puntuaciones de característica: +4 Fue, +2 Des, +4 Con, +2 Int, +4 Sab y +4 Car.

Los clérigos malignos experimentan las siguientes transformaciones:

- Te crecen alas similares a las de un murciélago que te permiten volar a tu velocidad normal (maniobrabilidad regular).
- Ganas un +1 a tu armadura natural
- Obtienes ataques de mordisco y garras. Si eres de tamaño Mediano o mayor, tu mordisco inflige 1d6 puntos de daño y cada ataque de garra, 1d4. De ser Pequeño, tu mordisco inflige 1d4 puntos de daño y cada ataque de garra, 1d3.
- Adquieres visión en la oscuridad con un alcance de 60'.
- Consigues inmunidad al veneno.
- Logras RE 10 (ácido, frío, electricidad y fuego).
- Ganas RD 10/mágica.
- Obtienes RC 25.
- Adquieres los siguientes bonificadores a tus puntuaciones de característica: +4 Fue, +4 Des, +2 Con, +4 Int y +2 Car.

## SEMBLANTE MENOR DE LA DEIDAD

Transmutación [bueno o maligno]
**Nivel:** Clr 3, Grd 4, Misticismo 3, Pal 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel

*Cuando terminas tu plegaria, puedes sentir la mano de tu deidad sobre ti. Tu aspecto refleja su poder divino, y su contacto te otorga resistencia a algunas clases de daño de este mundo.*

Ganas un bonificador de mejora de +4 a tu puntuación de Carisma, así como RE 10 (ácido, electricidad y frío) si eres bueno, o RE 10 (frío y fuego) si eres maligno.

## SEMBLANTE SERENO

Ilusión (engaño)
**Nivel**: Brd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes**: V, S
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: personal
**Objetivo:** tú
**Duración**: 1 minuto/nivel

*Al lanzar este conjuro, te imbuyes de una cualidad efímera que induce a otros a confiar en lo que dices.*

Ilusiones sencillas te ayudan en tus intentos de ser persuasivo. Obtienes un bonificador introspectivo igual a la mitad de tu nivel de lanzador (máximo +10) a las pruebas de Engañar.

## SENDA LUNAR

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Luna 5
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** escalera o puente, hecho de una fuerza traslúcida de color blanco brillante, con anchura variable y longitud máxima igual a 15'/nivel; ver texto
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Al lanzar este conjuro, pálida luz de luna pura se reforma en una escalera o un puente, como desees.*

*Senda lunar* te permite crear una escalera o puente desde un punto hasta otro. El efecto es una cinta sin barandilla de fuerza resplandeciente y translúcida de color blanco, como una tira de cristal. Ésta puede tener entre 3' y 20' de ancho, según decidas (si lo deseas, puedes variar la anchura a lo largo de la tira). Ésta se sujetará firmemente por sus extremos, aunque tales puntos se encuentren en mitad del aire.

En el momento del lanzamiento, podrás designar hasta a una criatura por nivel de lanzador para que reciba protección adicional cuando se encuentre sobre la *senda lunar* o se desplace por ella. Las criaturas protegidas obtendrán los beneficios de un efecto de *santuario*. Esto funciona exactamente igual que el conjuro de 1.er nivel *santuario*, exceptuando que la CD de la salvación es de 15 + tu modificador de Sab, y que cualquier receptor del sortilegio que lleve a cabo un ataque romperá el efecto de *santuario* para todos los demás. Las criaturas protegidas también estarán sujetas a la parte superior de la *senda lunar* como si hubieran recibido un conjuro *trepar cual arácnido*. Una de éstas perderá ambos beneficios en cuanto abandone la senda.

A diferencia de *muro de fuerza*, la *senda lunar* puede ser disipada. Por lo demás, es similar a éste en cuanto a que no necesita puntos de sujeción y a que es inmune a todo tipo de daño. Un *desintegrar* destruye un agujero cuadrado de 10' de lado, dejando intacto el resto de la senda (si tiene una anchura de 10' o menos, esto creará simplemente una abertura de 10'). Un golpe de un *cetro de cancelación*, una *esfera de aniquilación* o una *disyunción de Mordenkainen* destruyen la *senda lunar*. Los sortilegios y las armas de aliento no pueden pasar a través de ella, aunque *puerta dimensional*, *teleportar* y otros efectos similares son capaces de superar la barrera. Ésta bloquea tanto a las criaturas etéreas como a las materiales. Los ataques de mirada no funcionan a través de la *senda lunar*.

Al formarse, una *senda lunar* debe ser recta, continua e ininterrumpida. Si su superficie se ve rota por cualquier objeto o criatura, el conjuro falla. La versión de puente del sortilegio ha de ser creada plana. La versión de escalera no puede ascender ni descender con un ángulo superior a los 45 grados.

*Componente material arcano:* un pañuelo blanco.

## SENDAS CAMBIANTES

Ilusión (engaño)
**Nivel:** Drd 7, Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** radio de 1 milla + 1 milla/nivel
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad descree (si se interactúa)
**Resistencia a conjuros:** sí

*Como si fuese barrido por un paño enorme, el camino ante ti queda oculto en sombras y falsa maleza. En ese mismo momento, aparece una nueva senda desde el punto que señalas, alejándose en una dirección distinta.*

Este conjuro oculta una senda o camino especificado por ti mientras, simultáneamente, crea otro ilusorio. Éste empezará en un punto que elijas y que se halle dentro del alcance del sortilegio. Continuará en la dirección que indiques hasta el límite del área del conjuro, donde acabará bruscamente. El camino ilusorio evita los obstáculos y no proporciona ningún puente, escaleras, escalas, rampas u otras formas de salvar éstos. No se le puede hacer pasar sobre un risco o cruzar un río de más de 4' de profundidad.

Los que no superen su TS de Voluntad seguirán avanzando por el camino ilusorio. Si la vegetación o el terreno agreste hace que vayan más lentos, creerán que la senda se empina lo suficiente como para justificar su velocidad reducida. Aquellos tengan éxito en su TS verán ambos caminos, pero el ilusorio como sombrío y obviamente irreal.

## SENDERO DE NUBES

Transmutación
**Nivel:** Clima 6, Drd 7
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivos:** una criatura/nivel
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Reflejos niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Soplando un beso a cada uno de los receptores, creas almohadillas gaseosas de sustancia nubosa en sus pies, permitiéndoles así caminar por las nubes.*

Todos los objetivos del conjuro pueden moverse con una velocidad de vuelo de 60' (maniobrabilidad perfecta), pero sólo al aire libre.

Para volver a tocar tierra de nuevo, un receptor debe utilizar una acción estándar para disipar la materia nubosa, lo cual concluye el sortilegio para esa criatura. Te es posible deshacer el conjuro, pero sólo para todos los objetivos a la vez (lo cual podría tener consecuencias significativas para los que estén todavía en el aire).

## SENDERO OSCURO

Ilusión (sombra)
**Nivel:** Brd 2, Clr 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un puente de fuerza de 5' de ancho, 1" de grueso y hasta 20'/nivel de largo
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Te alzas al borde del cañón e invocas el poder. A tus pies aparece un delgado puente negro que cruza el desfiladero.*

Creas un puente formado por una especie de cinta que no pesa y es irrompible. El *sendero oscuro* debe estar anclado en ambos extremos a objetos sólidos, pero aparte de eso se puede colocar en cualquier ángulo. Del mismo modo que un *muro de fuerza* (*Mdj*, pág. 264), debe ser continuo y no estar fragmentado en el momento de su creación. Por regla general, se usa para cruzar una grieta o un lugar peligroso. Las criaturas pueden moverse sobre un *sendero oscuro* sin penalizadores, ya que no es más resbaladizo que cualquier suelo de dungeon típico.

El *sendero oscuro* es capaz de soportar un máximo de 200 lbs. por nivel de lanzador. Las criaturas que causen la superación de este peso total caerán a través de él como si no existiera. Tú nunca caes a través del *sendero oscuro* excepto si tu propio peso supera la capacidad máxima del conjuro.

## SENTIDO DE LA VIBRACIÓN

Transmutación
**Nivel:** Exp 2, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, F/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)

*Lanzas este conjuro y sabes dónde están todos tus oponentes. Su presencia está señalada en tu mente como ondas irradiando en la superficie de un charco.*

Puedes determinar automáticamente el lugar en el que se encuentra cualquier objeto o criatura en un radio de 30' de ti y en contacto con el suelo.

*Foco arcano:* un poco de piel de una criatura que posea sentido de la vibración.

## SEÑAL

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Clr 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel o hasta ser descargado

*Las hojas de té estallan en llamas en tus dedos, y, durante un breve instante, ves el futuro en el humo ondulante.*

Obtienes un bonificador de +4 a tu próxima prueba de Iniciativa.

*Componente material:* un pequeño trozo de intestino de cabra seco o unas pocas hojas de té.

## SEÑUELO FANTASMAL

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]
**Nivel:** Exp 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega y Voluntad descree (si se interactúa con él)
**Resistencia a los conjuros:** sí

*Alcanzando hacia la mente de tu adversario, tejes una ilusión de su enemigo más odiado.*

Creas una imagen fantasmal del enemigo más odiado del receptor, examinando cuidadosamente su mente inconsciente. Sólo tú y el objetivo podéis ver a la criatura fantasmal, la cual te parece difusa e imprecisa. Si éste falla el TS de Voluntad, designas un espacio que el fantasma parece ocupar, y el receptor debe atacarle o moverse para quedar adyacente a él. Una criatura que ataque al fantasma tendrá derecho a realizar un TS adicional para descreer la ilusión. Si moverse hasta él hace que el receptor cruce terreno peligroso (como un río de lava), éste no se desplazará para quedar adyacente, sino simplemente lo más cerca que pueda y no realizará ninguna acción más a menos que el fantasma se mueva a un espacio que pueda alcanzar.

Como una acción de movimiento, puedes desplazar el *señuelo fantasmal* hasta 60' en cualquier dirección. Puesto que no es real, no se ve afectado por el terreno que disminuye el movimiento (aunque te es posible frenarlo voluntariamente si quieres, para ayudar a mantener la apariencia de realismo).

## SHURIKEN DE FUEGO

Evocación [fuego]
**Nivel:** Asn 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 0'
**Efectos:** un shuriken mágico/3 niveles
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con oscuro propósito, completas los rápidos gestos del sortilegio y encuentras en tu mano varios shuriken hechos de llamas.*

Este conjuro crea shuriken hechos de fuego mágico que puedes lanzar con ataques normales a distancia. Se te considera automáticamente competente con estas armas, que tienen un incremento de distancia de 10', un rango de amenaza de 19-20 e infligen 3d6 puntos de daño por fuego con cada impacto (aunque tú y tus pertenencias no sufrís ningún daño mientras lanzas los shuriken). Todo el daño adicional infligido por el *shuriken de fuego* (incluidos los bonificadores de Fuerza y el de ataque furtivo) también se considera daño por fuego. El shuriken desaparece cuando golpea, por lo que no puede incendiar combustibles ni dañar objetos.

Puedes crear un shuriken de fuego por cada tres niveles de lanzador, hasta un máximo de seis a 18.º nivel.

*Componente material:* un shuriken cubierto de savia de pino y azufre.

## SIGNO DE SELLADO

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una puerta, cofre o apertura con un tamaño de hasta 30' cuadrados/nivel
**Duración:** permanente

**TS**: Reflejos mitad; ver texto
**Resistencia a conjuros**: no

*Mientras señalas al objetivo, trazas las líneas de una compleja impronta que aparece visualmente donde tiene que sellar. Ésta destella con energía mágica latente.*

Sellas una puerta, cofre o cierre similar con una fuerte impronta mágica que impide la entrada y evita la apertura. Una puerta u objeto protegidos con este conjuro sólo pueden abrirse por la fuerza (suma 10 a la CD normal para romper) o mediante el uso de *apertura* o *disipar magia*. Si la puerta u objeto es forzado por cualquier medio (mágico o mundano), el *signo de sellado* inflige 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 10d4) en un radio de 30' (Reflejos mitad).

El conjuro *apertura* no niega ni supera automáticamente un *signo de sellado*, sino que lo suprime durante 10 minutos si se supera una prueba de lanzador (CD 11 + el nivel de lanzador de quien ha creado el signo). El *signo de sellado* es una trampa mágica que puede desarmarse con una prueba de Inutilizar mecanismo contra CD 28. Tú eres capaz de superar tu propio signo sin impedimentos, y éste permanece activado a tu paso.

*Componente material:* una esmeralda de 100 po aplastada.

## SIGNO DE SELLADO MAYOR

**Nivel**: Hcr/Mag 6
**Tiempo de lanzamiento**: 10 minutos
**Objetivo**: una puerta, cofre u otra apertura o espacio abierto con un tamaño de hasta 30' cuadrados/nivel

Este conjuro funciona como *signo de sellado*, exceptuando que también puede usarse para sellar un espacio abierto (como un pasadizo o un arco), creando una barrera mágica de fuerza que rechazará a cualquier criatura que intente pasar. Además, las puertas y objetos protegidos por un *signo de sellado mayor* se fortalecen, incrementando su dureza en 10 y obteniendo 5 pg adicionales por nivel de lanzador. Cualquier objeto protegido por el símbolo se considera un objeto mágico en lo que respecta a realizar TS y obtiene un bonificador de resistencia de +4 en todas las salvaciones. Si el sello se rompe, un *signo de sellado mayor* inflige 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6) en un radio de 40' (Reflejos mitad).

Un *signo de sellado mayor* no puede superarse con un *apertura*, pero sí disiparse (CD 15 + el nivel de lanzador de quien lo ha creado). También es posible desarmarlo con una prueba de Inutilizar mecanismo contra CD 31.

*Componente material:* una esmeralda de al menos 500 po aplastada.

## SILENCIO EN SUSPENSO

Ilusión (engaño)
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** un objeto
**Duración:** 24 horas o hasta ser descargado, luego 6 asaltos; ver texto
**Tiro de salvación:** ninguno (objeto)
**Resistencia a conjuros:** no (objeto)

*Espolvoreas el objeto con un puñado de gema en polvo, y las últimas palabras de tu conjuro se apagan como si fueran arrastradas al interior de un agujero. Entonces, los sonidos normales del mundo se reafirman, pero el sortilegio dentro del objeto está dispuesto para ser desatado en el futuro.*

Cuando tocas el objeto y pronuncias una palabra de mando designada por ti, el objeto se convierte en el recipiente de un conjuro *silencio*. El efecto de éste se mueve con el objeto y dura exactamente 6 asaltos.

*Componente material:* una pluma y un puñado de gema en polvo valorado en 50 po.

## SILENCIO FÉRREO

Transmutación
**Nivel:** Asn 2, Brd 2, Clr 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una armadura tocada/3 niveles
**Duración:** 1 hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo, objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo, objeto)

*Mientras imitas un sonido de metal contra metal, rozas con tu mano la armadura que deseas silenciar. Ésta brilla tenuemente en color naranja durante un instante antes de que el resplandor desaparezca. Un vistazo más de cerca revela lo que parece grasa naranja en las articulaciones de la armadura.*

Mientras este conjuro esté en efecto, el penalizador de armadura impuesto por la o las armaduras afectadas no se aplicará a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Solamente los portadores que tengan competencia con ese tipo de armadura obtendrán este beneficio cuando la lleven puesta. El penalizador de armadura se continúa aplicando de la forma habitual a otras pruebas de habilidad.

## SILLA ADHESIVA

Transmutación
**Nivel:** Pal 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción inmediata
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*Un brillo incoloro te rodea a ti y a tu montura durante un instante. Cuando desaparece, te sientes más atento a sus movimientos mientras una fuerza invisible te sostiene firmemente sobre ella.*

Este conjuro te "pega" a tu montura, haciendo que te sea imposible caerte o que te arrojen de ella. Sacarte de la silla requiere una prueba de Fuerza a CD 20, y obtienes un bonificador de +10 a las pruebas de Montar relacionadas con permanecer sobre ésta. El sortilegio debe ser lanzado antes de sentarte en la montura; de no ser así, éste no tiene efecto. Si se lanza mientras cabalgas a pelo, te quedas "pegado" a la grupa de la montura. De lo contrario, quedas simplemente pegado a la silla, pero ésta está sujeta a la montura de la forma habitual. En caso de quedar inconsciente mientras este conjuro está en efecto, permaneces en la silla de forma automática. El sortilegio puede deshacerse como una acción inmediata y no le dificulta al jinete dar un pequeño salto si la montura cae en batalla.

## SÍMBOLO DE PÉRDIDA DE CONJUROS

Abjuración
**Nivel:** Clr 5, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** 0'; ver texto



*Ilustración de J. Engle*

Silla adhesiva *le da a un lanzador la capacidad de permanecer en la silla, sin importar cómo se mueva su montura*

**Efecto:** un símbolo
**Duración:** ver texto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** no

*Trazas el símbolo y sientes una pequeña atracción cuando éste tira de la energía mágica en tu mente.*

Este sortilegio funciona igual que *símbolo de muerte* (*Mdj*, pág. 290), exceptuando que, cuando se desencadena, el símbolo empieza a atacar las mentes de los lanzadores de conjuros en un radio de 60'. Cada lanzador deberá superar un TS de Voluntad en cada asalto en que se encuentre dentro del alcance, al inicio de su turno. Fallar significa que el sortilegio de mayor nivel preparado por el lanzador de conjuros (o el espacio de conjuros de mayor nivel, si el personaje los lanza de forma espontánea) se pierde para ese día. El símbolo permanece activo durante 10 minutos por nivel o hasta que ha borrado 50 niveles de sortilegios. Éste ataca a criaturas con aptitudes sortílegas como si tuvieran conjuros, consumiendo un uso diario de la aptitud de mayor nivel que posea o suprimiendo una aptitud que se utilice a voluntad durante 1 asalto.

## SINO AFORTUNADO

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 7
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel o hasta ser descargado
**Tiro de salvación:** ninguno (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Un aura dorada se extiende desde las puntas de tus dedos, bañando a tu aliado de un resplandor áureo que brilla para luego desaparecer, absorbido por su piel.*

Rodeas al receptor con un aura que le cura inmediatamente si sufre un efecto que le mataría (reduciendo sus pg a -10 o menos). Cuando ocurre esto, el conjuro *sino afortunado* interviene de inmediato desencadenando uno de *sanar* sobre el objetivo. Si el ataque daña de un modo que un *sanar* puede reparar (enfermedad, daño a los pg o a características, o veneno), el receptor no muere realmente, siendo salvado por el mismo. En caso de no poder ser cancelado por el *sanar* (como la consunción de características, la edad avanzada, niveles negativos, *desintegrar* o efectos de muerte), el *sino afortunado* no puede impedir su muerte.

## SINOSTEFICIO

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** uno de tus conjuros
**Duración:** 1 asalto

*Lanzas este conjuro, y te imaginas una forja en tu mente. Piensas en la forja cuando lanzas tu siguiente sortilegio, pero éste no se manifiesta. En vez de ello, tus manos brillan con un resplandor curativo dorado.*

Canalizas la energía de conjuros de un sortilegio que conoces en magia curativa. Después de llevar a cabo este conjuro, el siguiente sortilegio que lances en ese mismo asalto, que se convertirá en energía positiva. Cuando lances el segundo conjuro, podrás tocarte a ti mismo o a otra criatura, curando 1d8 puntos de daño por cada nivel de sortilegio. Si el que llevas

a cabo estaba preparado con una dote metamágica, usa el nivel del espacio de conjuro que ocupaba.

## SIROCO SANGRIENTO

Evocación
**Nivel:** Drd 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 60'
**Efecto:** emanación cónica centrada en ti o en un punto en el espacio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Con una ardiente exhalación y un gesto circular de tu mano extendida, un viento sofocante atraviesa a toda velocidad el paisaje, levantando nubes de polvo y arena, y extendiéndose para derribar a tus enemigos.*

Un *siroco sangriento* sopla desde tu posición con la fuerza de un vendaval (*GDM*, pág. 95). Las criaturas que se encuentren en la zona afectada que sean Pequeñas o de tamaño inferior quedarán tumbadas y rodarán 1d4×10', lo que les infligirá 1d4 puntos de daño por cada 10' recorridos. Las criaturas Medianas quedarán tumbadas, y las Grandes y Enormes serán incapaces de moverse hacia el punto de origen del cono. Superar con éxito un TS de Fortaleza permite que la criatura se mueva con normalidad ese asalto.

Además, los vientos sofocantes deshidratan a todo aquel dentro del cono. En cada asalto que una criatura viva afectada falle su TS, sufrirá 2 puntos de daño.

El viento de un *siroco sangriento* apaga de forma automática velas, antorchas y llamas no protegidas similares, y hace que las protegidas, como las de las linternas, oscilen violentamente, y tiene un 50% de posibilidades de apagarlas. Este viento sigue soplando desde el punto de origen hasta el extremo ancho del cono hasta que la duración del conjuro expira. Toda criatura dentro del área puede realizar un TS cada asalto para ignorar los efectos del *siroco sangriento.*

## SISEO ADORMECEDOR

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/nivel
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** no

*Desde tu escondrijo, susurras suavemente el conjuro, tus palabras adquiriendo un tono monótono. Uno a uno, tus enemigos caen al suelo, dormidos.*

Los objetivos quedan sumidos en un sueño comatoso. Las criaturas dormidas están indefensas. Golpearlas o herirlas las despierta, pero el ruido normal no lo hace. Despertar a una criatura es una acción estándar.

## SOBRECOGIMIENTO

Encantamiento [enajenador]
**Nivel:** Asn 1, Brd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tras dar por terminado este conjuro, sientes una persistente compulsión a desviar tu atención de tus enemigos. Librándote de ella, observas con satisfacción cómo tus adversarios elegidos parecen incluso más distraídos que tú.*

*Un* siroco sangriento *absorbe la vida, atrayendo la sangre a sus vientos aullantes*



*Ilustración de C. Frank*

Este sortilegio distrae a sus objetivos, impidiéndoles reaccionar con la habilidad que de otra forma tendrían. Únicamente efectivo cuando se lanza en el asalto de sorpresa de un combate y contra criaturas desprevenidas, este conjuro hace que aquellos a los que afecte sufran un penalizador de -10 a su siguiente prueba de Iniciativa. Los objetivos que no pueden quedar desprevenidos (como un pícaro con esquiva asombrosa) no resultan afectados por ese sortilegio.

## SOCAVAR

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** una abertura de 5' por 5', con una profundidad de 1'/nivel
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Arrojas un poco de tierra contra la pared y ésta resplandece y arde al impactar contra la piedra. La roca se vaporiza donde resulta alcanzada y se abre un pasadizo ante ti, excavado en el muro.*

Como con *pasamiento* (*Mdj*, pág. 270), este conjuro te permite crear un pasadizo a través de madera, yeso o muros de roca, pero no a través de metal u otros materiales más duros. Si el grosor del muro es superior a 1' por nivel de lanzador, entonces un único conjuro *socavar* se limita a crear un nicho o túnel corto de las dimensiones apropiadas. Pueden emplearse sucesivamente varios sortilegios de *socavar* para traspasar muros muy gruesos, formando un pasaje continuo. A diferencia de *pasamiento*, *socavar* es un efecto instantáneo que no termina y que no puede ser disipado; cualquier pasadizo creado es permanente.

*Componente material:* una pizca de tierra excavada.

## SOFOCAR ARMA DE ALIENTO

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura que tenga arma de aliento
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** si

*Gritas las palabras de este conjuro, y la garganta de la criatura queda oprimida, un anillo azul de runas visible alrededor de su cuello.*

El objetivo de este conjuro no podrá utilizar su arma de aliento hasta que la duración del sortilegio expire.

## SOLIPSISMO

Ilusión (fantasmagoría) [enajenador]
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Punzadas de soledad aferran tu corazón cuando finalizas el conjuro. Tras elegir a tu objetivo, la sensación disminuye mientras una neblina fantasmal de un color amarillo pálido se arremolina alrededor de éste durante un instante.*

Manipulas los sentidos de una criatura para que se perciba a sí misma como la única real de toda la existencia y que crea que todo lo que hay a su alrededor es meramente una ilusión.

Si el objetivo no supera su salvación, está convencido de la irrealidad de toda situación con la que se encuentra. No realiza acciones, ni siquiera puramente mentales, y, en vez de ello, se limita a observar el mundo a su alrededor, confundido. La víctima queda a todos los efectos indefensa y no toma medida alguna para defenderse de ninguna amenaza, ya que considera que cualquier acción hostil es meramente otra ilusión.

## SONDEAR PENSAMIENTOS

Adivinación [enajenador]
**Nivel:** Mente 6, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 minuto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a los conjuros:** sí

*Alcanzando con tus pensamientos, atraviesas las defensas mentales de tu objetivo y te haces con las respuestas que deseas.*

Todos los recuerdos y conocimientos del receptor te son accesibles, desde los más profundos a aquellos que vienen a la cabeza con facilidad. Puedes averiguar la respuesta a una pregunta por asalto, hasta donde lleguen los conocimientos del receptor. Tú planteas las preguntas telepáticamente, y las respuestas se transmiten directamente a tu mente. No es necesario que tú y el objetivo habléis el mismo idioma, aunque las criaturas menos inteligentes pueden darte tan sólo las imágenes visuales apropiadas para responder a tus preguntas. El receptor no es consciente de que su mente está siendo explorada, a menos que tú lo desees.

Si el receptor sale del alcance del sortilegio, el efecto finaliza.

## SUBVERTIR ESENCIA PLANARIA

Transmutación
**Nivel:** Clr 5, Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** emanación de 20' de radio centrada en un punto en el espacio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tomando el control de las fuerzas que conectan tu plano a otros, alcanzas con tu voluntad y haces la zona menos sensible a la influencia que los planos Exteriores tienen sobre sus nativos.*

Los ajenos que se hallen dentro de la emanación del conjuro *subvertir esencia planaria* se encontrarán con que su conexión con las fuerzas planarias que los crearon queda interrumpida. Los que fallen sus TS tendrán una reducción de 10 puntos en su RD y RC.

Por ejemplo, un diablo barbado sometido a un *subvertir esencia planaria* no

tendría RD y su RC sería de 13, mientras que un diablo de la sima tendría RD 5/buena y plateada, y RC 22.

Los ajenos realizan un TS de Fortaleza y pruebas de RC cuando entran por primera vez en el área del sortilegio. Si consiguen su salvación o el conjuro no logra superar su RC, a partir de entonces no se verán afectados por ese lanzamiento de *subvertir esencia planaria* y podrán entrar y salir del área del sortilegio sin realizar más TS. Los que los fallen o cuya RC se vea superada por el conjuro quedarán afectados mientras permanezcan en el área del sortilegio, y también lo serán si se van y vuelven a entrar en dicha área.

*Componente material:* un diapasón hecho de hierro frío.

## SUDARIO DE LLAMAS

Evocación [fuego]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Chasqueas los dedos, lo que tiene como resultado una pequeña explosión de humo negro. En las cercanías, uno de tus enemigos estalla en llamas.*

Este conjuro hace que una criatura sufra 2d6 puntos de daño por fuego en cada asalto hasta que la duración del sortilegio expire. El *sudario de llamas* alrededor de la víctima emite iluminación brillante hasta 40', que negará cualquier ocultación que ésta pueda tener.

Sumergir a la criatura receptora en un líquido no inflamable pone fin al sortilegio.

*Componente material:* una pizca de salitre, un pequeño fragmento de fósforo y un retazo de cordón de adorno o una telaraña.

## SUERTE DEL EXPLORADOR DE RUINAS

Transmutación
**Nivel:** Brd 4, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción inmediata
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1d4 asaltos

*Con necesidad desesperada, gritas una palabra imbuida de poder, lo que te confiere un poco de suerte adicional cuando más la necesitas.*

Cuando lanzas el conjuro, elige uno de los siguientes efectos:

- Ganar un bonificador de suerte a los TS de Fortaleza igual a tu modificador de Carisma e inmunidad al veneno.
- Ganar un bonificador de suerte a los TS de Reflejos igual a tu modificador de Carisma y la aptitud evasión.
- Ganar un bonif. de suerte a los TS de Voluntad igual a tu modificador de Carisma e inmunidad a los efectos de miedo.
- Ganar pg temporales iguales a 4d8 + tu modificador de Carisma. Éstos se desvanecen al finalizar la duración del conjuro.

Puedes lanzar este sortilegio varias veces. Cada vez que lo hagas, elige un beneficio distinto.

## SUMERGIR BARCO

Evocación [agua]
**Nivel:** Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos
**Alcance:** toque
**Objetivo:** barco tocado
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Sosteniendo un timón en miniatura delante de ti, tocas el barco objetivo. De inmediato, te sientes conectado a él, conociendo los detalles intrincados de su construcción, y percibes cómo un aura invisible lo rodea y se propaga por todos sus recovecos. Si bien parece que flota más bajo de lo que su peso indicaría, instintivamente sabes que puedes controlar todos y cada uno de sus movimientos.*

Otorgas al barco tocado una velocidad natatoria de 60' y la capacidad de moverse bajo la superficie del agua. Puedes controlar su velocidad y dirección como una acción gratuita. Todos los espacios interiores permanecen secos incluso si una puerta o portilla quedan abiertas mientras el barco está bajo el agua. Cualquier criatura a bordo de la nave cuando se lanza el conjuro puede moverse por ésta con facilidad (incluyendo trepar y saltar) como si flotara sobre un mar en calma. Una de éstas podrá respirar agua hasta que la duración expire siempre y cuando permanezca a 10' o menos del barco. Fuerzas externas, como una tormenta o un dragón furioso, pueden empujarlo y hacer que se sacuda, posiblemente arrojando a los pasajeros y a los objetos fuera de éste, pero nada cae de la nave como resultado de tu control de su movimiento.

Puedes transferir el control del barco a otro individuo dándole el timón en miniatura que usaste como foco para lanzar el conjuro. Si éste se pierde o queda desatendido en algún momento, la duración del sortilegio termina.

Una vez finalice el conjuro (ya sea porque la duración expire, porque se pierda el foco o quede desatendido, o la magia sea disipada con éxito), la magia permanecerá durante 1 asalto adicional por nivel de lanzador. Durante este tiempo, el barco asciende hacia la superficie del agua a una velocidad de 60' por asalto. En caso de estar aún bajo la superficie cuando se agote el tiempo adicional, zozobrará inmediatamente, y los pasajeros correrán el riesgo de ahogarse.

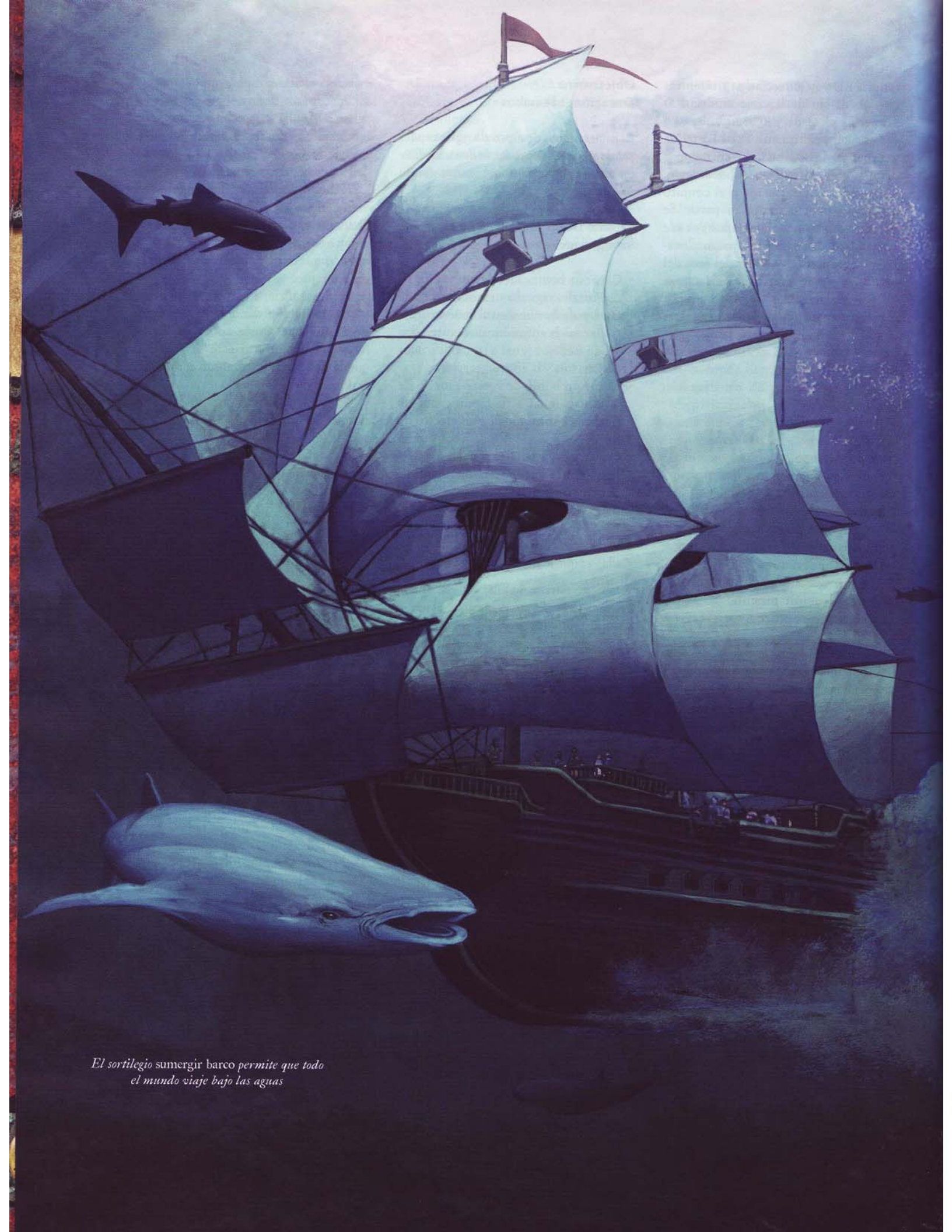
Foco: un timón de madera en miniatura taraceado con plata, por valor de 2.500 po.

## SUPRIMIR GLIFO

Abjuración
**Nivel:** Clr 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 100'
**Área:** explosión de 100' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (objeto)
**Resistencia a conjuros:** sí (objeto)

*Lanzas el conjuro, y una danzarina corona de runas de rubí gira brevemente en torno a tu cabeza.*

Obtienes un conocimiento mejorado de la escritura mágica que haya dentro del alcance del conjuro. La escritura mágica como un *glifo custodio, runas explosivas, impronta de la serpiente sepia* o *símbolo* se cubre de un halo de luz azulada (que despide iluminación como una vela). Esto revela la localización de la escritura



*El sortilegio* sumergir barco *permite que todo el mundo viaje bajo las aguas*

pero sin desencadenarla. Por cada fuente de escritura mágica, puedes realizar una prueba de disipación (1d20 + tu nivel de lanzador, máximo +10) contra una CD igual a 11 + el nivel de lanzador de la escritura. En caso de tener éxito, ésta queda suprimida durante 1 minuto por nivel de lanzador. Tú y otras criaturas podríais leer un libro guardado por unas *runas explosivas*, abrir un cajón protegido con un *glifo custodio* o pasar a través de una puerta protegida por un *símbolo* sin sufrir ningún efecto.

Este conjuro cubre y niega cualquier escritura mágica activa o desencadenada (como un *símbolo de miedo* inscrito rápidamente o un *símbolo de muerte* desencadenado), aunque las criaturas que ya hayan sucumbido a los efectos de una no serán afectadas. Una vez finalizado este sortilegio, toda la escritura mágica del área puede desencadenarse normalmente, y las escrituras activas o desencadenadas siguen en funcionamiento si aún les queda duración.

## SUSURROS ENLOQUECEDORES

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Hcr/Mag 8
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura/nivel
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Mientras murmuras este conjuro, tus palabras se abren paso en las mentes de tus adversarios como gusanos hambrientos, engendrando oscuros y perturbadores pensamientos.*

Podrás optar por infligir una de las siguientes condiciones sobre cualquier criatura que falle su TS.

*Alucinaciones violentas:* los receptores perciben cualquier criatura cercana como un enemigo peligroso, atacando a las más cercanas y luchando hasta la muerte o hasta que no tengan a la vista ninguna.

*Estupor:* los receptores se hacen un ovillo en el suelo y permanecen inconscientes de los acontecimientos a su alrededor. Los personajes en estado de estupor están, a todos los efectos, aturdidos y tumbados.

*Histeria:* los receptores caen en estados incontrolables de risa o llanto (mismo porcentaje para ambos). Esta histeria les afecta como si estuvieran mareados; son incapaces de atacar, lanzar o concentrase en conjuros, o hacer cualquier cosa que requiera atención. La única acción que puede realizar una víctima es una sola acción de movimiento por turno.

*Pánico:* el receptor queda despavorido. Si se la acorrala, la criatura despavorida quedará aterrada.

## SUSURROS HIRIENTES

Abjuración [sónico]
**Nivel:** Brd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Las palabras de este conjuro producen ecos susurrantes y sibilantes que dan vueltas a tu alrededor, invocando perdición para aquellos que osen infligirte daño.*

Cualquier criatura que te golpee con su cuerpo o con armas empuñadas sufrirá 1d6 puntos de daño sónico +1 punto por nivel de lanzador. Si tiene RC, se aplica a este daño. Las armas con un alcance excepcional, como las lanzas largas, no ponen en peligro a sus usuarios de este modo.

No puedes usar este conjuro para infligir daño a otro objetivo (con un ataque sin arma o forzando a los susurros contra él, por ejemplo). Sólo si otra criatura te toca, sufre daño por el conjuro.

## TAÑIDO ENSORDECEDOR

Transmutación [sónico]
**Nivel:** Pal 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma tocada
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*A tu contacto, el arma resuena como un diapasón golpeado. El sonido disminuye hasta que es imperceptible, pero cuando tocas el arma puedes sentir la vibración.*

Fortaleces el arma tocada con una magia que le hace emitir un ruidoso tañido cuando es golpeada contra una superficie dura, como el suelo, una pared o una criatura. El arma inflige 1d6 puntos de daño sónico a cada impacto con éxito, y cualquier criatura que sea alcanzada por ella deberá superar un TS de Fortaleza o quedará ensordecida durante 1 minuto.

## TEMBLOR

Evocación [tierra]
**Nivel:** Clr 3, Drd 3
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** expansión de 40' de radio
**Duración:** 1 asalto/3 niveles
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Cuando lanzas este conjuro, un pequeño temblor localizado sacude el suelo en la zona. Detritus y escombros sueltos traquetean con el pequeño terremoto, y las criaturas atrapadas en el área tropiezan y caen.*

Este terremoto de poca importancia no es lo suficientemente fuerte como para dañar estructuras. Los efectos tienen una duración de 1 asalto por cada tres niveles de lanzador, lapso durante el que cualquier lanzador de conjuros sobre el suelo del área debe superar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del sortilegio) para no perder cualquier conjuro que esté llevando a cabo. Una criatura que intente utilizar una habilidad que provocaría ataques de oportunidad (como Abrir cerraduras, Inutilizar mecanismo, Sanar y Uso de cuerdas, entre otras) deberá superar una prueba de Concentración a CD 15 o la acción fallará de manera automática y se perderá. Todas las criaturas dentro del área deben tener éxito en un TS de Reflejos cada asalto para no ser derribadas y quedar tendidas.

## TEMBLOR DE LA CARNE

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S. M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura viva
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí



*Ilustración de J. Thomas*

*Rompiendo el hueso apretándolo en tu puño, oyes el horrible pero satisfactorio crujido de los huesos de tu enemigo al quebrarse bajo su carne estrujante.*

Una criatura con tantos o menos DG que tu nivel de lanzador queda automáticamente aturdida durante 1 asalto (sin TS). A una con más DG que tu nivel de lanzador se le permite realizar un TS para negar el efecto de aturdimiento.

En el siguiente asalto, el objetivo debe superar un TS de Fortaleza o sufre 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6) y queda mareado a causa del dolor durante 1d4+2 asaltos.

*Componente material:* un hueso, que se rompe durante el lanzamiento del conjuro.

## TEÑIR ESTANQUE

Ilusión (engaño)
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** un estanque de colores
**Duración:** una hora/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad descree (si se interactúa)
**Resistencia a conjuros:** no

*El estanque de colores reluce con la tonalidad herrumbrosa del Hades, pero con unas pocas palabras y una salpicadura de tinta, brilla con el ámbar de los Prados benditos del Elíseo. Los que lo atraviesen no se apercibirán de su error hasta que sea demasiado tarde.*

Este conjuro hace que un estanque de colores del plano Astral (una mancha irregular de color que es un portal a otro plano) parezca ser de otro color y que, por tanto, lleve a otro plano. *Visión verdadera* o *analizar portal* revelan la verdadera naturaleza del estanque.

*Componente material:* cuatro gotas de tinta de color.

## TIMO DE DESPLAZAMIENTO

Transmutación [teletransporte]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** tú y otra criatura
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Pronuncias las palabras y, en un instante, os intercambiáis tú y tu objetivo: tú te haces con su posición y forma, y éste aparece donde estabas momentos antes, con tu mismo aspecto a los ojos de los demás.*

Tú y la otra criatura intercambiáis las posiciones, como si estuvierais usando simultáneamente dos *puertas dimensionales* (*Mdj*, pág. 277), y la apariencia, como si usarais conjuros de *disfrazarse* (*Mdj*, pág. 232) para parecer cada uno el otro. Tu objetivo puede negar este sortilegio con un TS con éxito.

Si tú o tu víctima sobrepasáis la capacidad de una *puerta dimensional*, o si ambos tenéis cuerpos tan diferentes que el sortilegio *disfrazarse* no te podría disfrazar como ella, este conjuro falla.

La magia capaz de penetrar los disfraces (como *visión verdadera*) revela tu identidad y la de tu víctima. De otro modo, se considera que estás disfrazado como la otra criatura y viceversa mientras dura el conjuro. Obtienes un bonificador de +10 en las pruebas de Disfrazarse para desempeñar el papel de la víctima.

Cuando el conjuro termina, la criatura y tú recuperáis vuestra apariencia normal en el lugar donde os encontráis, y no volvéis a intercambiar posiciones.

## TITIRITERO

Encantamiento (compulsión) [enajenador]
**Nivel:** Brd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Lanzando este conjuro ves lo que otros no pueden ver: hilos de energía plateada que van de tus manos y pies a las muñecas y tobillos de tu objetivo. Te agitas y él también lo hace, de una manera torpe y resistiéndose. Comienzas a caminar hacia el borde del precipicio...*

Obligas a una criatura a que imite tus acciones. La víctima copia tus movimientos con exactitud, aunque sufre un penalizador de -4 en la Destreza y la Fuerza. Su aspecto es desmañado, y sus acciones no son tan efectivas como si realmente las estuviera llevando a cabo por sí misma. Puedes hacer que cometa un intento de suicidio, pero tiene derecho a otro TS de Voluntad para romper el conjuro. Si tiene éxito, el receptor se derrumba indefenso en un estado comatoso durante 1d4 asaltos.

Cualquiera que observe a la víctima de este sortilegio podrá darse cuenta de que sus acciones están siendo controladas con una prueba de Averiguar intenciones (CD 15, o CD 10 si el bardo que la controla está también visible).

Este conjuro no confiere a la víctima ninguna aptitud extraordinaria, sobrenatural o sortílega, ni capacidad para el lanzamiento de sortilegios, incluso aunque tú las tengas y las uses mientras dure el conjuro.

## TOLERANCIA A LOS PLANOS

**Nivel:** Clr 4, Drd 4, Elíseo 2, Exp 4, Hcr/Mag 5
**Duración:** 1 hora/nivel

*Apenas tienes tiempo de gritar unas cuantas antiguas palabras de poder, pero la presión disminuye, y sabes que estarás a salvo durante el tiempo que te lleve terminar tu misión.*

Este conjuro funciona igual que *evitar efectos planarios* (pág. 99), excepto por lo anteriormente indicado.

## TOQUE ATORMENTADOR

Nigromancia
**Nivel:** Drd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Fortaleza mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Lanzas un grito con malicia y cierras tu puño, completando el sortilegio. La terrible energía del conjuro hace que tu puño tiemble de forma involuntaria, mandando espasmos por todo tu brazo.*

Pones tu mano sobre una criatura y le infliges 1d6 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10).

Además, si tienes la aptitud ataque furtivo, también le infliges el daño por éste al objetivo a menos que éste sea inmune a los golpes críticos. Incluso si no es vulnerable al daño del ataque furtivo, la criatura sufre el del conjuro. A diferencia de un uso habitual de ataque furtivo, no es necesario que tu objetivo esté flanqueado o se le haya denegado su bonificador de Destreza para sufrir el daño por el tipo de ataque causado por este sortilegio.

## TOQUE CONTAGIOSO

Nigromancia
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Dejando caer tu mano como si estuviera muerta, dices con voz ronca las palabras mágicas y confieres una terrible enfermedad a tu extremidad.*

Tras lanzar este conjuro, debes elegir una enfermedad de esta lista: ascua mental, dolor carmesí, fiebre hilarante, fiebre de la mugre, mal de ceguera, la muerte viscosa o el temblequeo (*GDM*, pág. 292). Cualquier criatura viva a la que golpees con un ataque de toque cuerpo a cuerpo hasta el término de la duración del conjuro resultará afectada por un efecto similar al del sortilegio *contagio*, contrayendo inmediatamente la enfermedad que hayas seleccionado si no supera su salvación de Fortaleza. No puedes infectar a más de una criatura por asalto.

## TOQUE CURATIVO

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad mitad; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*La piel de tus manos se vuelve translúcida, revelando el músculo y los huesos bajo ésta. Tocas a tu aliado malherido y sientes cómo tu propia vitalidad deja tu cuerpo para entrar en su forma dañada.*

Transfieres parte de tu esencia vital al receptor del sortilegio, curándolo. Puedes curar hasta 1d6 puntos por cada dos niveles de lanzador (máximo 10d6), y debes decidir cuántos dados vas a tirar en el momento del lanzamiento del conjuro.

Sufres un daño igual a la mitad de la cantidad que se cura el receptor. Este sortilegio no puede sanar a un receptor más puntos que tus pg actuales +10, lo que sería suficiente para matarte.

## TOQUE DE LOCURA

Encantamiento [enajenador]
**Nivel:** Locura 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a los conjuros:** sí

*Tu mano resplandece con una agitada luz púrpura cuando la alargas para infligir locura con tu contacto.*

Puedes atontar a una criatura viva haciendo un ataque de toque con éxito. Si el objetivo no supera un TS de Voluntad, su mente se nubla y es incapaz de realizar ninguna acción durante 1 asalto por nivel de lanzador.

## TOQUE DEL MAESTRO

Adivinación
**Nivel:** Brd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*Sosteniendo en alto un objeto que deseas utilizar de forma eficaz, te diriges a éste directamente con una orden para que obedezca tu deseo de esgrimirlo.*

Ganas competencia con el arma o escudo que sostienes en tus manos cuando lanzas el conjuro. La falta de componente somático significa que puedes hacer esto en mitad de un combate mientras mantienes preparados los objetos que se interponen entre el peligro y tú.

La competencia conferida es con un solo objeto en particular, si bien diversos lanzamientos dan ocasión a distintas competencias. Por ejemplo, si sostienes una espada corta y un estoque, con un broquel sujeto a tu mano torpe, podrías lanzar el sortilegio tres veces, una vez por cada arma y una más por el escudo.

Este conjuro no conferirá competencia con un tipo o categoría de objeto (como las espadas cortas) sino únicamente con uno específico que sostengas en tu mano en el momento en el que se lance el conjuro (*esta* espada corta). Si dejas el objeto o ya no lo empuñas de cualquier otra manera, la competencia no se transferirá a otro distinto del mismo tipo que puedas coger. Sin embargo, de recuperar el original antes de que se acabe el efecto del conjuro, continuarás siendo competente con esa arma o escudo concretos hasta el término de la duración.

*Foco:* el objeto con el que deseas ser competente.

## TOQUE ESPECTRAL

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura/nivel
**Duración:** 1 asalto/nivel (D); ver texto
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*El contacto de tu mano, que crepita con energía negra, debilita la fuerza vital de las criaturas vivas.*

Cada ataque de toque cuerpo a cuerpo que llevas a cabo con éxito mientras la duración del conjuro está en efecto canaliza energía negativa que inflige un nivel negativo al objetivo y te confiere 5 pg temporales. Este sortilegio no puede darte más pg temporales de los que tienes de inicio (tus pg totales no pueden superar el doble de los iniciales normales). Tanto el nivel negativo como los pg temporales tienen una duración máxima de 1 hora. Podrás utilizar este ataque de toque cuerpo a cuerpo una vez por asalto durante tantos asaltos como nivel tengas. Todas las cargas del conjuro que no hayan sido utilizadas para cuando la duración expire se perderán.

Una criatura muerta viviente a la que toques obtendrá, en vez de ello, 5 pg tem-

porales y tú perderás la misma cantidad (sin TS). Los pg ganados de esta forma tienen una duración máxima de 1 hora.

## TOQUE TASADOR

Adivinación
**Nivel:** Brd 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel

*Rodeando tus ojos con el pulgar y el índice como si sostuvieras la lupa de un joyero, dices las palabras arcanas que completan el conjuro. Los objetos que se hallan cerca de repente parecen más nítidos, más enfocados. Notas manchas e imperfecciones que antes habías pasado por alto.*

Obtienes una comprensión intuitiva del valor de los objetos que tocas. Ganas un bonificador introspectivo de +10 a las pruebas Tasación para determinar el valor de los objetos que tocas mientras este conjuro está en efecto. Para utilizar la habilidad de Tasación de esta manera se necesitan 2 minutos en vez del minuto habitual.

Incluso si fallas la prueba de Tasación mientras este conjuro está en efecto, nunca calculas el valor de un objeto por más de un 50%.

## TORBELLINO DE REALIDAD

Evocación
**Nivel:** Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel`)
**Área:** emanación de 20' de radio centrada en un punto del espacio y una emanación de 40' de radio centrada en el mismo punto; ver texto
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega, Reflejos niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

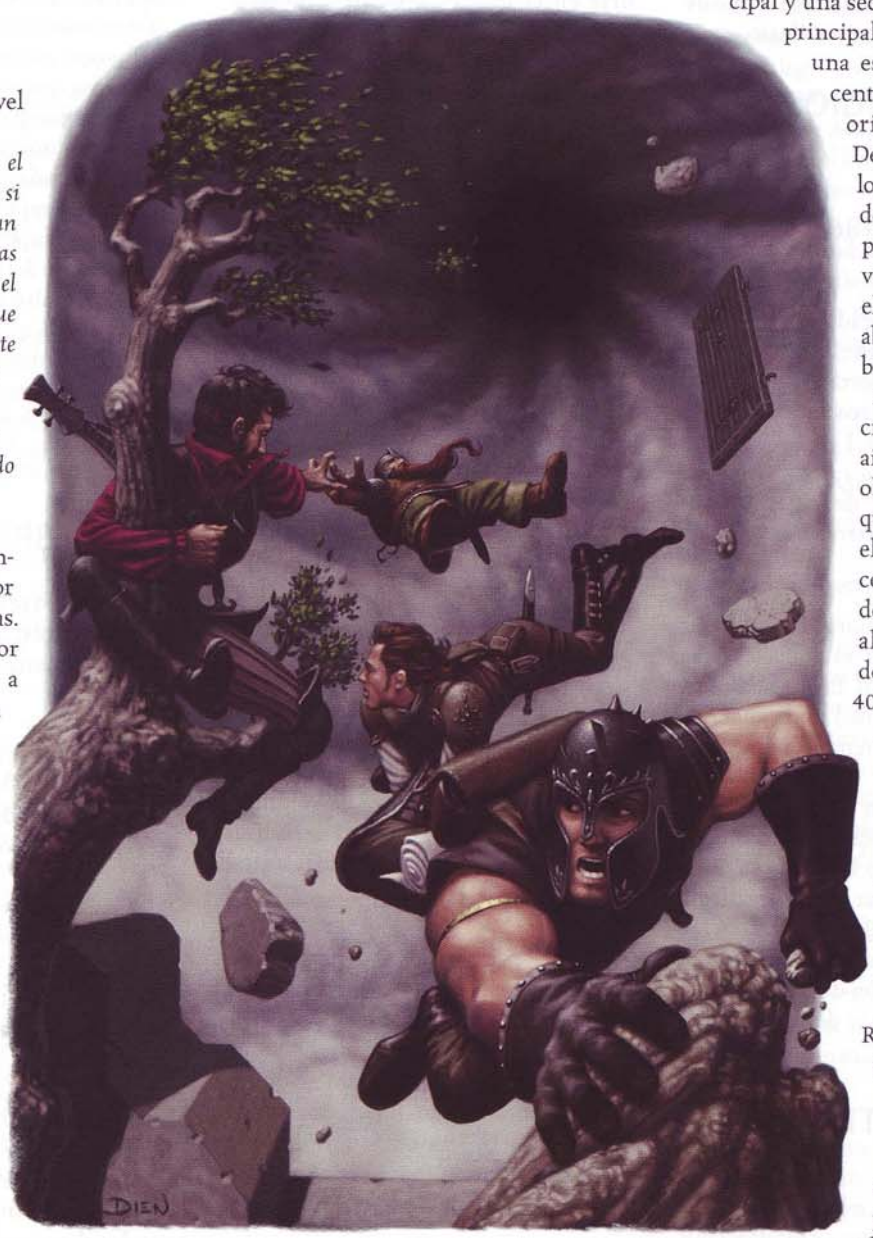



*Ilustración de C. Dien*

*El* torbellino de realidad *crea un agujero en la cosmología de los Planos*

*Un impacto de rayo, y un sonido desgarrante tan sonoro como un trueno resuena en la zona cuando se abre un agujero en el espacio. El viento se precipita hacia el vacío, y los objetos en las cercanías son levantados en vilo cuando todo es atraído inexorablemente hacia el rasgón en la realidad.*

Mediante este conjuro creas un agujero en el propio tejido de la realidad que absorbe todos los objetos sueltos y las criaturas vivas hacia su interior, y los manda a un plano aleatorio (consulta la barra lateral). Todo lo que es absorbido por el *torbellino de realidad* va a parar al mismo sitio.

El *torbellino de realidad* tiene un área principal y una secundaria de efecto. La principal es el propio agujero: una esfera de 20' de radio centrado en el punto de origen del sortilegio. Dentro de esa área, todos los objetos desatendidos de hasta 100 lbs. de peso y todos los seres vivos que no superen el TS de Voluntad serán absorbidos por el torbellino.

El agujero también crea un torbellino de aire que afecta a los objetos y las criaturas que se encuentran en el área secundaria del conjuro. Ésta consiste de todo el espacio más allá de los 20' pero dentro de un radio de 40'. Todos los objetos desatendidos de hasta 50 lbs. de peso que se encuentren dentro de ésta serán arrastrados hacia la principal del torbellino. Los seres que se hallen en el área secundaria deberán superar un TS de Reflejos o se verán arrastrados hasta el área principal del torbellino, donde deberán tener éxito en un TS de Voluntad para evitar ser absorbidos por el agujero.

Los que superan cualquiera de sus dos TS pueden moverse y atacar de forma normal.

Un *torbellino de realidad* es un portal unidireccional, de manera que nada puede salir del él.

*Componente material:* un aro dorado de al menos 1" de ancho.

## DESTINOS PLANARIOS ALEATORIOS

Conjuros como *rociada prismática*, *torbellino de realidad* y *confundir portal*, y los objetos como un *amuleto de los planos* y un *bastón de poder* pueden mandar a un ser a un plano aleatorio. La lista de los planos posibles de destino variará según la cosmología que elijas usar. A continuación tienes como ejemplo la cosmología del D&D.

Los planos transitivos como por ejemplo el Etéreo, el Astral y el de la Sombra no se tienen en cuenta a la hora de establecer el destino aleatorio.

La capa exacta de un plano a la que puede ir el objetivo la determina el DM. El transporte aleatorio a un plano no garantiza la supervivencia en él, y quienes se enfrenten a este riesgo deberían tenerlo en cuenta.

Si el objetivo está en otro plano que no sea el Material, antes de determinar el de destino sustituye el plano en el que se encuentra en la tabla por el Material. De esta manera, si se rompe un *bastón de poder* en el plano Elemental de fuego y se obtiene un 91, el objetivo irá al plano Material.

| d% | Plano |
|---|---|
| 01-05 | Los Dominios heroicos de Ysgard |
| 06-10 | El Caos cambiante del Limbo |
| 11-15 | Las Profundidades azotadas por el viento del Pandemónium |
| 16-20 | Las Capas infinitas del Abismo |
| 21-25 | Las Profundidades tarterianas de Cárceri |
| 26-30 | Las Yermos grises del Hades |
| 31-35 | La Eternidad desolada de Gehenna |
| 36-40 | Los Nueve infiernos de Baator |
| 41-45 | El Campo de batalla infernal de Aqueronte |
| 46-50 | El Nirvana de los mecanismos de Mechanus |
| 51-55 | Los Reinos pacíficos de Arcadia |
| 56-60 | Los Siete montes de Celestia |
| 61-65 | Los Paraísos gemelos de Bitopía |
| 66-70 | Los Prados benditos del Elíseo |
| 71-75 | La Naturaleza salvaje de la Tierra de las bestias |
| 76-80 | Los Claros boscosos de Arbórea |
| 81-89 | Los Dominios concordantes de las Tierras exteriores |
| 90-91 | Plano Elemental del fuego |
| 92-93 | Plano Elemental de la tierra |
| 94-95 | Plano Elemental del aire |
| 96-97 | Plano Elemental del agua |
| 98 | Plano de Energía positiva |
| 99 | Plano de Energía negativa |
| 100 | Semiplano a elección del DM |

## TORBELLINO MAYOR

Evocación [aire]
**Nivel:** Clima 9, Drd 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** tornado de 20' de radio y hasta 5'/nivel de altura, centrado en un punto en el espacio
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial
**Resistencia a conjuros:** sí

*El viento azota en un frenesí y se convierte en un tornado que siembra la destrucción bajo tu dirección, arrojando a tus enemigos por los aires y destruyendo las estructuras cercanas.*

Este sortilegio es una versión más poderosa de *torbellino* (*Mdj*, pág. 296). El *torbellino mayor* afecta a las criaturas de forma diferente, dependiendo de su tamaño y de dónde se encuentren en relación con el huracán.

*Cerca del tornado:* las criaturas Grandes o más pequeñas que empiecen su turno a 60' o menos del centro del *torbellino mayor* deberán tener éxito en un TS de Fortaleza o serán arrastradas 1d4 × 10' hacia el centro del tornado, sufriendo 1d4 puntos de daño no letal por cada 10' arrastradas.

Las criaturas Enormes a 40' o menos del huracán deberán superar un TS de Fortaleza o serán derribadas. Las Gargantuescas y Colosales en esa situación deberán tener éxito en un TS de Fortaleza antes de salir del huracán.

Las criaturas voladoras de tamaño Enorme o menor que fallen sus salvaciones de Fortaleza serán absorbidas hacia el centro del huracán, sufriendo 2d6 puntos de daño por los golpes y sacudidas. Las criaturas voladoras Gargantuescas deberán superar un TS de Fortaleza o serán empujadas 1d6 × 10' hacia el centro del huracán. Las voladoras Colosales deberán igualmente realizar salvaciones de Fortaleza o serán empujadas 1d6 × 5' hacia el centro del huracán.

Cualquier criatura Enorme o más pequeña que entre en contacto con el efecto del sortilegio deberá superar un TS de Reflejos o sufrirá 3d6 puntos de daño. Una de estas criaturas que falle su primera salvación deberá superar una segunda, o el ciclón la elevará por los aires y sus vientos la mantendrán suspendida en él. Todo aquel que se halle en esta situación será escupido 3 asaltos después.

*Dentro del tornado*: las criaturas que empiecen su turno dentro del tornado sufrirán 6d6 puntos de daño en cada asalto que permanezcan en su interior al inicio de tu turno. Las que estén dentro no podrán hacer demasiado: en el interior del *torbellino mayor* resulta imposible atacar, lanzar conjuros y moverse. Cuando el *torbellino mayor* escupe a una criatura, ésta reaparece a 4d6× 5' de distancia del centro del huracán en una dirección al azar, y a 4d6×5' sobre el suelo (y caerá de inmediato si no puede volar).

*Terreno y estructuras:* el tornado automáticamente arranca de raíz los árboles y otra vegetación, y deja un rastro de escombros densos (*GDM*, pág. 90) por dondequiera que pasa. Las estructuras en el interior de un *torbellino mayor* sufren 2d6×10 puntos de daño por asalto. En un asalto o dos, eso es suficiente para destruir cualquier edificio hecho de materiales menos robustos que la mampostería reforzada.

Ningún ataque a distancia puede atravesar el huracán. El *torbellino mayor* extingue todas las llamas que toca. Las pruebas de escuchar son imposibles dentro de éste.

El *torbellino mayor* permanecerá quieto a no ser que lo dirijas hacia algún sitio

como una acción de movimiento. Se mueve 60' por asalto.

## TORMENTA ANÁRQUICA

Conjuración (creación) [agua, caótico]
**Nivel:** Clr 3
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 20'
**Área:** cilindro (20' de radio y 20' de alto)
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Apelas a los poderes del caos, y una fuerte lluvia comienza a caer a tu alrededor, sus gotas un arco iris de suaves resplandores. Por encima de ti destellan relámpagos multicolores.*

El aguacero creado por este conjuro cae en el área fijada tras su creación. La tormenta reduce la audición y la visibilidad, imponiendo un penalizador de -4 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. También impone un penalizador de -4 a los ataques a distancia hechos hacia, desde o a través de ella. Finalmente, extingue automáticamente cualquier llama no protegida y tiene un 50% de posibilidades de extinguir las que lo están (como las de las linternas).

La lluvia daña a las criaturas legales, infligiéndoles 2d6 puntos de daño por asalto (los ajenos legales sufren doble daño). Además, cada asalto, un rayo golpeará a un ajeno legal seleccionado al azar que se encuentre dentro del área del conjuro y le infligirá 5d6 puntos de daño por electricidad. Cuando expira la duración del conjuro, el agua desaparece.

*Componentes materiales:* un frasco de agua anárquica (ver el conjuro *agua anárquica*, pág. 9).

## TORMENTA AXIOMÁTICA

Conjuración (creación) [agua, legal]
**Nivel:** Clr 3, Pal 3
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 20'
**Área:** cilindro (20' de radio y 20' de alto)
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Apelas a las fuerzas de la ley y una fuerte lluvia comienza a caer a tu alrededor, sus gotas ásperas y metálicas. Encima de ti, un chorro de ácido sale lanzado desde los cielos.*

El aguacero creado por este conjuro cae en el área fijada tras su creación. La tormenta reduce la audición y la visibilidad, imponiendo un penalizador de -4 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. También impone un penalizador de -4 a los ataques a distancia hechos hacia, desde o a través de ella. Finalmente, extingue automáticamente cualquier llama no protegida y tiene un 50% de posibilidades de extinguir las que lo están (como las de las linternas).

La lluvia daña a las criaturas caóticas, infligiéndoles 2d6 puntos de daño por asalto (los ajenos caóticos sufren doble daño). Además, cada asalto, una gota de ácido golpeará a un ajeno caótico seleccionado al azar que se encuentre dentro del área del conjuro y le infligirá 5d6 puntos de daño por ácido. Cuando expira la duración del conjuro, el agua desaparece.

*Componentes materiales:* un frasco de agua axiomática (ver el conjuro *agua axiomática*, pág. 10).

## TORMENTA DE ÁCIDO

Conjuración (creación) [ácido]
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** cilindro (20' de radio y 20' de alto)
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** no

*Una nube verde oscura aparece arremolinándose antes de desatar un chaparrón de pestilente lluvia de color amarillo verdoso.*

Una lluvia ácida inflige 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 15d6) a todas las criaturas que se encuentran dentro del área.

*Componente material:* un frasco de ácido (por valor de 10 po).

## TORMENTA DE CUCHILLAS

Transmutación
**Nivel:** Exp 3
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Completas el conjuro con un pensamiento y una palabra. Tus armas cambian de color, volviéndose azules durante un momento, y pareciendo más ligeras en tus manos. Una fuerza invisible las guía, arrastrándolas hacia los enemigos.*

Puedes lanzar este conjuro únicamente al inicio de tu turno, antes de llevar a cabo cualquier otra acción. Después de lanzar *tormenta de cuchillas*, podrás utilizar una acción de asalto completo para realizar un ataque con todas las armas cuerpo a cuerpo que estés blandiendo en ese momento contra cada enemigo que se encuentre dentro de tu alcance. Si empuñas más de una, o una doble, puedes atacar a cada enemigo una vez con cada una o con cada extremo, utilizando las reglas normales para el combate con dos armas (*Mdj*, pág. 155). De esta manera, un explorador que empuñase una espada larga y una corta podría atacar a todos los oponentes que pudiera alcanzar con ambas armas. En caso de elegir no emplear una acción de asalto completo de esta manera tras lanzar el sortilegio, éste no tiene efecto.

## TORMENTA DE FLECHAS

Transmutación
**Nivel:** Exp 3
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Tu arco reluce azul durante un instante y ahora lo sientes ligero como una pluma en tus manos. En tu imaginación, ves las flechas en tu aljaba, y tu mano se siente atraída hacia ellas.*

Puedes lanzar este conjuro únicamente al inicio de tu turno, antes de efectuar cualquier otra acción. Después de lanzar *tormenta de flechas*, podrás utilizar una acción de asalto completo para realizar un ataque a distancia con un arco con el que seas competente contra todos los enemigos que se encuentren a una dis-

tancia igual al incremento de distancia del arma. Puedes atacar hasta un máximo de objetivos individuales igual a tu nivel de personaje. Si eliges no emplear una acción de asalto completo de esta manera tras lanzar el sortilegio, éste no tiene efecto.

## TORMENTA DE FRAGMENTOS

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Efecto:** una o más explosiones de 20' de radio de fuerza perforante
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Arrojando el trozo de vidrio que agarrabas, terminas el conjuro. Un instante después, fragmentos translúcidos de energía arcana bombardean el área que has designado. Además de los mortíferos fragmentos, en la zona resuena el sonido de cristal al romperse.*

Inmediatamente después de concluir el lanzamiento de este conjuro, y una vez por asalto a partir de entonces, puedes hacer que minúsculos fragmentos de fuerza mágica estallen en una explosión de 20' de radio desde el punto de origen. La tormenta infligirá 3d6 puntos de daño por fuerza a todas las criaturas que se hallen dentro del radio, aunque tener éxito en un TS de Reflejos lo reducirá a la mitad.

Cada asalto al inicio de tu turno, las criaturas que se hallen dentro del área sufrirán 3d6 puntos de daño por fuerza adicionales. Puedes utilizar una acción gratuita para contener la tormenta durante ese asalto.

*Componente material:* un pequeño trozo de vidrio o de cristal transparente.

## TORMENTA DE FURIA ELEMENTAL

Conjuración (convocación)
**Nivel:** Drd 7
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** nube de tormenta de 40' de radio, a 200' del suelo
**Duración:** 4 asaltos
**Tiro de salvación:** ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí



Tormenta de fragmentos *daña por igual a enemigos corporales e incorporales*

*Con un retumbo estruendoso, una nube negra de tormenta se cierne sobre tus enemigos, golpeándoles con una aterradora combinación de efectos de los planos Elementales.*

Cada asalto, la tormenta genera uno de los siguientes efectos, comenzando con el primero y luego pasando al segundo, hasta que acaba de seguir con su curso de cuatro asaltos.

*1.er asalto:* la *tormenta de furia elemental* zarandea el área que hay justo debajo de ella con un vendaval huracanado (*GDM*, pág. 94). Los ataques a distancia dentro del área de la tormenta son imposibles, y todas las criaturas Pequeñas o de menor tamaño deben superar un TS de Fortaleza o son arrastradas. En caso de no tener éxito en ese mismo TS, las criaturas Medianas son derribadas y las Grandes o de mayor tamaño no pueden moverse ese asalto. Las criaturas voladoras que fallen sus salvaciones serán empujadas en una dirección al azar, desplazándose 1d6×5' si son Grandes o de mayor tamaño, 1d6×10' si son Medianas y 2d6×10' si son Pequeñas o de menor tamaño. Los conjuros lanzados dentro del área quedarán interrumpidos a no ser que el lanzador tenga éxito en una prueba de Concentración contra una CD igual a la de la *tormenta de furia elemental* + el nivel del sortilegio que esté tratando de usar el lanzador.

*2.º asalto:* trozos de piedra caen del cielo, infligiendo 5d6 puntos de daño contundente (sin TS) a todas las criaturas que se encuentran dentro de la tormenta.

*3.er asalto:* una avalancha de agua extingue los fuegos sin proteger y tal vez los protegidos también (50% de posibilidades). La lluvia torrencial reduce la visibilidad a 5' y la velocidad de movimiento a la mitad.

*4.º asalto:* fuego inunda el área que hay bajo el vendaval, infligiendo 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo 15d6) (Reflejos mitad).

## TORMENTA SACRÍLEGA

Conjuración (creación) [agua, maligno]
**Nivel:** Clr 3, Grd 3
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 20'
**Área:** cilindro (20' de radio y 20' de alto)
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no



*Ilustración de R. Horsley*

*Apelas a las fuerzas del mal, y una fuerte lluvia comienza a caer en el área que señalas, sus gotas pestilentes y humeantes.*

El aguacero creado por este conjuro cae en el área fijada tras su creación. La tormenta reduce la audición y la visibilidad, imponiendo un penalizador de -4 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. También impone un penalizador de -4 a los ataques a distancia hechos hacia, desde o a través de ella. Finalmente, extingue automáticamente cualquier llama no protegida y tiene un 50% de posibilidades de extinguir las que lo están (como las de las linternas).

La lluvia daña a las criaturas buenas, infligiéndoles 2d6 puntos de daño por asalto (los ajenos buenos sufren doble daño).

*Componentes materiales:* un frasco de agua sacrílega (25 po).

## TORMENTA SAGRADA

Conjuración (creación) [agua, bueno]
**Nivel:** Clr 3, Pal 3
**Componentes:** V, S, M, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 20'
**Área:** cilindro (20' de radio, 20' de alto)
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Apelas a las fuerzas del bien, y una fuerte lluvia empieza a caer a tu alrededor, sus gotas suaves y cálidas.*

El aguacero creado por este conjuro cae en el área fijada tras su creación. La tormenta reduce la audición y la visibilidad, imponiendo un penalizador de -4 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. También impone un penalizador de -4 a los ataques a distancia hechos hacia, desde o a través de ella. Finalmente, extingue automáticamente cualquier llama no protegida y tiene un 50% de posibilidades de extinguir las que lo están (como las de las linternas).

La lluvia daña a las criaturas malignas, infligiéndoles 2d6 puntos de daño por asalto (los ajenos malignos sufren doble daño) al inicio de tu turno.

*Componente material:* un frasco de agua bendita (25 po).



Torre de la tormenta *le proporciona a un druida un respiro de sus enemigos*

## TORRE DE LA TORMENTA

Abjuración [aire]
**Nivel:** Drd 7
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Área:** cilindro (20' de radio y 100' de alto)
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Das forma a una torre de oscuras y arremolinadas nubes de tormenta, y viento aullante.*

La *torre de la tormenta* absorbe cualquier daño por electricidad infligido a quienes están en su interior. Los *proyectiles mágicos* no se pueden lanzar en el interior, hacia dentro o a través de ésta. La *torre de la tormenta* está compuesta de vientos con fuerza de vendaval (*GDM*, pág. 94), lo que hace que los ataques a distancia sean imposibles dentro de ella, aunque no tiene ningún efecto en el movimiento de las criaturas en su interior. Sin embargo, sólo aquellas de tamaño Gargantuesco o Colosal pueden atravesar el borde exterior de la *torre de la tormenta*; todas las de menor tamaño deben superar un TS de Fortaleza para entrar; de lo contrario, son frenadas en el borde.

Cualquiera en el interior de la *torre de la tormenta* tiene ocultación respecto a los del exterior. Los vientos aullantes de la torre también suponen un penalizador de -10 en todas las pruebas de Escuchar hasta una distancia de 50' (incluyendo las realizadas en su interior).

## TRAMPA DE DESPLOME

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 8
**Compone ntes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Efecto:** masa de madera muerta formando un cilindro (20' de radio y 40' de alto); ver texto
**Duración:** instantáneo; ver texto
**Tiro de salvación:** Reflejos parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Con la palabra final del conjuro haces que aparezca una enorme torre de troncos y ramas. Se viene abajo repentinamente con un estruendo, aplastando a las criaturas bajo su peso.*

Elige un punto del suelo como centro del radio y base del cilindro. *Trampa de desplome* crea una masa enmarañada de ramas enormes, troncos y árboles caídos en el suelo. Éstos se derrumban sobre sí mismos inmediatamente con fuerza y ruido terribles. Las criaturas

*El conjuro* trampa de desplome *aplasta a sus víctimas hasta quitarles la vida*



*Ilustración de J. Jarvis*

y los objetos que se hallen en el área sufrirán 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 20d6). Además, aquellos que se encuentren en el área deberán superar un TS de Reflejos o serán derribados.

Una vez lances el conjuro, permanecerá una cantidad considerable de madera muerta. Este montón de maleza tiene 5' de altura y un radio de 20', y cuenta como maleza espesa (*GDM*, pág. 91).

## TRAMPA FANTASMAL

Abjuración
**Nivel:** Clr 6, Hcr/Mag 7
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 5'/nivel
**Área:** emanación de 5'/nivel de radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*La energía ondea hacia fuera desde ti, volviendo sólido lo insustancial.*

Un campo de energía que niega la incorporalidad te rodea. Su radio es de 5' por nivel de lanzador. Todas las criaturas incorporales que se hallen dentro de éste se volverán corporales. Mientras se encuentren en esta área, no podrán volverse etéreas, y las que lo sean, serán incapaces de entrar o afectar el plano en el que se haya lanzado este sortilegio mientras estén dentro de este campo.

## TRANSCRIBIR SÍMBOLO

Abjuración
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** símbolo mágico tocado
**Duración:** 10 minutos o hasta ser descargado
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Imitando las marcas del sello en la pizarra que sostienes, te vuelves inmune a la detección por parte del símbolo mágico.*

Colocas en tu mano una magia protectora que te permite tocar un símbolo mágico no desencadenado (como un *glifo custodio* o un *símbolo*) sin activarlo. El sello tocado es quitado de donde se encuentra y mantenido como potencialmente mágico en tu mano, de modo similar a un conjuro de toque.

Para recoger el símbolo de esta forma, debes realizar una prueba de nivel de lanzador (CD 20 + el nivel de conjuro del glifo). Fallar significa que el *glifo* o *símbolo* se desencadena. Si consigues transferirlo a tu mano, puedes colocarlo sobre una superficie (no una criatura) apropiada según el tipo de sortilegio con una acción estándar. El *símbolo* transferido funciona normalmente de aquí en adelante y mantiene todas sus condiciones desencadenantes, aunque su localización actual puede hacer que sea difícil o imposible de que esto sea llevado a cabo.

Podrás mantener el *símbolo* en tu mano mientras te concentres. Si tu concentración se interrumpe mientras tienes el *símbolo* almacenado y potencial, se desencadena inmediatamente sobre ti (y sólo sobre ti), incluso si no cumples las condiciones desencadenantes normales. Los TS o la RC se tiran con las mismas condiciones del *símbolo* original. La única manera de librarte de forma segura del símbolo almacenado es colocándolo sobre una superficie adecuada.

*Foco:* un trozo de pizarra que ha sido desbastado y pulido por uno de sus lados.

## TRANSFORMACIÓN DEL ACECHADOR NOCTURNO

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Moviendo la poción que sostienes ante ti en círculos, terminas de decir las palabras del conjuro antes de bebértela de un trago. Un instante después, te sientes turbado cuando tu vínculo con las energías arcanas del mundo a tu alrededor se te escapa. En su lugar, descubres que tu mente y tu cuerpo están repletos de aptitudes de las que antes carecías.*

Obtienes un bonificador de mejora de +4 a la Destreza; dos bonificadores de suerte, uno de +3 a la CA y otro de +5 a

los TS de Reflejos; uno de capacidad de +5 a las pruebas de Avistar, Escuchar, Esconderse y Moverse sigilosamente; y competencia con todas las armas simples, así como con ballesta de mano, estoque, cachiporra, arco corto y espada corta. También ganas la dote Sutileza con las armas y la aptitud evasión (*Mdj*, pág. 51). Infligirás 3d6 puntos de daño adicionales siempre que ataques a un oponente al que flanquees o al que se le deniegue su bonificador de Destreza a la CA. Éste funciona como la aptitud ataque furtivo del pícaro.

Hasta que el sortilegio no finaliza, pierdes tu capacidad para lanzar conjuros, incluyendo la de utilizar objetos mágicos de activación o finalización de conjuro, como si ya no los tuvieras en tu lista de clase.

*Componente material:* una *poción de gracia felina*, que te bebes (y cuyos efectos son subsumidos por los del sortilegio).

## TRANSFORMACIÓN INFERNAL

Transmutación [maligno]
**Nivel:** Clr 7

Este conjuro funciona igual que *transformación infernal menor*, exceptuando que, cuando lanzas este sortilegio, adoptas la apariencia física y muchas de las cualidades y aptitudes de un diablo óseo (*Mm, pág.* 66). Mientras te encuentras bajo los efectos del sortilegio, tu tipo de criatura cambia a ajeno (baatezu, legal, maligno) y tu tamaño a Grande. Ocupas el espacio y tienes el alcance de un diablo óseo (10'/10'). Obtienes un bonificador profano de +4 a la Fuerza y la Constitución, y visión en la oscuridad hasta 60', así como RD 5/buena.

También te crece un aguijón semejante al de un escorpión. Siempre que realices una acción de ataque completo, podrás utilizarlo para llevar a cabo un ataque adicional por asalto con tu bonificador de ataque más alto. Si aciertas, el ataque inflige 3d4 puntos de daño + tu modificador de Fue. Este ataque supera la RD como si fuera un arma maligna. Las criaturas alcanzadas por el ataque del aguijón deben superar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 nivel del personaje + su modificador de Con) o sufren los efectos del veneno (herida, daño inicial 1d6 Fue, daño secundario 2d6 Fue). El equipo se agranda para ajustarse a tu nuevo tamaño y forma, permitiéndote el uso del ataque de aguijón incluso si llevas una armadura pesada u otra ropa que te limite los movimientos. Obtienes la aptitud de hablar y comprender el idioma infernal.



*Ilustración de F. Vobwinkel*

Transcribir símbolo *permite a un mago hacerse con un glifo protector y moverlo*

## TRANSFORMACIÓN INFERNAL MENOR

Transmutación [maligno]
**Nivel:** Clr 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Se te hiela la sangre cuando una sensación de maldad pura te imbuye de sacrílego poder. Una carcajada de sádica alegría escapa de tu cambiante boca, y sientes que tu cuerpo crece tanto en fuerza como en poder.*

Cuando lanzas este conjuro, adoptas la apariencia física y muchas de las cualidades y aptitudes de un diablo barbado (*Mm, pág.* 63). Mientras te encuentras bajo los efectos del sortilegio, tu tipo de criatura cambia a ajeno (baatezu, legal, maligno) y tu tamaño, a Mediano. Ocupas el espacio y tienes el alcance de un diablo barbado (5'/5'). Obtienes un bonificador profano de +2 a la Fuerza y la Constitución, y visión en la oscuridad hasta 60'.

Te crece una barba serpentina. Siempre que realices una acción de ataque completo, podrás utilizarla para llevar a cabo un ataque adicional por asalto con tu bonificador de ataque más alto, más todos los bonificadores oportunos. Si aciertas, el ataque inflige 1d8 puntos de daño + tu modificador de Fue. Este ataque supera la RD como si fuera un arma maligna. Las criaturas alcanzadas por el ataque de barba deben superar una TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 nivel del personaje + su modificador de Con) o quedan afectadas por la enfermedad escalofríos diabólicos (*GDM*, pág. 292). Obtienes la aptitud de hablar y comprender el idioma infernal.

## TRANSFORMACIÓN SAGRADA

Transmutación [bueno]
**Nivel:** Clr 7

Este conjuro funciona igual que *transformación sagrada menor*, pero, cuando lo lanzas, adoptas la apariencia física y muchas de las cualidades y aptitudes de un canarconte (*Mm, pág.* 22). Mientras te encuentras bajo los efectos del sortilegio, tu tipo de criatura cambia a ajeno (arconte, bueno, legal) y tu tamaño a Mediano. Ocupas el espacio y tienes el alcance de un canarconte (5'/5'). Obtienes un bonificador sagrado de +4 a la Fuerza y la Constitución, visión en la oscuridad hasta 60', un bonificador sagrado de +4 a los TS y RD 5/maligna. Las criaturas malignas que se encuentren en un radio de 10' de ti sufrirán un penalizador de -2 a las tiradas de ataque y TS. Obtienes además la aptitud de hablar y comprender el idioma celestial.

## TRANSFORMACIÓN SAGRADA MENOR

Transmutación [bueno]
**Nivel:** Clr 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Una carga de energía sagrada recorre tu interior, haciendo que un aura dorada apenas visible te rodee. Sientes la cercanía de tu deidad, así como un perceptible aumento de tu volumen físico y tu poder.*

Cuando lanzas este conjuro, asumes la apariencia física y muchas de las cualidades y aptitudes de un protectáreo (*Manual de miniaturas*, pág. 69). Mientras te encuentras bajo los efectos del sortilegio, tu tipo de criatura cambia a ajeno (bueno) y tu tamaño a Mediano. Ocupas el espacio y tienes el alcance de un protectáreo (5'/5'). Obtienes un bonificador sagrado de +2 a la Fuerza y la Constitución, velocidad de vuelo de 60' (maniobrabilidad buena), visión en la oscuridad hasta 60' y un bonificador sagrado de +2 a los TS. Obtienes además la aptitud de hablar y comprender el idioma celestial.

## TRANSFORMAR PIEDRA MAYOR

Transmutación [tierra]
**Nivel:** Clr 5, Drd 5, Hcr/Mag 7
**Objetivo:** objeto u objetos de piedra tocados, hasta 10' cúbicos + 10' cúbicos/nivel

*Murmuras las antiguas palabras, y tus manos brillan amarillas cuando entran en contacto con la piedra. Allá donde tocas, ésta parece tan blanda como la arcilla.*

Este conjuro funciona como *transformar piedra* (*Mdj*, pág. 298), exceptuando que afecta a una cantidad de piedra mucho mayor.

## TRANSMUTAR ROCA EN LAVA

Transmutación [fuego, tierra]
**Nivel:** Drd 9, Hcr/Mag 9
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** un cubo de 10' de lado
**Duración:** instantáneo
**TS:** Reflejos mitad; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Cuando liberas la energía del conjuro, el área de piedra objetivo se convierte de forma instantánea en lava fundida, y el desagradable ardor en tu pecho cesa inmediatamente.*

Transformas la roca natural o sin trabajar de cualquier tipo en un volumen equivalente de lava fundida. Todas las criaturas situadas dentro del área del conjuro que consigan superar un TS de Reflejos sufrirán 6d6 puntos de daño por fuego, siempre que puedan escapar físicamente del área en su siguiente turno. Las que fallen o que no puedan escapar del área sufrirán 20d6 puntos de daño por fuego en cada asalto que permanezcan en el área. Aquellas situadas dentro de la lava tienen su velocidad reducida a 5' y sufren un penalizador de -2 en las tiradas de ataque y la CA. Incluso tras abandonar el área de efecto, aquellas criaturas que estuvieron expuestas a la lava sufren la mitad de daño (3d6 o 10d6) durante 1 asalto adicional.

Si se lanza *transmutar roca en lava* sobre el techo de una caverna o túnel, la lava cae al suelo y se extiende en un charco de 15' de radio hasta una profundidad de aproximadamente 1 y 1/2'. La lluvia de lava infligirá 2d6 puntos de daño por fuego a cualquiera que esté directamente debajo (Reflejos mitad). Además, las criaturas sufrirán 10d6 puntos de daño en cada asalto que permanezcan en el área del charco.

Aunque no se puede afectar a construcciones de piedra con este conjuro, lanzarlo contra la piedra sin trabajar situada por debajo o adyacente a tales estructuras causará 10d6 puntos de daño por fuego a cualquier parte de la estructura que esté en contacto con la lava. Las estructuras de madera en contacto con la lava se incendian inmediatamente.

La lava se enfría naturalmente desde su superficie hasta el centro, y ya no inflige daño por fuego transcurridas 2d6 horas, a medida que se vuelve a convertir lentamente en piedra. Aunque un charco de 15' de radio puede tardar hasta dos días en enfriarse por completo, es posible que el centro de un cubo de 10' de lava permanezca fundido durante un mes o más.

La piedra mágica o encantada no resulta afectada por este conjuro.

## TRANSPOSICIÓN BENIGNA

Conjuración (teletransporte)
**Nivel:** Hcr/Mag 1
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivos:** dos criaturas voluntarias de hasta tamaño Grande
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Gritando las palabras arcanas, de repente estás allí donde estaba tu compañero, y él está en tu lugar, fuera del alcance de sus enemigos.*

Dos criaturas, de las cuales tú puedes ser una, intercambian al instante sus posiciones. Ambos objetivos deben estar dentro del alcance. Los objetos transportados por las criaturas (hasta la carga máxima de cada una) también van con ellas, pero otros seres no (incluso si están siendo transportados). El movimiento es instantáneo y no provoca ataques de oportunidad.

## TRANSPOSICIÓN FUNESTA

Conjuración (teletransporte)
**Nivel:** Hcr/Mag 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivos:** dos criaturas de hasta tamaño Grande
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Viendo a tu amigo en peligro, echas una mirada a tu alrededor en busca de un objetivo apropiado y te decides por un enemigo cercano. Con una palabra, tu aliado queda libre mientras que tu adversario se enfrenta a la muerte.*

Dos criaturas, de las cuales tú puedes ser una, intercambian al instante sus posiciones. Las criaturas deben estar conectadas por algún objeto sólido, como por ejemplo el mismo suelo, un puente o una cuerda. Ambos objetivos deben estar dentro del alcance. Los objetos transportados por las criaturas



El conjuro trepar muros *hace que un ascenso peligroso sea algo fácil*

*Ilustraciones de M Cotie y J. Engle*

(hasta la carga máxima de cada una de ellas) las acompañan, pero otros seres no (incluso si están siendo transportados). El movimiento es instantáneo y no provoca ataques de oportunidad.

Si una de las criaturas supera su TS de Voluntad, el conjuro queda negado.

## TREPAR MUROS

Transmutación
**Nivel:** Drd 1, Exp 1
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Rozas al receptor con tus dedos, y éste ahora percibe los asideros para sus manos y pies donde otros ven piedra lisa.*

El receptor obtiene un bonificador de mejora de +10 a las pruebas de Trepar. Éste aumenta a +20 a 5.º nivel de lanzador y a +30 (el máximo) en el 9.º. A diferencia de *trepar cual arácnido*, este conjuro no le permite trepar por los tejados al objetivo ni tampoco le otorga velocidad trepando.

*Componente material:* una gota de resina de árbol o un material igual de pegajoso.

## TRÍADA DE CONJUROS

Transmutación
**Nivel:** Clr 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** instantáneo

*Finalizas el lanzamiento, y en las profundidades de tu mente sientes cómo uno de tus sortilegios preparados se subdivide en tres partes, cada una de ellas tan poderosa como la original.*

Alteras unos de tus conjuros preparados de modo que puedas lanzarlo tres veces antes de gastarse. El sortilegio preparado debe ser de 3.er nivel o inferior, y una vez se ha lanzado la *tríada de conjuros*, puedes usarlo dos veces más (para un total de tres usos) antes de gastarse. El conjuro alterado funciona normalmente y precisa de componentes o PX para cada uso del mismo modo que si estuvieses lanzando tres sortilegios separados. Si más tarde decides preparar uno diferente en ese espacio de conjuro, cualquier lanzamiento adicional proporcionado por la *tríada de conjuros* se pierde. No puedes lanzar una *tríada de conjuros* más de una vez sobre un sortilegio preparado.

## TSUNAMI

Conjuración (creación) [agua]
**Nivel:** Drd 9
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** largo (400' + 40'/nivel)
**Efecto:** ola de agua de 20'/nivel de ancho, 10' de largo y 40' de alto; ver texto
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Fortaleza parcial (objeto)
**Resistencia a los conjuros:** no

*Las más antiguas y poderosas fuerzas del agua elemental responden a tu llamada y*



*El sortilegio* tsunami *puede limpiar el mundo natural de fuerzas desequilibrantes*

*obedecen tu petición. Estas fuerzas de puro poder elemental se reúnen en un muro de agua que se mueve de forma inexorable en la dirección de tu elección, aplastado a todo lo que se encuentra.*

Este conjuro crea un tsunami muy alto y lo envía en una ola para que haga pedazos todo lo que encuentre a su paso. El *tsunami* se inicia en cualquier punto de tu elección dentro del alcance del sortilegio y entonces se mueve a una velocidad de 60' en cualquier dirección escogida por ti. Una vez dispuesta la dirección, no puede cambiar su curso. El *tsunami* inflige 1d6 puntos de daño contundente por nivel de lanzador (máximo 20d6) a todo lo que se encuentra en su camino. Todo lo que resulte golpeado podrá realizar un TS de Fortaleza para la mitad del daño. Las criaturas Gargantuescas o mayores que fallen la salvación serán derribadas y quedarán tendidas. Las que sean Enormes o más pequeñas y que no la superen serán arrastradas por la ola. Cada asalto en el que una víctima sea arrastrada por el *tsunami*, ésta sufrirá otra vez el daño contundente y deberá superar otro TS de Fortaleza para reducirlo a la mitad. Las criaturas en esta situación son incapaces de moverse de ninguna otra manera. Por lo demás, pueden actuar de forma normal, pero deben superar una prueba de Concentración (CD 20 + el nivel del conjuro) para lanzar un sortilegio. Aquellos atrapados en el *tsunami* sufren un penalizador de -4 a la Destreza y otro de -2 a las tiradas de ataque. Podrán escapar de la ola teniendo éxito en una prueba de Nadar a CD 20, siempre y cuando el final de su movimiento los deje fuera del efecto del *tsunami*.

A cualquier criatura que entre en contacto con un *tsunami* a causa de movimiento durante su turno se la considerará golpeada por el desplazamiento de éste. Un ser puede intentar sacar a otro atrapado, siempre y cuando el rescatador logre resistirse a ser arrastrado o derribado por el *tsunami* y pueda alcanzar a la víctima. Sacar a una criatura de esta manera requiere una prueba de Fuerza a CD 20.

El avance de un *tsunami* puede ser detenido por cualquier cosa que normalmente bloquearía la línea de efecto a lo largo de su camino, suponiendo que éste no destruya el objeto o criatura interpuestos. Si sólo una porción del *tsunami* queda bloqueado, el resto continúa avanzando.

Si bien este conjuro puede lanzarse en tierra firme, es más efectivo cuando se hace en mar abierto. En este caso, los TS para evitar el daño completo se realizan con un penalizador de -4, y la anchura del *tsunami* aumenta a 40' por nivel de lanzador. Uno que se inicie en el agua pero avance hasta tierra disminuirá de forma inmediata al tamaño y velocidad terrestres. Un *tsunami* no desaparece si se mueve más allá del alcance inicial del conjuro.

*Componente material:* una corona de coral engarzada de perlas (valor total de como mínimo 5.000 po).

## TÚNEL DE VIENTO

Evocación
**Nivel:** Drd 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura/nivel
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Llamas a los poderes del cielo, y el viento se levanta a tu alrededor. Ahora, sopla desde tu espalda y gira alrededor de los proyectiles de tus aliados, enviándolos hacia sus objetivos con más certeza.*

Pides ayuda al viento para asistir a la puntería de tus aliados. Un *túnel de viento* mejora la precisión de las armas a distancia de éstos, proporcionando a cada receptor un bonificador de capacidad de +5 en los ataques a distancia. Además, dobla el incremento de alcance de estas armas.



*El sortilegio* túnel de viento *guía los ataques a distancia hacia sus objetivos*

*Ilustración de W. O'Connor*

## TÚNEL ENGULLIDOR

Conjuración (creación) [tierra]
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una sección de túnel de hasta 20' de diámetro y hasta 50' de largo
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos parcial; ver texto
**Resistencia a conjuros:** no

*Desencadenas el poder de este conjuro, y las paredes del túnel empiezan a agitarse y a cambiar por todos los lados, apretando en rápida sucesión mientras arrojan a tus oponentes pasillo abajo.*

Puedes hacer que una sección de túnel se doble con convulsiones peristálticas, aplastando lo que tenga en su interior y moviéndolo a lo largo de él en la dirección que designes. Cada criatura y objeto en la sección de túnel afectada quedan aplastados por 1d6 puntos de daño por nivel (máximo 15d6) y son desplazados desde su posición hasta un punto justo fuera de la zona afectada. Una criatura que supere un TS de Reflejos sólo sufrirá la mitad de daño y será desplazada únicamente a mitad de camino desde su posición inicial hasta el final de la sección de túnel designada. Cuando la duración del conjuro termina, el túnel recupera su forma y tamaño originales, sin que su estructura sufra daño alguno.

*Túnel engullidor* afecta tanto a túneles trabajados como a naturales, así como a corredores de construcciones de la superficie, pero no daña la estructura.

El movimiento ocasionado por este sortilegio no provoca ataques de oportunidad.

*Componente material:* una plasta de carne o verdura masticada.

## ÚLTIMO ALIENTO

Nigromancia
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura muerta tocada
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Apresurándote a correr hasta el cuerpo de tu aliado caído, gritas las palabras mágicas que le devolverán la vida y el aliento a tu amigo.*

*Último aliento* devuelve a la vida a una criatura recientemente fallecida, creando un nuevo cuerpo para que lo habite el espíritu que regresa. Sin embargo, el sortilegio deberá lanzarse antes de haya transcurrido 1 asalto desde la muerte de la víctima. Este conjuro funciona como *reencarnar* (*Mdj*, pág. 281), con la excepción que la criatura reencarnada no pierde niveles ni Constitución ni conjuros. Ésta queda con -1 pg (pero estable)

*Componente material:* aceites y ungüentos poco comunes por un valor total de como mínimo 500 po, que deben extenderse sobre los restos.

## UNIR CONVERSACIÓN

Adivinación
**Nivel:** Brd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivos:** tú y una criatura tocada
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Dando unos golpecitos con tu dedo en el lado de tu cabeza y a tu receptor elegido, susurras palabras de saludo para completar el conjuro. Entonces oyes la voz del receptor como si te estuviera hablando directamente al oído.*

Tú y un objetivo voluntario podréis comunicaros verbalmente sin importar la distancia que haya entre vosotros mientras estéis en el mismo plano. Cada participante puede poner fin al conjuro en cualquier momento. *Unir conversación* os permite a ti y tus aliados oír las vocalizaciones del otro, sea cual sea su volumen, pero no transfiere otros sonidos de los lugares en los que os halláis los participantes. Este sortilegio funciona con cualquier criatura, incluso animales, aunque no transmite ninguna capacidad especial de comprensión de idiomas.

## UNIRSE A LA TIERRA

Transmutación
**Nivel:** Drd 2, Exp 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel

*Lanzas el conjuro y quedas bañado por una luz verde dorada que surge de las alturas. Al ir desapareciendo, te sientes en contacto con tu entorno natural.*

Forjas un fuerte vínculo con la naturaleza que te proporciona una mayor comprensión de tu entorno. Obtienes un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Buscar, Empatía animal, Esconderse, Moverse sigilosamente, Supervivencia, Trato con animales y de empatía salvaje.

## ÚTERO DE LA TIERRA

Abjuración
**Nivel:** Drd 4, Exp 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** tú y otra criatura/nivel
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Otros te observan cuando pronuncias el conjuro, y la tierra se abre y te traga entero. Permaneces a salvo y seguro bajo el suelo, sin que te afecten los acontecimientos de arriba.*

No puedes entrar en un útero de la tierra a través de piedra o roca, únicamente a través de tierra cultivable. Éste te mantiene seguro a 10' por debajo de la superficie. Cualquiera que esté dentro de un *útero de la tierra* no podrá ser percibido mediante conjuros adivinatorios de 4.° nivel o menor.

Puedes llevar a una criatura adicional por nivel de lanzador contigo hasta el *útero de la tierra*. Todas las que quieran ser llevadas al interior de éste deberán tocarse (cogiéndose de la mano, por ejemplo).

El conjuro crea un espacio subterráneo lo suficientemente grande como para que quepan todas las criaturas objetivo. Si bien el espacio es reducido, todavía es posible que aquellos en él lancen conjuros mientras permanezcan dentro de los confines del efecto del sortilegio. No podéis oír o ver nada de la superficie salvo mediante medios mágicos.

Puedes terminar el sortilegio a voluntad, pero aquellos que están contigo no. Al final de la duración del conjuro, todos los que estén en el *útero de la tierra* volverán al lugar donde se encontraran antes de que el sortilegio hiciera efecto.

## VAINA ÁCIDA

Conjuración (creación) [ácido]
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)

*Aplastas las hormigas de fuego entre tus dedos y frotas la masa estrujada en tu piel expuesta. Los restos de las hormigas se licuan, y el líquido cubre tu cuerpo con una vaina gruesa y traslúcida.*

Te envuelves a ti mismo en una vaina de ácido que no te daña, pudiendo respirar y lanzar conjuros normalmente mientras esté presente. Cualquier criatura que te golpee infligirá el daño normal, pero al mismo tiempo sufrirá 2 puntos de daño por ácido por nivel de lanzador (máximo 30 puntos).

Las armas con alcance, como las lanzas largas, no ponen en peligro a sus usuarios de este modo. La vaina de ácido no te protege contra otras formas de ataque, como el fuego.

De estar enzarzado en una presa, cualquier criatura a la que estés apresando sufrirá daño por ácido una vez por asalto al inicio de su turno.

Cualquier conjuro que lances que tenga el descriptor de ácido mientras te halles rodeado por la vaina infligirá 1 punto de daño adicional por dado.

*Componente material:* un puñado de hormigas de fuego (vivas o muertas) (*NdT: se trata unas hormigas agresivas procedentes de Sudamérica*).

*Foco:* una escultura de cristal representando a un humanoide (por un valor de 50 po).

## VASALLO LEAL

Abjuración [legal]
**Nivel:** Pal 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** una criatura voluntaria tocada/3 niveles
**Duración:** 10 minutos/nivel; ver texto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Al invocar las palabras divinas, resplandecientes runas plateadas rodean las cabezas de tus aliados. Ésas desaparecen con rapidez, pero la resolución que inspiran permanece.*

Proteges a los receptores contra los conjuros y efectos enajenadores, otorgándoles un bonificador sagrado de +3 en los TS contra éstos. El sortilegio también les impide ser mágicamente coaccionados para dañarte a ti o a cualquier otro afectado por este conjuro. Cualquier intento de que el *vasallo leal* lo haga (tanto si el efecto que lo origina tuvo lugar antes como después de que se lance este conjuro) equivale a una orden de suicidio, desencadenando las respuestas apropiadas y posiblemente finalizando el sortilegio de control. Si los receptores intentan dañarte voluntariamente, el conjuro se rompe inmediatamente para ellos.

## VELA CADAVÉRICA

Conjuración (creación)
**Nivel**: Hcr/Mag 3
**Componentes**: S, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto**: una mano y una vela fantasmales
**Duración**: 1 minuto/nivel (D); ver texto
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros**: no

*Sostienes ante ti un trozo de carne y, cuando te concentras en el efecto de conjuro deseado, ésta se disuelve hasta no quedar nada. Cerca, en el lugar que has elegido, una mano cortada aparece sujetando una vela.*

La mano fantasmal lleva una vela encendida que arroja luz en un radio de 5', y puedes moverla a donde desees al inicio de tu turno (adelante o atrás, arriba o abajo, en línea recta o doblando esquinas) a una velocidad de 50' por asalto. Dirigirlos es una acción gratuita. La mano y la vela son incorporales y pueden atravesar objetos. Además, una *vela cadavérica* ilumina a seres y objetos ocultos, etéreos e invisibles, que se vuelven levemente visibles como contornos tenues.

Las criaturas etéreas siguen siendo inalcanzables desde el plano Material (excepto con efectos de fuerza), pero las incorporales e invisibles pierden los beneficios de la ocultación, por lo que los ataques contra ellas no tienen posibilidad de fallo.

La mano no puede ser atacada ni dañada, si bien un *disipar magia* o conjuros similares son capaces de disiparla. Ésta desaparece si la distancia entre ella y tú supera el alcance del sortilegio.

*Componente material:* un trozo de un cadáver que nunca haya sido tratado con ningún tipo de conservante.

## VELO DE LA MUERTE VIVIENTE

Nigromancia [maligno]
**Nivel:** Clr 8, Hcr/Mag 8
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel

*Tras completar el conjuro, exhalas tu último aliento y aceptas el breve abrazo de la muerte.*

Obtienes muchos de los rasgos comunes a las criaturas muertas vivientes. Mientras dure el conjuro, tendrás inmunidad a los sortilegios y efectos enajenadores, el veneno, los efectos mágicos de sueño, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad, los efectos de muerte, los golpes críticos, el daño no letal y de puntuaciones de características físicas, la muerte por daño masivo, la consunción de característica y de energía, la fatiga, el agotamiento y cualquier otro efecto que requiera una salvación de Fortaleza a menos que sea inofensivo o también funcione en objetos. No necesitarás respirar, ni comer ni dormir.

Al igual que una criatura muerta viviente, los conjuros *curar* te dañan y los *infligir* te curan.

A pesar de todo, no obtienes realmente el tipo muerto viviente mediante este sortilegio.

*Componente material:* un dedo de zombi.

## VELO DE SOMBRAS

Evocación [oscuridad]
**Nivel:** Asn 2, Clr 2, Grd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel

*Pronuncias las palabras de este conjuro, y zarcillos de oscuridad púrpura se alzan desde el suelo, rodeándote y ocultándote de tus adversarios.*

Ondulantes briznas de oscuridad obscurecen tu persona, concediéndote ocultación. La probabilidad de fallo del 20% seguirá activa incluso aunque tu atacante posea visión en la oscuridad.



*A veces* vela cadavérica *revela cosas que desearías no haber visto*

El efecto de este conjuro queda suprimido bajo la luz del día o en el área de un conjuro de luz de 3.er nivel o superior.

*Ver lo invisible* no contrarresta el efecto de ocultación del *velo de sombras*, pero un conjuro *visión verdadera* sí.

## VENENO DE ARAÑA

Nigromancia
**Nivel:** Asn 3, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** instantáneo; ver texto
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Sostienes el cuerpo de la araña en tu mano y dices las palabras del conjuro. Ésta desaparece, pero deja en la palma de tu mano la breve imagen brillante de una araña.*

Envenenas a una víctima mediante un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito. El veneno inflige inmediatamente 1d6 puntos de daño a la Fuerza y otros tantos a la misma característica 1 minuto más tarde. Cada daño puede negarse mediante una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 tu nivel de lanzador + tu modificador de la característica relevante (Inteligencia para magos o Carisma para hechiceros).

*Componente material:* una araña venenosa, viva o muerta.

## VENENO MENTAL

Nigromancia
**Nivel:** Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** instantáneo; ver texto
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega; ver texto
**Resistencia a conjuros:** sí

*Escupes en tus dedos y sacudes tu mano en un gesto serpentino, imbuyéndola de magia emponzoñante.*

Infectas al receptor con un veneno que debilita la fuerza de voluntad, infligiendo 1d10 puntos de daño a la Sabiduría inmediatamente y otros tantos a la misma característica 1 minuto después. En ambas ocasiones, el daño puede negarse con un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 tu nivel de lanzador + tu modificador de Int o Car, para magos y hechiceros, respectivamente).

*Componente material:* un trozo de hongo venenoso.

## VENGANZA DEÍFICA

Conjuración (convocación)
**Nivel:** Clr 2, Purificación 2
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Voluntad mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*Apelas a tu deidad, anunciando los crímenes de tu enemigo y pidiendo a tu señor que le castigue.*

Este conjuro inflige 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6), o 1d6 puntos por nivel de lanzador (máximo 10d6) si el objetivo es un muerto viviente.

## VIENTO A LA ESPALDA

Evocación
**Nivel:** Drd 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 12 horas
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Entonas las palabras que os darán a ti y a tus aliados velocidad y resistencia para el largo viaje que os espera. Tus compañeros quedan bañados de un suave resplandor verde cuando lanzas el sortilegio.*

Este conjuro dobla la velocidad del movimiento terrestre (*Mdj*, pág. 164) de todos los receptores, siempre que viajen juntos en la misma dirección, incluyendo animales de carga y monturas. Este sortilegio no afecta a materiales no vivos ni tampoco tiene efecto sobre la velocidad táctica.

## VIENTO SANGRIENTO

Evocación
**Nivel:** Clr 1, Hcr/Mag 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una sola criatura con Inteligencia 4 o superior
**Duración:** 1 asalto
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tras terminar el conjuro, las extremidades del objetivo se ondulan con poder y crecen ligeramente de tamaño.*

El receptor puede realizar una acción de ataque completo para usar todas sus armas naturales o impactos sin armas como si fueran arrojadizas con un incremento de distancia de 20'. Éste gesticula como si estuviera atacando cuerpo a cuerpo, pero el resultado del ataque afecta a un objetivo dentro del alcance. Este conjuro no confiere realmente alcance ni tampoco ayuda a conseguir un bonificador de flanqueo o permite que el receptor realice ataques de oportunidad a cualquier alcance superior al normal. Éste utiliza sus bonificadores de ataque cuerpo a cuerpo normales e inflige el daño normal si consigue impactar, si bien la víctima de sus ataques puede obtener el beneficio de la cobertura o la ocultación.

## VIENTOS APRESANTES

Evocación [aire]
**Nivel:** Clima 5, Drd 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** concentración
**Tiro de salvación:** Reflejos niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Apelando al poder del aire elemental, haces que vientos azotadores rodeen al objetivo.*

El objetivo puede actuar normalmente, pero es incapaz de moverse de su posición actual. Los vientos se llevan su voz, así que puede hablar pero no ser oído, ni tampoco le es posible oír nada debido al rugir de las corrientes de aire a su alrededor. Este sortilegio distrae a los lanzadores de conjuros, así que para



*Ilustración de C. Dien*

lanzar uno con éxito es necesario superar una prueba de Concentración (CD igual a la de *vientos apresantes* + el nivel del conjuro lanzado).

Además, no se puede lanzar ningún sortilegio o efecto sónico o dependiente del idioma ni hacia dentro ni hacia fuera de los vientos (aunque los que te lances sobre ti mismo funcionarán con normalidad). Los ataques a distancia que tengan que atravesarlos sufrirán un penalizador de -2. *Vientos apresantes* retiene en el aire a las criaturas voladoras.

## VIGOR

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 3, Drd 3
**Duración:** 10 asaltos + 1 asalto/nivel (máx. 25 asaltos)

Este conjuro funciona igual que *vigor menor*, excepto por lo anteriormente indicado y en que otorga curación rápida 2.

## VIGOR MAYOR

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 5, Drd 5
**Duración:** 10 asaltos + 1 asalto/nivel (máx. 35 asaltos)

Este conjuro funciona igual que *vigor menor*, excepto por lo anteriormente indicado y en que otorga curación rápida 4.

## VIGOR MENOR

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 1, Drd 1
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada
**Duración:** 10 asaltos + 1 asalto/nivel (máx. 15 asaltos)
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Los sonidos de la batalla resuenan en tus oídos cuando posas las manos sobre tu compañero caído. No puedes dedicar más tiempo o magia a hacer más en este momento, pero el flujo de sangre se detiene a un goteo y su respiración se vuelve menos dificultosa mientras te llaman para que acudas a la ayuda de otro.*

El receptor obtiene curación rápida 1, lo que le permite curarse 1 pg por asalto hasta que el conjuro finaliza y queda estabilizado automáticamente si empieza a morir a causa de la pérdida de pg durante ese periodo. *Vigor menor* no restaura los pg perdidos a causa del hambre, la sed o la asfixia, ni tampoco hace que a la criatura le vuelvan a crecer partes corporales perdidas o que pueda unírselas de nuevo.

El efecto de varios conjuros *vigor* no se apilan, sino que se aplica sólo el de nivel más alto.

## VIGOR MENOR EN GRUPO

Conjuración (curación)
**Nivel:** Clr 3, Drd 3
**Alcance:** 20'
**Objetivo:** una criatura/2 niveles, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 10 asaltos + 1 asalto/nivel (máx. 25 asaltos)

Este conjuro funciona igual que *vigor menor*, exceptuando que afecta a varias criaturas.

## VÍNCULO TELEPÁTICO INTERPLANARIO

Adivinación
**Nivel:** Hcr/Mag 6
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** tú más una criatura voluntaria/3 niveles, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra
**Duración:** 10 minutos/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Aplastas las cáscaras de huevo mientras lanzas este sortilegio, señalando a tus compañeros de grupo. Ahora, sin importar dónde vayan a parar, serás capaz de comunicarte con ellos.*

Este conjuro funciona como *vínculo telepático de Rary* (*Mdj*, pág. 302), excepto porque funciona tanto en el mismo plano como a través de planos distintos.

*Componente material:* trozos de cáscaras de huevo de dos tipos distintos de criaturas.

## VÍNCULO TELEPÁTICO MENOR

Adivinación [enajenador]
**Nivel:** Hcr/Mag 3, Mente 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 30'
**Objetivos:** tú y una criatura voluntaria a 30' o menos
**Duración:** 10 minutos/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Cuando envías tus pensamientos hacia el exterior, tu mente roza la conciencia de tu amigo y ésta de da la bienvenida, formando un vínculo que ninguna distancia puede romper.*

Forjas un vínculo telepático con otra criatura que tenga una puntuación de Inteligencia de 6 o más. Puedes comunicarte telepáticamente por medio del vínculo sin importar el idioma. Como resultado del vínculo no se establece ningún poder o influencia especial. Una vez se forma, funciona a cualquier distancia (aunque no de uno a otro plano).

## VIOLÍN ÓSEO

Nigromancia
**Nivel:** Brd 2, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura con esqueleto o exoesqueleto
**Duración:** concentración, hasta 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Frotas tu dedo corazón contra tu pulgar como un arco contra un violín mientras, al mismo tiempo, canturreas una tonada discordante entre dientes. En las cercanías, ves aparecer un translúcido arco de violín de un tono blanco hueso y luego hundirse en las carnes de tu objetivo. Comienza a rasgar, como si tocara a tu víctima como a un violín.*

Llamas a la existencia un arco de violín fantasmal en el aire sobre la criatura objetivo. Éste desciende inmediatamente al cuerpo de la víctima y empieza a frotarse contra su esqueleto. Aunque la música producida es estremecedoramente hermosa, inflige un dolor y angustia intensos al objetivo. Cada asalto en su turno, la víctima debe superar un TS de Fortaleza

o sufre 3d6 puntos de daño sónico y un penalizador de -20 a las pruebas de Moverse sigilosamente. Tener éxito en la salvación niega el daño y finaliza el conjuro. Los efectos de éste continúan incluso si el receptor se mueve para que ya no lo tengas en tu línea visual o de efecto.

*Foco:* un violín de plata en miniatura por valor de como mínimo 30 po.

## VISIÓN DRACÓNICA

Transmutación
**Nivel:** Brd 5, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, F
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 hora/nivel (D)

*Lanzas este conjuro y tus ojos se agrandan, volviéndose amarillos y felinos, como los de un dragón.*

Ganas la agudeza visual de un dragón, incluyendo la visión en la penumbra, la visión en la oscuridad y el sentido ciego.

Puedes ver hasta cuatro veces mejor que un humano en condiciones de baja luminosidad y el doble de bien con luz normal. Tu visión en la oscuridad tiene un alcance de 10' por nivel del lanzador. Sufres la mitad de los penalizadores normales por distancia a las pruebas de Avistar.

Tu sentido ciego tiene un alcance de 5' por nivel de lanzador.

Ninguno de esos efectos se apilará con ninguna otra visión en la oscuridad, visión en la penumbra o sentido ciego que ya tengas.

*Foco:* un ojo de dragón.

## VISIÓN EN LA OSCURIDAD EN GRUPO

Transmutación
**Nivel**: Hcr/Mag 4
**Alcance**: 10'
**Objetivos**: aliados en una explosión de 10' de radio centrada en ti.

*Cuando concluyes el lanzamiento del conjuro, sabes que eres capaz de ver sin luz. Un vistazo a tus aliados te muestra que también ellos perciben más que antes.*

Este conjuro funciona igual que *visión en la oscuridad* (*Mdj*, pág. 302), excepto porque todas las criaturas se benefician del sortilegio. A diferencia de *visión en la oscuridad*, los receptores de este sortilegio no pueden hacer que la aptitud sea hecha permanente mediante *permanencia*.

*Componente material:* una zanahoria seca o tres ágatas pequeñas.

## VISIÓN EN LA OSCURIDAD PROFUNDA

Transmutación
**Nivel:** Exp 4, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo).

*Arrojas la zanahoria seca en polvo al aire mientras lanzas este conjuro, y ésta desaparece. Te eliges como el receptor del sortilegio y tus ojos comienzan a resplandecer con un extraño brillo púrpura.*

El receptor obtiene la capacidad de ver hasta una distancia de 90' en oscuridad total e ignora la posibilidad de fallo de un 20% normalmente presente en iluminación vaga (como la que podría crear un conjuro *oscuridad*). La *visión en la oscuridad profunda* es sólo en blanco y negro, pero por lo demás es similar a la visión normal.

*Componentes materiales:* una pizca de zanahoria seca o un ágata.

## VISIÓN EN LA PENUMBRA

Transmutación
**Nivel**: Asn 1, Drd 1, Exp 1, Hcr/Mag 1
**Componentes**: V, M
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: toque
**Objetivo**: criatura tocada
**Duración**: 1 hora/nivel
**TS**: Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros**: sí (inofensivo)

*Pasas la mano sobre los ojos del receptor y murmuras las palabras arcanas. Sus ojos se vuelven más grandes y, cuando los abre, las pupilas están salpicadas de diminutos pedacitos de luz estelar.*

La criatura receptora obtiene visión en la penumbra.

*Componente material arcano:* una vela pequeña.

## VISIÓN GLORIOSA

Adivinación
**Nivel:** Clr 1, Pal 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto o hasta ser descargado
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tocas a tu aliado, y sus ojos se empañan momentáneamente. Sabes que está viendo una imagen de su deidad, implorándole su ayuda para luchar en su nombre.*

Concedes a la criatura receptora una breve visión de una entidad divina dándole apoyo y animándola a continuar. La criatura obtiene un bonificador de moral igual a tu modificador de Carisma en un único TS. Debe optar por usarlo antes de realizar la tirada a la que se tiene que aplicar. Utilizar el bonificador descarga el conjuro.

## VISTA CIEGA

Transmutación
**Nivel:** Clr 3, Drd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura tocada
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Tocas a tu receptor elegido, quien vuelve su cabeza con rapidez, como si buscara el origen de algún sonido.*

Este conjuro otorga al receptor la aptitud vista ciega (*Mm, pág.* 317) con un alcance de 30'.



*Ilustración de B Hagan*

Vista onírica *le da a un personaje durmiente la capacidad de pasar por el mundo como si fuera un fantasma*

## VISTA CIEGA MAYOR

Transmutación
**Nivel:** Clr 4, Drd 4

Este conjuro funciona igual que *vista ciega*, excepto por lo anteriormente indicado y que la otorgada es efectiva hasta 60'.

## VISTA DE PÁJARO

Adivinación
**Nivel:** Brd 4, Drd 4, Exp 1
**Componentes:** V, S, F/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 3 asaltos
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** instantáneo

*Lanzas este conjuro y quedas rodeado de un halo de luz verde. En tu mente, se despliega un mapa de la zona circundante, mostrando las ciudades, las aldeas y las ruinas conocidas como si hubiera sido hecho por un cartógrafo. La luz se desvanece, pero el conocimiento del mapa permanece.*

Tienes instantáneamente una idea de cómo es el terreno a tu alrededor. *Vista de pájaro* da información relevante sobre los puntos de referencia de importancia, como ríos, lagos y asentamientos (de como mínimo el tamaño de una aldea) e indica la dirección de cada uno de ellos y su distancia desde la posición actual. Obtienes un buen conocimiento sobre el terreno en un radio de 50 millas desde el lugar en el que te encuentras actualmente.

A diferencia de *encontrar la senda*, este conjuro no proporciona información sobre trampas, contraseñas o dificultades del camino.

*Foco arcano:* un pequeño trozo de calamita.

## VISTA ONÍRICA

Adivinación
**Nivel**: Sueño 6
**Componentes**: S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** ver texto
**Objetivo**: tú
**Duración:** 1 minuto/nivel (D)

*En sueños, tu espíritu se alza para viajar por el mundo y observarlo.*

Caes en un profundo sueño mientras tu espíritu abandona tu cuerpo en forma incorporal e invisible, y viaja hasta lugares lejanos. Éste es capaz de moverse a 100' por asalto, y ver y oír cualquier cosa que pudieras si estuvieras en ese mismo lugar. El espíritu puede ser bloqueado por cualquier sortilegio que rechace a las criaturas incorporales, y es posible detectarlo y atacarlo del mismo modo que a las criaturas incorporales. No puede hacer nada más que moverse y observar: es incapaz de hablar, atacar, lanzar conjuros ni realizar ninguna otra acción.

Al finalizar el conjuro, tu espíritu vuelve instantáneamente a tu cuerpo y despiertas. Si tu cuerpo es perturbado mientras tu espíritu está vagando, el sortilegio finaliza inmediatamente.

## VITALIDAD PROTEGIDA

Abjuración
**Nivel:** Clr 4, Drd 4
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** criatura viva tocada

**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega (inofensivo)
**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Presionando tu mano contra el pecho de la criatura, pronuncias un suave canto, y un cálido resplandor pasa de tu mano al receptor.*

El objetivo obtiene inmunidad a la fatiga, el agotamiento y el daño o la consunción de característica (sin importar el origen).

## VOLAR EN GRUPO

Transmutación
**Nivel:** Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/nivel, dos de las cuales no pueden distar más de 30'

*Cuando tus gestos señalan qué criaturas reciben los beneficios de tu sortilegio, parece que sus pies se aligeran.*

Este conjuro funciona igual que *volar* (*Mdj*, pág. 303), excepto por lo anteriormente indicado. Este sortilegio confiere el poder de volar a todos los objetivos. Todos los receptores del sortilegio deberán permanecer a 30' o menos de otra criatura afectada, o el conjuro se romperá para ésa. Si sólo se afecta a dos criaturas, el sortilegio termina para ambos si la distancia que las separa supera los 30'.

## VOLAR RÁPIDO

Transmutación
**Nivel:** Brd 2, Drd 3, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción rápida
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 asalto

*Chillas dos veces como un águila y repentinamente anhelas la libertad de los cielos.*

Este conjuro funciona igual que *volar* (*Mdj*, pág. 303), excepto por lo anteriormente indicado.



Volar en grupo *permite a todo un pelotón de drow obtener el control del campo de batalla*

## VÓRTICE DE DIENTES

Evocación [fuerza]
**Nivel:** Drd 4, Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** intermedio (100' + 10'/nivel)
**Área:** cilindro hueco (40' de radio, 20' de alto, con una zona segura de 5' de radio en el centro)
**Duración:** 1 asalto/nivel (D)
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** si

*Un enorme banco de pirañas transparentes nada rápidamente por el aire en el área que indicas. Estos peces mágicos están hechos de fuerza y desgarran los cuerpos de las criaturas como si estuvieran hambrientos.*

Las criaturas en el área sufren 3d8 puntos de daño por asalto al inicio de tu turno. Puesto que este conjuro es un efecto de fuerza, daña a los seres incorporales.

*Componente material:* un diente de pez.

## VÓRTICE DE ENERGÍA

Evocación [ver texto]
**Nivel:** Clr 3, Drd 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** 20'
**Área:** todas las criaturas en una explosión de 20' de radio centrada en ti
**Duración:** instantáneo
**Tiro de salvación:** Reflejos mitad
**Resistencia a conjuros:** sí

*La energía brota de tu interior, explotando hacia el exterior en un furioso estallido.*

Cuando lanzas un *vórtice de energía*, eliges uno de los cinco tipos de energía: ácido, frío, fuego, electricidad o sonido. Un estallido de ese tipo de energía se extiende en todas direcciones a partir de ti, infligiendo 1d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20) a las criaturas cercanas excepto a ti. Si estás dispuesto a sufrir daño tú también, infliges el doble de daño. No tienes salvación de Reflejos, pero se aplica la RC, así como las resistencias e inmunidades que tengas contra ese tipo de energía.

El descriptor de este conjuro es el mismo que el tipo de energía que eliges al lanzarlo.

*Ilustración de R. Horsley*



*Aunque en el centro de un* vórtice de dientes *hay una zona segura, algunas criaturas son demasiado grandes para sacarle partido*

*Ilustración de W. Reynolds*

## VULNERABILIDAD

Transmutación
**Nivel:** Asn 4, Clr 5, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivos:** criatura tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** Voluntad niega
**Resistencia a conjuros:** sí

*Invocas el poder de este sortilegio y una niebla púrpura se arremolina alrededor de tu oponente, debilitando sus protecciones místicas.*

Este conjuro disminuye la RD del receptor en 5 puntos (hasta un mínimo de 5). Por ejemplo, si lanzas con éxito *vulnerabilidad* sobre un dragón con RD 10/mágica, ésta se convierte en 5/mágica.

Por cada cuatro niveles de lanzador por encima del 11.º, la RD del receptor disminuye 5 puntos adicionales: 10 en el 15.º y 15 en el 19.º.

## VULNERABILIDAD A CONJUROS

Transmutación
**Nivel:** Clr 4, Hcr/Mag 3
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 asalto
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivo:** una criatura
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** Fortaleza niega
**Resistencia a conjuros:** no

*Una rociada de color violeta surge de las puntas de tus dedos y envuelve a tu oponente. Palidece a un apagado resplandor purpúreo, que atrae las energías de los conjuros en vez de proteger contra ellas.*

Este conjuro reduce la RC del objetivo en 1 por nivel de lanzador (hasta un máximo de -15). Esta reducción no puede llevar la RC por debajo de 0.

## WOSE DE LA MADERA

Conjuración (creación)
**Nivel:** Drd 1
**Componentes:** V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Efecto:** un sirviente de la naturaleza
**Duración:** 1 hora/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Silbando al poder de la naturaleza y agitando una rama de acebo, creas un ayudante para la tarea que vas a llevar a cabo.*

Un *wose de la madera* es un espíritu de la naturaleza verdoso pero translúcido, al que puedes ordenar que realice tareas naturales simples. Es capaz de hacer un fuego de campamento, recoger hierbas, dar de comer a un compañero animal, atrapar un pez o realizar cualquier otra tarea simple que no implique un conocimiento de la tecnología. Es incapaz de, por ejemplo, abrir un cofre cerrado con pestillo, ya que no sabe cómo funciona este mecanismo.

El wose puede realizar sólo una actividad a la vez, pero repetirá la misma si se lo pides. Por ello, si le ordenas recoger hojas, continuará haciéndolo mientras centras tu atención en otra parte, siempre que permanezcas dentro del alcance.

El wose tiene una puntuación efectiva de Fuerza de 2, por lo que le es posible levantar 20 lbs. y arrastrar 100 lbs. Puede

activar trampas, pero la fuerza de 20 lbs. que es capaz de ejercer no suele ser suficiente para activar la mayoría de los sensores de presión. Su velocidad es de 15' en cualquier dirección, incluso volando (maniobrabilidad perfecta).

Un *wose de la madera* es incapaz de atacar de ningún modo; nunca se le permite una tirada de ataque o un TS. No puede resultar muerto, pero se disipa si recibe 6 puntos de daño de un ataque de área. Si intentas enviarlo más allá del alcance del conjuro (medido desde tu posición actual), deja de existir.

## ZANCADA DE PIE FIRME

Transmutación
**Nivel:** Brd 2, Drd 1, Exp 1, Hcr/Mag 2
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Tus pasos se vuelven seguros y firmes como los de una cabra montesa, y el poder de tu magia hace que caminar por terreno peligroso sea un juego de niños.*

Puedes moverte por terreno difícil (*Mdj*, pág. 163) a velocidad completa hasta que la duración de este conjuro expira, e incluso eres capaz de correr, cargar y hacer piruetas en ese terreno como si fuera despejado. También obtienes un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Trepar.

## ZANCADA DE PIE FIRME EN GRUPO

Transmutación
**Nivel:** Brd 5, Drd 4, Exp 4, Hcr/Mag 5
**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles)
**Objetivos:** una criatura/nivel, las cuales no pueden estar a más de 30' una de otra

Este conjuro funciona igual que *zancada de pie firme*, excepto por lo anteriormente indicado.

## ZANCADA FLAMÍGERA

Transmutación [teletransporte]
**Nivel:** Hcr/Mag 4
**Componentes:** V, S
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** personal
**Objetivo:** tú
**Duración:** 10 minutos/nivel o hasta ser utilizado; ver texto

*Reúnes poder arcano en el interior de tu cuerpo, envolviendo tus pies y piernas con briznas de llamas.*

Adquieres la aptitud de caminar por el fuego y moverte de uno a otro. Los fuegos en los que penetres o entre los que te muevas habrán de ser al menos tan grandes como tú. Los elementales de fuego y otras criaturas no se consideran "fuegos" en lo que se refiere a *zancada flamígera*, ni tampoco lo son las fuentes de un calor elevado, como los ríos de lava.

Una vez dentro de un fuego, sabrás instantáneamente la posición de todos los fuegos aptos que se encuentren dentro de los límites de largo alcance (400' + 40'/nivel) y podrás transportarte hasta uno de ellos. Cada transporte cuenta como una acción de asalto completo. Con cada lanzamiento del conjuro, puedes transportarte una vez por nivel de lanzador. Si un lugar que tenga un fuego no ofrece suficiente espacio para ti (por ejemplo, un fuego



*Ilustración de R. Horsley*

*Este druida gnomo ha optado por lanzar la versión fría de* vórtice de energía

dentro de un horno demasiado pequeño para contenerte, o uno ya ocupado por un gran caldero), éste no será un destino viable y no sentirás su posición. En caso de que uno descanse sobre una superficie que no pueda soportarte, seguirá siendo un destino viable y sufrirás las consecuencias adecuadas en caso de transportarte hasta allí. Si, por ejemplo, te trasladaras al interior de un fuego que estuviera ardiendo en un pozo lleno de aceite, caerías dentro de ese líquido al llegar allí.

*Zancada flamígera* no proporciona protección alguna contra el fuego, por lo que es recomendable procurarse alguna antes de usarlo.

## ZANCADA PANTANOSA

Conjuración (teletransporte)
**Nivel**: Drd 5, Exp 4
**Componentes**: V, S, FD
**Tiempo de lanzamiento**: 1 acción estándar
**Alcance**: personal
**Objetivo**: tú
**Duración**: 1 hora/nivel o hasta que se gaste; ver texto

*De forma instintiva, sabes la profundidad de la charca de agua más cercana, así como de otras y de profundidad similar en los alrededores. Ves en tu mente las charcas conectadas mágicamente la una a la otra, como si todas ellas fueran una entrada de un túnel que las uniera a todas las demás.*

Este conjuro funciona como *zancada arbórea* (*Mdj*, pág. 303), pero se utiliza para saltar entre charcas de agua en vez de árboles. Todas las charcas deben tener al menos 1' de profundidad, y la de salida debe tener una similar a la de entrada (pero como mínimo 1'). A diferencia de *zancada arbórea*, cada salto tiene un alcance máximo de 500'. El resto de efectos y limitaciones son los mismos.

## ZARZAS

Transmutación
**Nivel:** Clr 2, Drd 2
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** toque
**Objetivo:** arma de madera tocada
**Duración:** 1 asalto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** no

*Con el sonido de madera al retorcerse, al arma que tocas le brotan afilados pinchos semejantes a las espinas de una rosa.*

Hasta la finalización del conjuro, el arma inflige daño tanto perforante como contundente. Gana un bonificador de mejora de +1 a sus ataques y otro de +1 al daño por nivel de lanzador (máximo +10). Este conjuro funciona sólo en armas cuerpo a cuerpo con superficies de impacto de madera. Por ejemplo, no funciona con un arco, una flecha o una maza de metal.

*Componente material:* Una pequeña espina.

## ZONA DE CALMA

Abjuración
**Nivel:** Clr 5, Hcr/Mag 5
**Componentes:** V, S, M
**Tiempo de lanzamiento:** 2 asaltos
**Alcance:** 20'
**Área:** emanación de 20' de radio centrada en ti
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Embadurnando tus dedos de sangre, inscribes una custodia en el aire y lanzas su poder por una zona extensa.*

Creas un lugar que, de forma temporal, queda protegido frente a intrusiones interplanarias. Esto incluye los conjuros y aptitudes que usan otros planos, como *puerta dimensional*, *teleportar*, *desplazamiento de plano* y los viajes a través del plano Astral, el Etéreo y el de la Sombra.

Los sortilegios de convocación y de llamada no funcionan dentro del área de efecto de la *zona de calma* aunque todas las criaturas que hayan sido convocadas o llamadas fuera de la misma podrán entrar en ella.

Dentro del área de efecto de una *zona de calma* no se pueden lanzar conjuros de *umbral*, aunque los portales que ya estuvieran funcionando con anterioridad no se verán afectados por el sortilegio. Las criaturas que estén en planos limítrofes o coexistentes (*GDM*, pág. 150) deberán retirarse hasta la frontera creada por este conjuro y no podrán entrar en el área correspondiente en estos planos.

*Componente material:* una pequeña cantidad de sangre de un gorgón.

## ZONA DE REVELACIÓN

Adivinación
**Nivel:** Clr 5
**Componentes:** V, S, M/FD
**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar
**Alcance:** corto (25'+5'/2 niveles)
**Área:** emanación de 5'/nivel de radio centrada en un punto en el espacio
**Duración:** 1 minuto/nivel
**Tiro de salvación:** ninguno
**Resistencia a conjuros:** sí

*Tras llevar a cabo un gesto espectacular y pronunciar unas pocas palabras de poder, cierras los ojos y los vuelves a abrir de nuevo, revelando todo lo que está oculto.*

Todas las criaturas y objetos que están dentro del área de efecto de la *zona de revelación* se hacen visibles. Esto incluye a las invisibles y a todas aquellas que están en planos coexistentes, como el Etéreo y el de la Sombra (*GDM*, pág. 150). Los nativos de estos planos no pierden sus aptitudes sino que únicamente se hacen visibles.

*Zona de revelación* no disipa los conjuros *invisibilidad*, *etereidad* o cualquier otro sortilegio, aunque suprime sus efectos de forma temporal. Una vez el objeto o la criatura anteriormente invisibles salgan del área de efecto, volverán a estarlo de nuevo. Las criaturas etéreas que se encuentren dentro del área se volverán no etéreas hasta que salgan del alcance del sortilegio.

*Componente material arcano:* un puñado de polvo hecho de las vestimentas de una criatura muerta viviente.

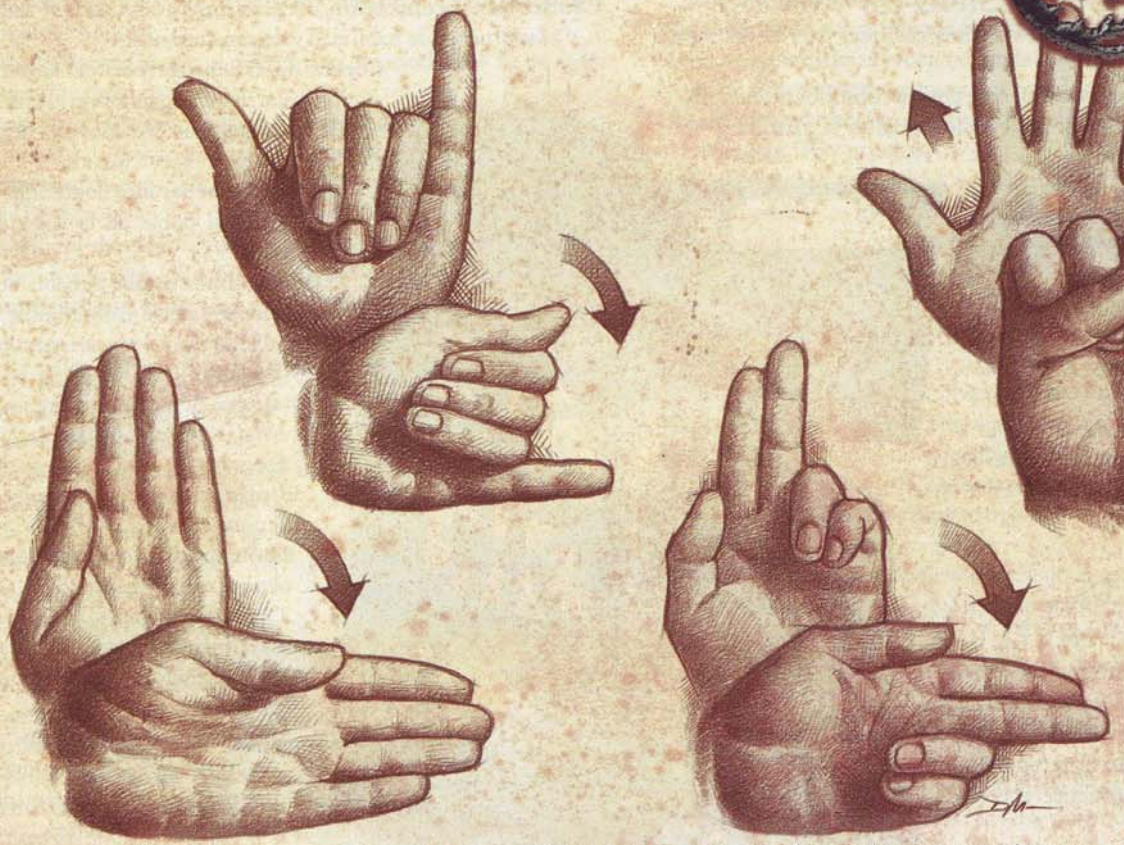


*Ilustración de D. Martin*

Estas listas resumen los conjuros descritos en Capítulo 1. Una M o una F al término del nombre del sortilegio en las listas de éstos indica uno con un componente material o de foco, respectivamente, que normalmente no está incluido en una bolsa para componentes de conjuros. Una X implica uno con componente de puntos de experiencia que el lanzador tiene que pagar.

## CONJUROS DE ASESINO

### CONJUROS DE ASESINO (1.er NIVEL)

**Búsqueda instantánea:** realizas una prueba de Buscar con +2 como una acción gratuita.
**Callejón sin salida:** elimina el rastro de una criatura/nivel.
**Cerrajero instantáneo:** realizas una prueba de Abrir cerraduras o Inutilizar mecanismo con +2 como una acción gratuita.
**Dedos pegajosos:** obtienes un +10 a las pruebas de Juego de manos.
**Disparo de francotirador:** no tienes límite a la distancia en tu siguiente ataque furtivo.
**Distraer al asaltante:** una criatura queda desprevenida durante 1 asalto.
**Finta intuitiva:** ganas un +10 a tu siguiente prueba de Engañar para fintar en combate.
**Impacto crítico:** durante 1 asalto obtienes +1d6 al daño, doblas el rango de amenaza y ganas +4 a las tiradas de ataque para confirmar golpes críticos.
**Ojos de ébano:** el receptor puede ver en oscuridad mágica.
**Pies ligeros:** tu movimiento no provoca ataques de oportunidad durante 1 asalto.
**Portal silencioso:** anula el sonido de una puerta o ventana.
**Sobrecogimiento:** las criaturas desprevenidas sufren un -10 a la iniciativa.
**Visión en la penumbra:** ves al doble de distancia que un humano con luz tenue.

### CONJUROS DE ASESINO (2.º NIVEL)

**Absorber arma:** oculta un arma, ganas una prueba de Engañar con un bonificador de +4 para fintar cuando la saques.
**Cuchillo de hielo:** pedazo de hielo mágico que inflige 2d8 de daño por frío más 2 de daño a la Destreza, o inflige 1d8 de daño por frío en una explosión de 10' de radio.
**Derrotar al enemigo más grande:** inflige daño adicional a criaturas más grandes que tú.
**Enemigo fantasmal[M]:** el receptor siempre está flanqueado por una criatura.
**Hoja de dolor y temor:** crea una hoja de dientes chirriantes.
**Invisibilidad rápida:** te vuelves invisible durante 1 asalto o hasta que ataques.
**Objeto marcado:** ganas un bonificador para rastrear a un ser concreto.
**Shuriken de fuego:** un shuriken mágico que inflige 3d6 de daño por fuego.

**Silencio férreo:** la armadura tocada no tiene penalizador de armadura a Esconderse y Moverse sigilosamente durante 1 hora/nivel.
**Velo de sombras:** oscuridad que te concede ocultación.

## CONJUROS DE ASESINO (3.er NIVEL)

**Arma espectral:** utiliza un arma casi real para llevar a cabo ataques de toque.
**Colmillos del rey vampiro:** te crecen colmillos de vampiro.
**Encontrar el hueco:** tus ataques ignoran la armadura normal y la natural.
**Forma amorfa:** el objetivo adquiere consistencia de arcilla y puede deslizarse rápidamente por grietas.
**Golpe incorpóreo:** tus ataques cuerpo a cuerpo golpean como si fueran de toque durante 1 asalto.
**Veneno de araña:** el toque inflige 1d6 puntos de daño a la Fuerza, que se repite en 1 minuto.

## CONJUROS DE ASESINO (4.º NIVEL)

**Arrancacorazones:** mata a criaturas vivas de hasta tantos DG como nivel de lanzador tengas.
**Fase de sombra:** el receptor se vuelve parcialmente incorporal.
**Forma sombría:** obtienes un +4 a las pruebas de Esconderse, Moverse sigilosamente y Escapismo, y ocultación; puedes moverte a través de obstáculos si tienes rangos en Escapismo.
**Hoja maldita:** las heridas infligidas por el arma no pueden curarse sin un *quitar maldición*.
**Ocultarse de los dragones:** los dragones no pueden percibir a un receptor/2 niveles.
**Ojo de francotirador:** obtienes un +10 a Avistar, visión en la oscuridad, alcance de 60' para los ataques furtivos y los mortales con armas a distancia.
**Perseguidor implacable:** sabes dónde está tu presa siempre que se mueve.
**Vulnerabilidad:** disminuye la RD de un oponente.




*Un asesino lanza* absorber arma *para conservar una ventaja secreta*

*Ilustración de M. Cotie*

# CONJUROS DE BARDO

## CONJUROS DE BARDO (NIVEL 0; "TRUCOS")

**Arpa fantasma:** un objeto que graba y toca una canción a tu orden.
**Ave cantora:** otorga un bonificador de +1 en tu siguiente prueba de Carisma después de una interpretación.
**Disfraz menor:** realiza pequeños cambios en tu apariencia.
**Pegar:** pega un objeto que pese 5 lbs. o menos a otro.

## CONJUROS DE BARDO (1.er NIVEL)

**Amenaza fantasma:** el receptor cree que está flanqueado.
**Amplificar:** reduce la CD de Escuchar en 20.
**Callejón sin salida:** elimina el rastro de una criatura/nivel.
**Cántico de concentración:** obtienes un +1 a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad y de características.
**Cuerno del trueno férreo:** intensas vibraciones derriban a aquellos en el área.
**Dedos pegajosos:** obtienes un +10 a las pruebas de Juego de manos.
**Descanso reparador:** los receptores se curan al doble de la velocidad normal.
**Distorsionar habla:** el habla de la víctima se vuelve ininteligible en un 50%, por lo que puede lanzar mal los conjuros.
**Distraer:** el receptor sufre un -4 a Avistar, Buscar, Concentración y Escuchar.
**Eliminar olor:** ocultas el olor de la criatura tocada.
**Estómago de hierro:** el receptor obtiene un bonificador de +5 a los TS contra veneno.
**Estribillo:** realizas una prueba de Interpretación en vez de una de Concentración.
**Exigencia del heraldo:** las criaturas de 5 DG o menos en un radio de 20' quedan *ralentizadas* durante 1 asalto.
**Ferocidad de las Tierras de las bestias:** el receptor lucha sin penalización aunque esté incapacitado o moribundo.
**Hacer trampas:** el receptor vuelve a realizar una tirada de dados cuando se determina el éxito de un juego de azar.
**Impacto crítico:** durante 1 asalto obtienes +1d6 al daño, doblas el rango de amenaza y ganas +4 a las tiradas de ataque para confirmar golpes críticos.
**Improvisación:** ganas una reserva de puntos de suerte igual al doble de tu nivel de lanzador y puedes gastarlos para mejorar tus tiradas de ataque y pruebas de habilidad y de características.
**Impulso inspirador:** los bonificadores conferidos por tu aptitud infundir valor aumentan en 1.
**Inhibir:** el objetivo retrasa su acción hasta el siguiente asalto.
**Instigar:** el objetivo no puede preparar acciones ni retrasarlas.
**Invisibilidad rápida:** te vuelves invisible durante 1 asalto o hasta que ataques.
**Luz orientadora:** +2 a los ataques a distancia contra las criaturas en la zona iluminada.
**Movimiento acelerado:** Equilibrio, Moverse sigilosamente o Trepar a velocidad normal sin penalizador a la prueba.
**Paso de cangrejo:** la criatura tocada obtiene un bonificador cuando carga.
**Rayo apuntador:** tú y tus aliados tenéis +1 a impactar/3 niveles contra el receptor.

**Retirada expeditiva rápida:** tu velocidad aumenta en 30' durante 1 asalto.
**Ritmo insidioso:** el receptor tiene un penalizador de -4 a las pruebas de habilidad basadas en Inteligencia y en las de Concentración, y debe realizar una prueba de Concentración para lanzar conjuros.
**Ruido gozoso:** niegas *silencio* en una emanación de 10' de radio durante tanto tiempo como te concentres.
**Semblante sereno:** ganas un bonificador introspectivo a las pruebas de Engañar igual a la mitad de tu nivel.
**Sobrecogimiento:** las criaturas desprevenidas sufren un -10 a la iniciativa.
**Toque del maestro:** ganas competencia con un arma o escudo tocado durante 1 minuto/nivel.
**Toque tasador:** ganas un +10 a las pruebas de Tasación.

## CONJUROS DE BARDO (2.º NIVEL)

**Alarma de portal:** se te alerta cuando una criatura atraviesa un portal protegido.
**Alarma mayor**[F]**:** como alarma, y funciona en planos coexistentes.
**Alborada:** la criatura fallecida receptora pronuncia una corta frase sobre lo que causó su muerte.
**Arma sónica:** el arma tocada inflige +1d6 de daño sónico con cada impacto.
**Atraer regalo:** el receptor entrega al lanzador lo que sujeta.
**Cambio de arma:** el arma tocada cambia de forma.
**Camuflar estanque:** esconde de la vista un estanque de color del plano Astral.
**Canto disonante:** las pruebas de Concentración son más difíciles dentro del área del conjuro.
**Canturreo armonioso:** elimina la necesidad de concentrarse para mantener el siguiente conjuro que se lance.
**Conocer las vulnerabilidades:** determina las vulnerabilidades y resistencias del objetivo.
**Convocar tordo del Elíseo:** convoca a un tordo del Elíseo, que acelera la curación natural.
**Coro armónico:** proporcionará a otro lanzador +2 niveles de lanzador y +2 a los TS mientras te concentres.
**Cuchilla giratoria:** arma arrojadiza cortante que ataca mágicamente a todos los enemigos en una línea de 60'.
**Danza circular:** indica la dirección hacia un objetivo conocido.
**Delirios de grandeza:** el receptor se piensa que es mejor de lo que es en realidad.
**Disfraz reflejo:** los observadores te ven como un miembro de su propia especie y sexo.
**Entramado de filos:** tu ataque cuerpo a cuerpo atonta a tu oponente.
**Fuego del corazón:** los receptores resultan resaltados por fuego.
**Gracia:** una luz plateada otorga +2 a Destreza, +10' a la velocidad terrestre y los ataques cuerpo a cuerpo se consideran buenos; sufres un -20 a las pruebas de Esconderse.
**Grito de guerra:** obtienes un +4 a las tiradas de ataque y daño si cargas. Cualquier oponente debe superar con éxito un TS o queda despavorido durante 1 asalto.
**Hablar con los aliados:** los receptores pueden conversar a distancia sin mover los labios.
**Himno de batalla:** los aliados pueden tirar de nuevo un TS de Voluntad/asalto.
**Inquietud:** la víctima evita el contacto físico con el resto.
**La envidia del avaro:** el receptor codicia celosamente un objeto cercano.
**Látigo sónico:** látigo de fuerza mágica que mantiene a los animales a raya y puede asustarlos con un ataque de toque a distancia.
**Maldición de las cuchillas amenazantes:** el receptor sufre un penalizador de -2 a su CA.
**Mirada hipnótica:** tu mirada fascina a criaturas.
**Nana de pesadilla:** el receptor queda *confuso*.
**Nube de desconcierto:** genera un cono de 10' que causa mareo.
**Ola de consternación:** el cono impone un penalizador de -3 a los ataques, TS y pruebas.
**Paso enérgico:** tú y tus aliados ganáis un +10 a la velocidad.
**Precisión táctica:** los aliados ganan un bonificador adicional de +2 a las tiradas de ataque y +1d6 de daño adicional contra enemigos flanqueados.
**Rabia descerebrada:** el objetivo está obligado a atacarte físicamente durante 1 asalto/nivel.
**Rayo aguijoneante:** el objetivo del rayo puede realizar sólo una acción estándar o de movimiento, tiene un -2 a la CA y debe superar pruebas de Concentración para lanzar conjuros.
**Rayo de distracción:** un rayo obliga al lanzador de conjuros a realizar una prueba de Concentración.
**Sendero oscuro:** crea un puente irrompible temporal que puede resistir hasta 200 lbs./nivel.
**Silencio férreo:** la armadura tocada no tiene penalizador de armadura a Esconderse y Moverse sigilosamente durante 1 hora/nivel.
**Teñir estanque:** cambia el color de un estanque de color del plano Astral.
**Violín óseo**[F]**:** arco de violín espectral que inflige 3d6 puntos de daño/asalto.
**Volar rápido:** obtienes velocidad de vuelo de 60' durante 1 asalto.
**Zancada de pie firme:** puedes moverte por entre escombros con tanta facilidad como por terreno despejado.

## CONJUROS DE BARDO (3.er NIVEL)

**Allegro:** tú y tus aliados obtenéis velocidad +30' durante 1 minuto/nivel.
**Analizar portal:** encuentra un portal cercano y descubre sus propiedades.
**Arma de impacto:** como *afiladura*, pero mejora las armas contundentes.
**Cacofonía chirriante:** sonido que distrae y hace a los enemigos vulnerables al daño sónico.
**Canto disonante:** inflige 1d8/2 niveles de daño sónico en una explosión de 10' de radio.
**Con la música a otra parte:** teleportas al objetivo a un lugar aleatorio pero seguro a menos de 100'.
**Conocer al oponente:** conoces los puntos fuertes y las debilidades del adversario.
**Elegía del amor:** el cono inflige 1d6 puntos de daño a la Sabiduría y causa náuseas.
**Endecha de discordia:** todos en un radio de 20' sufren un -4 a las tiradas de ataque, pruebas de Concentración y Destreza, y reducen su velocidad en un 50%.
**Escondrijo en la sombra:** abres un pequeño portal al plano de la Sombra a través del cual puedes guardar un objeto para recuperarlo más tarde.
**Golpe luctuoso:** el rango de amenaza del arma se dobla y las amenazas se confirman de forma automática.
**Himno de alabanza:** suma +2 niveles de lanzador a todos los lanzadores de conjuros divinos buenos dentro del alcance.

**Infortunio:** el objetivo repite todas las tiradas y usa el peor resultado durante 1 asalto/nivel.
**Lamentación infernal:** suma +2 niveles de lanzador a todos los lanzadores de conjuros divinos malignos dentro del alcance.
**Maldición de las cuchillas amenazantes en grupo:** los objetivos sufren un penalizador de -2 a la CA.
**Melodía de tormento:** 1 objetivo/nivel queda estremecido.
**Moneda escucha:** puedes escuchar a escondidas mediante una moneda mágica.
**Olor a tesoro:** detectas metales valiosos y gemas.
**Rayo de vértigo:** el objetivo sólo puede llevar a cabo acciones de movimiento o estándar.
**Sofocar arma de aliento:** el receptor no puede utilizar su arma de aliento.
**Susurros hirientes:** aura sónica que daña a los enemigos que te golpean.
**Titiritero:** la víctima imita tus acciones.
**Unir conversación:** tú y otra criatura podéis hablar, sin importar la distancia.

## CONJUROS DE BARDO (4.º NIVEL)

**Alarma de portal mejorada:** el portal custodiado te alerta a ti o a un receptor designado por ti de criaturas que lo atraviesan.
**Arma espectral:** utiliza un arma casi real para llevar a cabo ataques de toque.
**Desvío de rayos:** los ataques de rayo son reflejados.
**Escudo de cacofonía:** un escudo a 10' de ti bloquea los sonidos, inflige 1d6 de daño sónico +1/nivel y ensordece a las criaturas que lo atraviesan.
**Estallar la piedra:** destroza una criatura u objeto de piedra.
**Fiesta:** emborracha a los receptores.
**Fuga**[F]: tu prueba de Interpretación crea una serie de efectos.
**La gracia de la sirina:** obtienes bonificadores al Carisma y la Destreza, la CA y las pruebas de Interpretar, y puedes respirar agua.
**La voz del dragón:** +10 a las pruebas de Engañar, Diplomacia e Intimidar; puedes utilizar una *sugestión*.
**Montura etérea:** haces aparecer rápidas monturas en el plano Etéreo.
**Protegido:** el receptor puede utilizar música y conocimiento de bardo como si fuera uno de la mitad de tu nivel.
**Proyectil resonante:** energía sónica inflige 1d4 de daño/nivel (máximo 10d4).
**Resistencia mayor:** el receptor gana un +3 en los TS.
**Suerte del explorador de ruinas:** lanzas en el turno de otra criatura y eliges uno entre varios beneficios.
**Vista de pájaro:** ganas una visión general del área geográfica que te rodea.



*Viajar por el plano Etéreo es más rápido si se hace a lomos de una* montura etérea

*Ilustración de F. Vobwinkel*

## CONJUROS DE BARDO (5.º NIVEL)

**Armónico corporal**[F]: un tono agudo inflige 1d10 puntos de daño a una característica/asalto.
**Disfraz reflejo en grupo:** los observadores ven a los receptores como miembros de su propia especie y sexo.
**Explosión cacofónica:** un ruido que inflige 1d6 de daño sónico/nivel a todos dentro del área.
**Gemido mortal:** inflige 1d4 de daño/nivel en un cono de 30', y además los objetivos quedan despavoridos o estremecidos.
**Intermitencia mayor:** intermitencia controlada entre el plano Material y el Etéreo que concede defensas durante 1 asalto/nivel.
**Ocultarse de los dragones:** los dragones no pueden percibir a un receptor/2 niveles.
**Rayos de obnubilación:** un rayo/asalto, atonta durante 1d3 asaltos.
**Refugio oculto:** crea una cabaña resistente camuflada para fundirse en el entorno natural.
**Visión dracónica:** obtienes visión en la penumbra, visión en la oscuridad y sentido ciego.
**Zancada de pie firme en grupo:** como *zancada de pie firme* pero con varios objetivos.

## CONJUROS DE BARDO (6.º NIVEL)

**Endecha:** los enemigos sufren 2 puntos de daño a la Fuerza y la Des/asalto.
**La gracia del nixi:** obtienes velocidad nadando, respiración acuática, visión en la penumbra, RD 5/hierro frío y mejoras a la Destreza y la Sabiduría.
**Pesadilla sinfónica**[M]: ruido discordante atormenta el sueño del receptor.
**Rayo de luz:** rayo que ciega al objetivo.
**Reaparición:** devuelve a la vida a una criatura durante 1 minuto/nivel.
**Resistencia superior:** el receptor gana un +6 en los TS.
**Retrospectiva**[M]: ves el pasado.

# CONJUROS DE CLÉRIGO

## CONJUROS DE CLÉRIGO (NIVEL 0; "ORACIONES")

**Amanuense:** copia textos no mágicos.

## CONJUROS DE CLÉRIGO (1.er NIVEL)

**Agua anárquica**[M]: crea agua anárquica, de alineamiento caótico.
**Agua axiomática**[M]: crea agua axiomática, de alineamiento legal.
**Alas del mar:** +30' a la velocidad natatoria del receptor.

**Baliza de portal:** otorgas a otros el conocimiento de la posición de un portal mágico.
**Cimientos de piedra:** +2 a la CA, bonificador de +4 para resistir ataques de embestida y derribos.
**Convicción:** el objetivo obtiene un bonificador de +2 o mejor a sus TS.
**Convocar muertos vivientes I:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.
**Corriente ascendente:** una columna de viento te levanta en el aire.
**Curación de la fe:** cura 8 pg +1/nivel (máx. +5) a los adoradores de tu deidad.
**Descanso reparador:** los receptores se curan al doble de la velocidad normal.
**Deseo lunar:** el receptor se obsesiona con la luna, queda *fascinado* o deslumbrado.
**Disipar custodia:** como *disipar magia*, pero sólo afecta a custodias.
**Escudo nocturno:** ganas un bonificador de resistencia a los TS, y el conjuro absorbe el daño de los *proyectiles mágicos*.
**Estómago de hierro:** el receptor obtiene un bonificador de +5 en los TS contra veneno.
**Fuego frío:** el fuego se vuelve blanco y azul, y emite frío.
**Golpe sepulcral:** puedes afectar con tu ataque furtivo a muertos vivientes durante 1 asalto.
**Guantelete de hielo:** un guantelete de hielo con púas toma forma alrededor de tu puño.
**Halo de luz:** una luz te ilumina hasta que la liberas mediante un ataque.
**Inhibir:** el objetivo retrasa su acción hasta el siguiente asalto.
**Instigar:** el objetivo no puede ni preparar ni retrasar acciones.
**Luz de Lunia:** irradias una luz plateada, que puedes gastar creando 2 proyectiles que infligen 1d6 puntos de daño.
**Luz orientadora:** +2 a los ataques a distancia contra las criaturas en la zona iluminada.
**Ojos de ébano:** el receptor puede ver a través de oscuridad mágica.
**Presagio de peligro**[F]: sabes lo peligroso que será el futuro.
**Puntería bendita:** bonificador de +2 a todos los ataques a distancia de los aliados.
**Ramillete de conjuros:** retienes la descarga de un conjuro de toque por cada extremidad.
**Raquetas de nieve:** el receptor camina con facilidad por el hielo y la nieve.
**Resistir alineamiento planario:** el receptor puede resistir las penalizaciones por estar en un plano Exterior de alineamiento contrario al suyo.
**Resurgimiento:** otorgas al receptor una segunda oportunidad en un TS.
**Retrasar enfermedad:** los estragos de la enfermedad quedan pospuestos durante un día.
**Señal:** obtienes un bonificador de +4 a tu próxima prueba de iniciativa.
**Viento sangriento:** el receptor usa sus armas naturales como arrojadizas.
**Vigor menor:** la criatura se cura 1 pg/asalto (máx. 15 asaltos)
**Visión gloriosa:** el receptor obtiene un bonificador de moral igual a tu modificador de Carisma en un TS.

## CONJUROS DE CLÉRIGO (2.º NIVEL)

**Aliento gélido:** el aliento helado inflige 1d4 de daño/2 niveles.
**Armadura fantasmal:** la armadura funciona de manera normal contra ataques incorporales.
**Aura contra la llama:** ignora 10 puntos de daño por fuego/asalto y extingue incendios.
**Cerrar heridas:** cura 1d4 +1 de daño/nivel, incluso en otro turno.
**Convocar muertos vivientes II:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.
**Convocar tordo del Elíseo:** convoca a un tordo del Elíseo, que acelera la curación natural.
**Escudo energizado menor:** el escudo proporciona RE 5 al portador, y golpear con éste inflige +1d6 de daño.
**Estabilizar:** cura 1 punto de daño a todas las criaturas en el área.
**Evitar efectos planarios:** otorga protección temporal contra los efectos planarios claramente dañinos.
**Extender tentáculos:** +5' al alcance de los ataques de tentáculo.
**Fundir brazos:** varios brazos/tentáculos se convierten en un par de extremidades más fuertes.
**Halo de bálor:** tu cuerpo llameante daña a los enemigos en las presas.
**Herida infernal:** el arma inflige heridas sangrantes y duraderas.
**Hojas corporales:** te salen púas, dañas a los que intentan hacerte presa.
**Huesos de piedra:** un muerto viviente corporal obtiene un bonificador de +3 a la armadura natural.
**Inmunidad a conjuros menor:** como inmunidad a conjuros, pero sólo de 1.er y 2.º nivel.
**Interdicción divina:** los intentos de expulsar/reprender fallan dentro del área.
**Intuición divina:** obtienes un bonificador introspectivo de 5 + el nivel de lanzador a una sola prueba de habilidad.
**Luz de Mercuria:** irradias una luz dorada, que puedes gastar creando 2 proyectiles que infligen 1d6 de daño, o 2d6 contra muertos vivientes y ajenos malignos.
**Llamamiento al saber curativo:** si tienes 5 o más rangos en Sanar, puedes eliminar estados adversos mediante sortilegios de conjuración (curación).
**Maldición de la mala fortuna:** la víctima sufre un penalizador de -3 al ataque, TS y pruebas.
**Mano divina:** concede un bonificador sagrado o sacrílego de +2 a un adorador de tu deidad.
**Marca del proscrito:** el objetivo sufre un penalizador de -5 a las pruebas de Diplomacia y Engañar, y otro de -2 a la CA.
**Marcha forzada:** la velocidad de los aliados se incrementa en 30' durante 1 asalto.
**Mortaja de muerte viviente:** la energía negativa que te rodea hace que los muertos vivientes te perciban como uno de ellos.
**Muerte viviente en vida:** el objetivo se vuelve inmune a los golpes críticos y los ataques furtivos.
**Nube de tinta:** impide la visión hasta más de 5' bajo el agua.
**Ola de consternación:** el cono impone un penalizador de -3 a los ataques, TS y pruebas.
**Protección contra engendramiento:** te resistes a ser transformado en un engendro muerto viviente si te matan.
**Protección contra la energía negativa:** ignoras 10 puntos de daño por energía negativa por ataque.
**Protección contra la energía positiva:** ignora 10 puntos de daño por energía positiva por ataque.
**Protección divina:** los aliados ganan un +1 a su CA y TS.
**Sendero oscuro:** crea un puente irrompible temporal que puede resistir hasta 200 lbs./nivel.
**Silencio férreo:** la armadura tocada no tiene penalizador de armadura a Esconderse y Moverse sigilosamente durante 1 hora/nivel.

**Velo de sombras:** oscuridad que te concede ocultación.
**Venganza deífica:** el castigo de la deidad inflige 1d6 de daño/2 niveles (máx. 5d6).
**Zarzas:** a un arma de madera le salen espinas que infligen +1 de daño/nivel (máx. +10).

## CONJUROS DE CLÉRIGO (3.er NIVEL)

**Abrazo de Orcus:** inflinges 1d12 de daño/asalto y paralizas al enemigo.
**Afligir a los diablos:** daña y confunde a los baatezu; daña otras criaturas legales malignas.
**Aliento nauseabundo:** exhalas un cono de gas nauseabundo.
**Alinear arma en grupo:** las armas de los aliados se vuelven buenas, malignas, legales o caóticas.
**Anillo de cuchillas:** cuchillas te rodean y dañan a otras criaturas (1d6 de daño +1/nivel).
**Arma de energía:** un arma inflige daño adicional por energía.
**Arma de impacto:** como *afiladura*, pero mejora las armas contundentes.
**Arma de la deidad:** tu arma obtiene un bonificador de mejora y una aptitud especial.
**Arma fantasmal:** el arma funciona de manera normal contra ataques incorporales.
**Armonizar forma:** da a los objetivos protección temporal contra rasgos planarios abiertamente dañinos.
**Aura antidragones[M]:** los aliados ganan un bonificador a la CA y los TS contra los dragones.
**Auxilio divino en grupo:** los aliados obtienen un +1 a sus tiradas de ataque, +1 contra miedo, 1d8 pg temporales +1/nivel (máximo +20).
**Azote de oscuridad:** rayo que inflige 1d8 de daño/2 niveles, o cura la misma cantidad a los muertos vivientes.
**Bendición del guiralón:** el receptor obtiene un par de brazos adicionales.
**Cadáver renovador:** energía negativa llena el cadáver, los muertos vivientes que se alimentan de él se curan.
**Cadena de ojos:** ves a través de los ojos de otra criatura.
**Canturreo armonioso:** elimina la necesidad de concentrarse para mantener el siguiente conjuro que se lance.
**Capa de valentía:** tú y tus aliados obtenéis un bonificador a los TS contra miedo.
**Chispa de la vida:** una criatura muerta viviente pierde la mayoría de inmunidades.
**Conocer al oponente:** conoces los puntos fuertes y las debilidades del adversario.
**Conocer las vulnerabilidades:** determinas las vulnerabilidades y resistencias del objetivo.
**Convicción en grupo:** los aliados obtienen un bonificador de +2 o mejor a sus TS.
**Convocar muertos vivientes III:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.
**Corriente descendente:** las criaturas voladoras son derribadas.
**Cráneo vigilante:** cráneo que grita cuando una criatura entra en el área custodiada.
**Danza circular:** indica la dirección hacia un objetivo conocido.
**Derrotar al enemigo más grande:** inflige daño adicional a criaturas más grandes que tú.
**Despertar del pecado:** el receptor se enfrenta a sus pecados, sufre 1d6 de daño no letal/nivel (máx. 10d6).
**Endecha demoníaca:** los demonios quedan aturdidos y sufren 3d6 de daño/asalto durante 1d4 asaltos.
**Escudo de protección:** el escudo concede un bonificador de +1/5 niveles (máx. +5) a la CA y los TS de Reflejos.
**Escudo energizado:** el escudo proporciona RE 10 al portador, y golpear con éste inflige +2d6 de daño.
**Espinas:** como *zarzas*, pero el arma gana un bonificador de +2 y dobla el rango de amenaza.
**Fuego oscuro:** llamas oscuras infligen 1d6 de daño/2 niveles, toque o arrojadas.
**Gracia:** una luz plateada otorga un +2 a la Destreza, +10' a la velocidad terrestre, los ataques cuerpo a cuerpo se consideran de alineamiento bueno; sufres un -20 a las pruebas de Esconderse.
**Hacha de hielo:** creas un hacha de batalla hecha de hielo.
**Halo de frío:** un aura de frío te protege y daña a otros.
**Hoja de dolor y temor:** crea una hoja de dientes chirriantes.
**Hundir:** el receptor se hunde en el agua, debe realizar pruebas de Nadar.
**Llama de fe:** concede la aptitud especial explosiva ígnea a un arma.
**Luz de Venya:** irradias una luz perlina, que puedes gastar creando 2 proyectiles que infligen 2d6 de daño, 4d6 contra muertos vivientes y ajenos malignos.
**Luz del jaque mate:** tu arma se convierte en una +1 axiomática y levanta la moral de los aliados.
**Manto del bien/caos/ley/mal:** ganas RC 12 + el nivel de lanzador, contra conjuros con el descriptor de alineamiento opuesto.
**Mensaje interplanario:** envías un breve mensaje mental que puede llegar hasta un receptor sin importar los límites planarios.
**Movimiento del caballo:** te mueves instantáneamente para flanquear al receptor.
**Muro de luz:** crea un muro de luz, puede deslumbrar a criaturas.
**Púas de hamatula:** al receptor le crecen púas, que dañan a los enemigos que le atacan cuerpo a cuerpo.
**Raquetas de nieve en grupo:** como *raquetas de nieve*, pero afecta a una criatura/nivel.
**Resistir energía en grupo:** las criaturas receptoras ignoran daño de un tipo de energía específico.
**Respiración aérea:** el receptor puede respirar aire libremente.
**Resurgimiento en grupo:** como *resurgimiento*, pero a varios receptores.
**Sacrificio favorable[M]:** el objetivo obtiene mejor protección cuantas más gemas sacrifiques.
**Seguridad:** la criatura tocada conoce la ruta más corta hasta la seguridad.
**Semblante menor de la deidad:** obtienes un +4 al Carisma y RE 10 contra ciertos tipos de energía.
**Suprimir glifo:** percibes las trampas de escritura mágica pero no las desencadenas.
**Temblor:** los receptores son derribados.
**Tormenta anárquica[M]:** una lluvia caótica cae en un radio de 20'.
**Tormenta axiomática[M]:** una lluvia legal cae en un radio de 20'.
**Tormenta sacrílega[M]:** una lluvia maligna cae en un radio de 20'.
**Tormenta sagrada[M]:** una lluvia buena cae en un radio de 20'.
**Vigor menor en grupo:** como *vigor menor*, pero a varios receptores (máx. 25 asaltos)
**Vigor:** como *vigor menor*, pero 2 pg/asalto (máx. 25 asaltos)
**Vista ciega:** otorga vista ciega con un alcance de 30' durante 1 minuto/nivel.
**Vórtice de energía:** una explosión de energía centrada en ti daña a las criaturas cercanas.

## CONJUROS DE CLÉRIGO (4.º NIVEL)

**Arma azote de muertos vivientes:** un arma obtiene la propiedad de *azote* y se considera de alineamiento bueno.
**Atormentar:** deja al enemigo indefenso de forma dolorosa.
**Aura de energía negativa:** aura de 10' a tu alrededor que inflige 1 de daño/3 niveles durante 1 asalto/nivel.
**Aura de energía positiva:** aura de 10' a tu alrededor que cura 1 pg/3 niveles durante 1 asalto/nivel.
**Campo consuntivo:** absorbes vida de todas las criaturas en un radio de 30' con -1 o menos puntos de golpe.
**Castigar:** una reprimenda verbal daña a los que tienen un alineamiento distinto del tuyo.
**Convocar canarconte:** convocas a un canarconte que sigue tus órdenes.
**Convocar muertos vivientes IV:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.
**Custodia contra la vida:** otorga inmunidad a los conjuros de curación y los efectos de energía positiva.
**Escudo de la fe en grupo:** los aliados obtienen un bonificador de +3 o mayor a la CA.
**Evaluar resistencia a conjuros:** bonificador de +10 en las pruebas de nivel de lanzador para vencer la RC de una criatura.
**Explosión de sombra:** una explosión de luz aturde y daña a los nativos del plano de la Sombra.
**Hipotermia:** inflige 1d6 de daño por frío/nivel y fatiga.
**Hospicio astral**[M]: cuando estás en el plano Astral abres un portal a un semiplano donde la curación natural surte efecto.
**Huesos de hierro:** un muerto viviente corporal obtiene un bonificador de armadura natural de +6.
**Intercambio planario menor:** intercambias tu posición con una criatura planaria a elegir de entre cuatro.
**Lanza sónica:** energía sónica que inflige 1d8 de daño/nivel.
**Manifestación:** haces que una criatura en un plano coexistente aparezca en el tuyo.
**Mano del creyente:** crea una zona de custodia inmóvil que aturde a aquellos que tienen una deidad diferente de la tuya.
**Muro de arena:** un muro de arena arremolinada que bloquea los ataques a distancia y ralentiza el movimiento a través de él.
**Muro de bien/caos/ley/mal:** el muro bloquea a las criaturas con alineamiento opuesto.
**Orbe resplandeciente**[F]: crea una luz mágica permanente; tú controlas su brillo.
**Panacea:** elimina la mayoría de los estados adversos.
**Proyectil lunar:** 1d4 de daño a la Fuerza/3 niveles; los muertos vivientes quedan indefensos.
**Reaparición:** devuelve a la vida a una criatura durante 1 minuto/nivel.
**Recitación:** tus aliados obtienen un bonificador a la CA, los ataques y los TS.
**Resistencia a la energía contingente:** el daño de energía desata un conjuro de *resistir energía*.
**Resistencia mayor:** el receptor gana un +3 en los TS.
**Retrasar muerte:** perder puntos de golpe no mata al receptor.
**Tolerancia a los planos:** otorga protección duradera contra los rasgos planarios claramente dañinos.
**Transformación infernal menor:** te transformas en un diablo barbado, ganas aptitudes.
**Transformación sagrada menor:** te transformas en un protectáreo, ganas aptitudes.
**Vista ciega mayor:** el receptor obtiene vista ciega hasta 60' durante 1 minuto/nivel.
**Vitalidad protegida:** el objetivo obtiene inmunidad a la fatiga, el agotamiento y al daño y la consunción de característica.
**Vulnerabilidad a conjuros:** reduce la RC del receptor en 1/nivel de lanzador (reducción máx. 15).

## CONJUROS DE CLÉRIGO (5.º NIVEL)

**Agilidad divina:** el receptor obtiene un +10 a la Destreza durante 1 asalto/nivel.
**Aliento de dragón:** eliges un tipo de dragón e imitas su arma de aliento.
**Aura de evasión**[M]: todos en un radio de 10' ganan evasión contra las armas de aliento.
**Contagio en grupo:** como *contagio*, pero con radio de 20'.
**Convocar bralani:** convoca a un eladrín bralani que sigue tus órdenes.
**Convocar diablo barbado:** convoca a un barbazu que sigue tus órdenes.

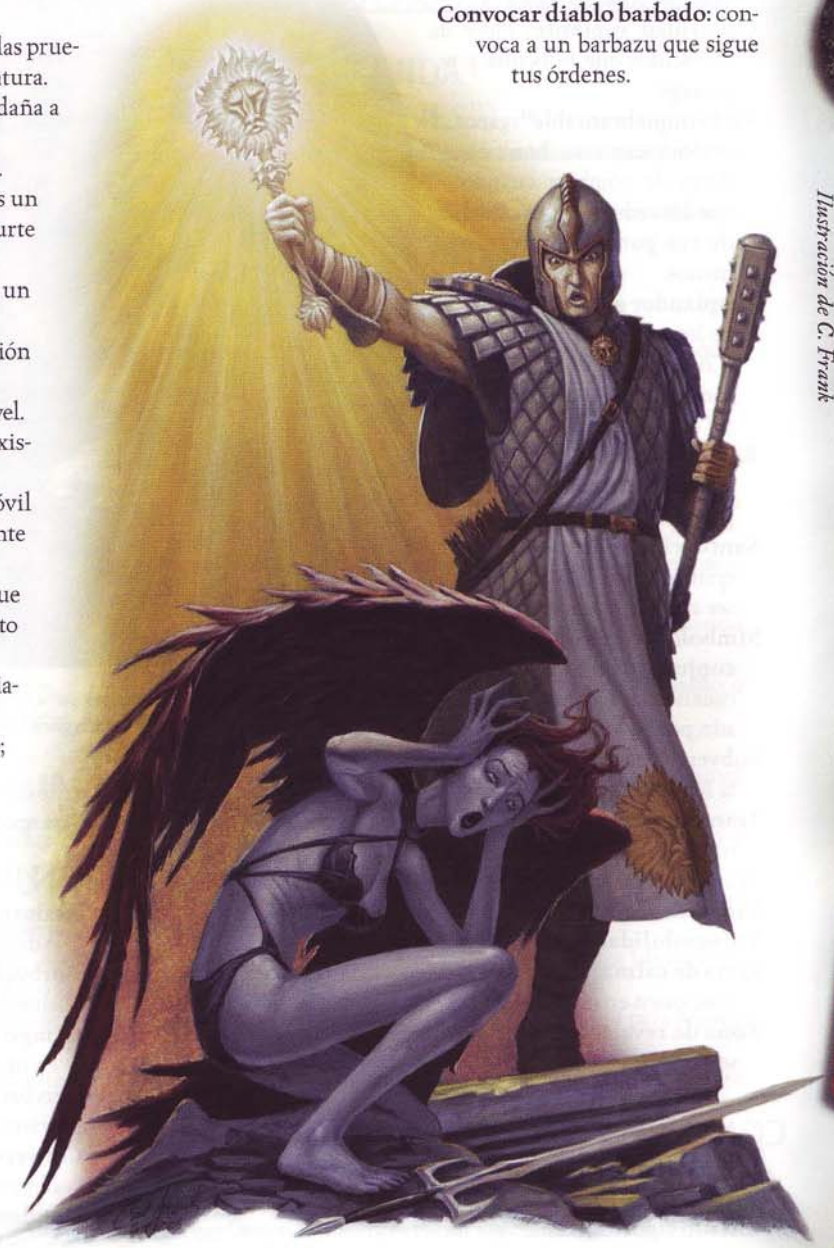


*Ilustración de C. Frank*

Afligir a los diablos *el es conjuro perfecto para ocuparse de los baatezu*

**Convocar muertos vivientes V:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.
**Desgarrar la tierra:** una erupción inflige 7d6 de daño a todos en el área.
**Justa ira de los fieles:** tus aliados reciben un ataque adicional, +3 a las tiradas de ataque y daño.
**Llamar zelekhut[X]:** un zelekhut lleva a cabo una tarea para ti.
**Maldición de la mala fortuna en grupo:** los enemigos sufren un penalizador de -2 al ataque y los TS.
**Marea funesta:** una niebla negra oscurece la visión, atonta criaturas.
**Merced de la vida:** otorga inmunidad a muchos ataques de muertos vivientes y protección contra los ataques incorporales.
**Muerte agónica:** tu cuerpo explota cuando mueres.
**Muro de disipación mágica mayor:** las criaturas que pasan a través de un muro transparente se convierten en el objetivo de una *disipación mágica mayor* dirigida.
**Nova incorporal:** destruyes muertos vivientes incorporales.
**Oscuridad reptante:** nube de tentáculos que te oculta y te protege.
**Pacto inquebrantable[M]:** ganas automáticamente bonificadores de combate cuando quedas reducido a la mitad de tus puntos de golpe o menos.
**Resplandor ardiente:** esfera de luz que ciega a criaturas e inflige 2d6 de daño por fuego en una expansión de 50' de radio.
**Revivificar[M]:** devuelve a un muerto reciente a la vida sin pérdida de nivel.
**Santuario en grupo:** una criatura/nivel no puede ser atacada ni atacar.
**Símbolo de pérdida de conjuros:** la runa desencadenada absorbe conjuros aún por lanzar.
**Subvertir esencia planaria:** reduce la RD y RC del objetivo.
**Transformar piedra mayor:** esculpe 10' cúbicos + 10' cúbicos/nivel de piedra con cualquier forma.
**Tríada de conjuros:** lanza tres veces un conjuro preparado.
**Vigor mayor:** como *vigor menor*, pero 4 pg/asalto.
**Vulnerabilidad:** disminuye la RD de un oponente.
**Zona de calma:** impide que la teleportación y efectos similares funcionen en el área.
**Zona de revelación:** hace que las criaturas invisibles y etéreas se vuelvan visibles.

## CONJUROS DE CLÉRIGO (6.º NIVEL)

**Caída de cometa:** cae un cometa de lo alto sobre los enemigos, que les hace daño y les deja tumbados.
**Círculo vigoroso:** como *vigor menor en grupo*, salvo por 3 pg/asalto (máx. 40 asaltos).
**Convocar babau:** convocas a un babau que sigue tus órdenes.
**Cuerpo pétreo:** tu cuerpo se convierte en piedra viva.
**Festín del can trasguero[M]:** destruye el cadáver receptor, dificultando su vuelta a la vida.
**Flores de hielo:** hielo y tierra que infligen 1d6 de daño/nivel.
**Inmunidad a la energía:** el receptor y su equipo obtienen inmunidad al daño de un tipo específico de energía.
**Intercambio planario:** intercambias tu posición con una criatura planaria a elegir de entre tres.
**Lanza lumínica:** la luz ambiental forma una lanza, inflige varios daños.
**Manifestación en grupo:** como *manifestación*, pero afecta a todas las criaturas en el área.
**Manto del alma gélida[M]:** la criatura tocada obtiene el subtipo frío.
**Mirada opalescente:** mata a las criaturas malignas con la mirada, o las asusta mucho.
**Ocultar la senda[F]:** área protegida contra adivinaciones.
**Ola de frío:** haces bajar la temperatura en el área.
**Pacto ferviente[X]:** automáticamente obtienes bonificadores de combate cuando atacas a alguien del alineamiento contrario.
**Plaga de arañas:** convoca a arañas monstruosas Grandes para que luchen por ti.
**Rayo de gloria:** rayo de energía positiva que inflige daño a los ajenos malignos y los muertos vivientes.
**Repudio:** las criaturas dentro de un cono son arrojadas lejos de ti.
**Resistencia mayor:** el receptor gana un +6 en los TS.
**Revivir ajeno[M]:** devuelves la vida a un ajeno muerto.
**Sarcófago de piedra:** sarcófago que encierra al objetivo.
**Semblante de la deidad:** como *semblante menor de la deidad*, pero te conviertes en un celestial o infernal.
**Trampa fantasmal:** las criaturas incorporales se vuelven corporales.



*Los clérigos se preparan para el día rezando para que se les otorguen conjuros*

*Ilustración de M. Cotie*

## CONJUROS DE CLÉRIGO (7.º NIVEL)

**Asalto radiante:** 1d6 de daño/nivel, las víctimas quedan atontadas o deslumbradas.
**Burbuja planaria:** crea una burbuja alrededor del receptor que simula el entorno de su plano nativo.
**Campo consuntivo mayor:** absorbes vida de todas las criaturas en un radio de 30' con 9 o menos puntos de golpe.
**Cerebro arácnido:** escuchas los pensamientos de hasta ocho criaturas.
**Convertir sangre en agua:** 2d6 de daño a la Constitución a los objetivos.
**Desplazamiento de plano mayor:** *desplazamiento de plano* preciso hacia la localización deseada.

**Dragón de muerte:** obtienes un bonificador de +4 a la armadura natural, un bonificador de desvío de +4 y ataques naturales.
**Estrella sagrada:** mota de energía que te protege y ataca a los enemigos.
**Filo brillante:** las armas o proyectiles despiden luz e ignoran la armadura.
**Lanzar maldición mayor:** como *lanzar maldición*, pero con penalizadores más severos.
**Llamar kolyarut**[X]: un kolyarut lleva a cabo una tarea para ti.
**Mengua de energía:** infliges al objetivo un nivel negativo/nivel durante 1 asalto/nivel.
**Mirada maléfica:** paraliza a una criatura con la mirada.
**Ola de limo:** crea un limo verde en una expansión de 15'.
**Pacto de renovación**[M]: la criatura es curada automáticamente si le afectan condiciones adversas.
**Palma marchitadora:** ataque de toque que inflige 1 de daño a la Fuerza más 1 de daño a la Constitución/2 niveles.
**Pesadilla sinfónica**[M]: ruido discordante atormenta el sueño del objetivo.
**Resistencia a conjuros en grupo:** como *resistencia a conjuros*, pero a varios objetivos.
**Restablecimiento en grupo**[M]: como *restablecimiento*, pero con objetivos múltiples.
**Sino afortunado:** el receptor recibe inmediatamente un *sanar* si muere por daño.
**Transformación infernal:** te transformas en un diablo óseo, ganas aptitudes.
**Transformación sagrada:** te transformas en un canarconte, ganas aptitudes.

## CONJUROS DE CLÉRIGO (8.º NIVEL)

**Absorción de calor:** los receptores sufren 1d6 de daño por frío/nivel, y tú ganas una cantidad igual de pg.
**Aura brillante:** las armas de los aliados se convierten en energía resplandeciente e ignoran la armadura.
**Custodia contra la muerte en grupo:** como *custodia contra la muerte*, pero con más objetivos.
**General de la muerte viviente:** aumenta los DG máximos de muertos vivientes controlados por tu nivel.
**Intercambio planario mayor:** intercambias tu posición con una criatura planaria mayor a elegir de entre tres.
**Ira de la tormenta:** puedes volar y disparas relámpagos por los ojos.
**Manada feroz de las Tierras de las bestias:** convoca leones celestiales y leones terribles celestiales que siguen tus órdenes.
**Mirada del bodak**[F]: matas a una criatura, que se convierte en un bodak 24 horas después.
**Muro de disipación mágica mayor:** las criaturas que pasan a través de un muro transparente se convierten en el objetivo de una *disipación mágica mayor* dirigida.
**Pacto con la muerte**[M]: la deidad te hace volver de la muerte automáticamente.
**Rugido de león:** inflige 1d8 de daño/2 niveles a los enemigos; los aliados obtienen un +1 a los ataques y a los TS contra miedo, además de pg temporales.
**Velo de la muerte viviente:** obtienes rasgos de muerto viviente.

## CONJUROS DE CLÉRIGO (9.º NIVEL)

**Cazadores del Hades**[M]: convoca un par de infernales gregarios o un cobrador que siguen tus órdenes.
**Convocar monolito elemental**[M]: llama a una poderosa criatura elemental para que luche por ti.
**Dotar de conciencia a constructos**[X]: los constructos obtienen inteligencia semejante a la humana.
**Ejército abisal:** convoca demonios que luchan para ti.
**Enemigo eterno de la muerte viviente:** los receptores reciben protección contra la energía negativa e inmunidad a la mayoría de los ataques especiales de los muertos vivientes.
**Horda infernal:** convoca diablos que luchan para ti.
**Hueste celestial:** convoca arcontes que luchan para ti.
**Llamar marut**[X]: un marut lleva a cabo una tarea para ti.
**Muerte infame**[MX]: una criatura muerta viviente consigue una plantilla de infernal.
**Plaga de muertos vivientes**[M]: reanimas a una horda de muertos vivientes.
**Semblante mayor de la deidad:** como *semblante menor de la deidad*, pero te conviertes en un semicelestial o semiinfernal.

# CONJUROS DE DRUIDA

## CONJUROS DE DRUIDA (NIVEL 0; "ORACIONES")

**Crepúsculo matutino:** las criaturas dormidas/inconscientes en el área se despiertan.
**Reloj de la naturaleza:** como *reloj de la muerte*, pero sólo para animales y plantas.

## CONJUROS DE DRUIDA (1.er NIVEL)

**Aguacero:** oscurece la visión, apaga fuegos y dificulta los ataques a distancia.
**Alas del mar:** +30' a la velocidad natatoria del receptor.
**Aliento de la jungla:** niebla que hace que el veneno y las enfermedades sean más difíciles de resistir.
**Alzamiento flotante:** las criaturas bajo el agua suben a la superficie.
**Animar agua:** conviertes una cantidad de agua en un elemental Pequeño.
**Animar fuego:** conviertes una hoguera en un elemental Pequeño.
**Animar madera:** conviertes un objeto de madera Pequeño o menor en un objeto animado.
**Arder lento:** los fuegos arden el doble de tiempo.
**Aspecto de lobo:** te conviertes en un lobo y obtienes algunas de sus aptitudes.
**Aura contra la llama:** ignora 10 de daño por fuego/asalto y extingue incendios.
**Camuflaje:** concede un bonificador de +10 en las pruebas de Esconderse.
**Chorro de arena:** disparas arena caliente que inflige 1d6 de daño no letal y aturde a los enemigos.
**Cimientos de piedra:** +2 a la CA, bonificador de +4 para resistir ataques de embestida y derribos.
**Corriente ascendente:** una columna de viento te levanta en el aire.
**Descanso reparador:** los receptores se curan al doble de la velocidad normal.
**Eliminar olor:** oculta el olor de la criatura tocada.
**Enfurecer animal:** un animal entra en furia como un bárbaro, pero no queda fatigado.

**Engendrar bogun**[MX]: creas un sirviente natural Menudo.
**Escalada arbórea:** obtienes un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Trepar en árboles y puedes braquiar a través de bosques.
**Excavar rápido:** +20' a la velocidad excavando del receptor.
**Ferocidad de las Tierras de las bestias:** el receptor lucha sin penalización aunque esté incapacitado o moribundo.
**Frío invernal:** la criatura sufre 1d6 de daño por frío y queda fatigada.
**Fuego frío:** el fuego se vuelve blanco y azul, y emite frío.
**Garras de bestia:** tus manos se convierten en armas naturales cortantes.
**Garras de oso:** tus manos se convierten en armas que infligen 1d8 de daño.
**Golpe de enredadera:** puedes afectar con tu ataque furtivo a criaturas vegetales durante 1 asalto.
**Limo de babau:** secretas un ácido que cubre el cuerpo y daña a los enemigos que atacan.
**Llama rugiente:** los fuegos arden con el doble de intensidad y durante el doble de tiempo.
**Montura del viajero:** la montura se mueve más rápido pero no ataca.
**Muro de humo:** un muro de humo negro que impide la visión y marea a los que lo atraviesan.
**Nube de tormenta:** pequeños rayos relampagueantes infligen 1d6 de daño/asalto.
**Ojo de halcón:** aumenta el incremento de distancia en un 50%, +5 a las pruebas de Avistar.
**Paso de cangrejo:** la criatura tocada obtiene un bonificador cuando carga.
**Poder del carnero:** obtienes un +2 a la Fuerza y tus ataques sin armas infligen daño normal.
**Presagio de peligro**[F]: sabes lo peligroso que será el futuro.
**Rapidez de serpiente:** el objetivo realiza inmediatamente un ataque.
**Raquetas de nieve:** el receptor camina con facilidad por el hielo y la nieve.
**Resistir alineamiento planario:** el receptor puede resistir las penalizaciones por estar en un plano Exterior de alineamiento contrario al suyo.
**Respirar hondo:** tus pulmones se llenan de aire.
**Retrasar enfermedad:** los estragos de la enfermedad quedan pospuestos durante un día.
**Sabor horroroso:** la criatura u objeto tocado marea a los enemigos que lo muerden o se lo tragan.
**Trepar muros:** la criatura tocada gana capacidad mejorada para trepar.
**Vigor menor:** la criatura se cura 1 pg/asalto (máx. 15 asaltos)
**Visión en la penumbra:** ves al doble de distancia que un humano con luz tenue.
**Wose de la madera:** un espíritu de la naturaleza realiza para ti tareas sencillas.
**Zancada de pie firme:** puedes moverte por entre escombros con tanta facilidad como por terreno despejado.

## CONJUROS DE DRUIDA (2.º NIVEL)

**Abrazar lo salvaje:** ganas los sentidos de un animal durante 10 minutos/nivel.
**Abrazo del invierno:** una criatura sufre 1d8 de daño por frío/asalto y puede quedar exhausta.
**Adiestrar animal:** el animal afectado gana trucos adicionales iguales a 1/2 niveles durante 1 hora/nivel.
**Alas del viento:** la maniobrabilidad de vuelo del receptor mejora en una categoría.
**Alas nebulosas:** +30' a la velocidad de vuelo del receptor.
**Aletas a pies:** transforma las colas y aletas en piernas y pies.
**Aliento gélido:** el aliento helado inflige 1d4 de daño/2 niveles.
**Alinear colmillo:** un arma natural se vuelve buena, maligna, legal o caótica.
**Camuflar en grupo:** como *camuflaje*, pero a varios receptores.
**Colmillos del tigre:** un arma natural del objetivo obtiene un bonificador de +1/4 niveles a las tiradas de ataque y daño (máx. +5) durante 1 asalto.
**Compartir sentidos:** el objetivo puede ver y oír a través de los sentidos de un animal tocado.
**Consolidar:** dobla los puntos de golpe de estructuras de piedra o formaciones rocosas y aumenta la dureza a 10.
**Contrarrestar a la luna:** obliga a un licántropo a adoptar su forma natural.
**Cuerpo solar:** de tu cuerpo emana fuego, que inflige 1d4 de daño/2 niveles.
**Descomposición:** las heridas infligen 3 puntos de daño adicional cada asalto.
**Dominar el aire:** te surgen alas insustanciales que te permiten volar.
**Escupitajo cegador:** un ataque de toque a distancia que deja ciego al objetivo.
**Evitar efectos planarios:** otorga protección temporal contra los efectos planarios claramente dañinos.
**Excavar:** el receptor puede excavar con una velocidad de 30'.
**Facilitar camino:** puedes abrir temporalmente una senda a través de cualquier tipo de maleza.
**Favor de la naturaleza:** el animal objetivo obtiene un bonificador de suerte a las tiradas de ataque y daño de +1/3 niveles.
**Frenesí sangriento:** otorga uso adicional de furia.
**Frío creciente**[F]: la criatura siente frío que aumenta cada asalto.
**Fuego del corazón:** los receptores resultan resaltados por fuego y sufren 1d4 de daño/asalto.
**Gracia de la tierra:** el receptor sólo sufre daño no letal por piedra y tierra.
**Hebras de alga:** hebras de algas que apresan a los oponentes.
**Ligadura terrestre:** la criatura receptora no puede volar.
**Llamamiento al saber auditivo:** ganas +4 a las pruebas de Escuchar, además de sentido ciego o vista ciega si tienes 5 o más rangos en Escuchar.
**Llamamiento al saber curativo:** si tienes 5 o más rangos en Sanar, puedes eliminar estados adversos mediante sortilegios de conjuración (curación).
**Llamamiento al saber estable:** obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de Equilibrio y puedes mantener el equilibrio sobre superficies impracticables si tienes 5 o más rangos en esa habilidad.
**Maraña de brezos:** el área ralentiza a las criaturas y las espinas infligen 1 de daño/5' que se mueven.
**Marca del proscrito:** el objetivo sufre un penalizador de -5 a las pruebas de Diplomacia y Engañar, y otro de -2 a la CA.
**Mordisco del hombre-rata:** obtienes la Destreza y los ataques de un hombre-rata.
**Nadar:** el receptor obtiene velocidad natatoria y un bonificador de +8 en las pruebas de Nadar.
**Olfato:** concede la aptitud especial olfato.

**Postura de dagaconjuro:** ganas un bonificador introspectivo de +2 al ataque y al daño si realizas un ataque completo, RC 5 + el nivel del lanzador si luchas a la defensiva y RD 5/magia si usas la acción de defensa total.
**Postura de montaña:** es difícil mover al receptor.
**Punzada curativa:** el toque inflige 1d12 de daño +1/2 niveles; tú obtienes el daño como puntos de golpe.
**Rapidez de serpiente en grupo:** cada aliado puede realizar inmediatamente un ataque.
**Rayo de astilla:** 4d6 de daño perforante a los objetivos alcanzados por un ataque a distancia.
**Rayo de sal:** rayo que inflige 1d6 de daño/2 niveles y aturde.
**Toque atormentador:** inflinges 1d6 de daño +1/nivel; también infliges daño de ataque furtivo si lo tienes.
**Unirse a la tierra:** creas un vínculo con la naturaleza que te concede un bonificador de +2 en pruebas de habilidad relacionadas con ésta.
**Vientos apresantes:** aire que impide que el objetivo se mueva y dificulta los ataques a distancia.
**Zarzas:** a un arma de madera le salen espinas que infligen +1 de daño/nivel (máx. +10).

## CONJUROS DE DRUIDA (3.er NIVEL)

**Alas de fuego:** tus brazos se convierten en alas que te permiten volar e infligen 2d6 de daño por fuego.
**Alinear colmillo en grupo:** las armas naturales de los aliados se vuelven buenas, malignas, legales o caóticas.
**Armonizar forma:** da a los objetivos protección temporal contra rasgos planarios abiertamente dañinos.
**Arrasajunglas:** las fatas, las sabandijas y los animales sufren 1d10 de daño/nivel.
**Bastón enredador:** un bastón puede apresar y constreñir a los enemigos.
**Bendición del guiralón:** el receptor obtiene un par de brazos adicionales.
**Botella de humo**[F]: al descorchar la botella se crea un caballo rápido hecho de humo.
**Cacofonía chirriante:** sonido que distrae y hace a los enemigos vulnerables al daño sónico.
**Carga del león:** puedes realizar un ataque completo tras una carga durante 1 asalto.
**Carga del triceratops:** al receptor le crecen cuernos y coraza craneal, y obtiene un ataque de cornada.
**Céfiro caprichoso:** vientos con la fuerza de un vendaval empujan a las criaturas.
**Corriente descendente:** las criaturas voladoras son derribadas.
**Danza circular:** indica la dirección hacia un objetivo conocido.
**Deshidratar:** inflige daño a la Constitución al objetivo.
**Desmoronar:** erosionas una construcción u otra estructura.
**Dientes puntiagudos:** dobla el rango de amenaza de crítico de las armas naturales.
**Equilibrio de la naturaleza:** transfieres 4 puntos de característica al receptor durante 10 minutos/nivel.
**Espinas arrojadizas:** de tu mano surgen espinas venenosas, útiles en ataques cuerpo a cuerpo o a distancia.
**Espinas:** como *zarzas*, pero el arma gana un bonificador de +2 y dobla el rango de amenaza.
**Extender enredaderas:** las enredaderas crecen rápidamente, causando varios efectos.
**Fauces espíritu:** fauces fantasmales apresan a una criatura e infligen 2d6 de daño.
**Forma primordial:** te transformas en un elemental y ganas algunas aptitudes.
**Halo de frío:** un aura de frío te protege y daña a otros.
**Hipotermia:** inflige 1d6 de daño por frío/nivel y fatiga.
**Hundir:** el receptor se hunde en el agua, debe realizar pruebas de Nadar.
**Insolación:** la criatura receptora sufre daño no letal y queda fatigada.
**Ira del gigante:** los guijarros que lanzas se convierten en peñascos.
**Lanza de hielo**[F]: transforma hielo en una lanza, que ataca al objetivo para infligir 6d6 puntos de daño y aturdir durante 1d4 asaltos.
**Mezclarse con los bosques:** obtienes un bonificador de capacidad de +10 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente en un tipo de terreno.
**Mordedura de serpiente:** tu brazo se convierte en una serpiente venenosa que puedes usar para atacar.
**Mordisco del hombre-lobo:** obtienes la Fuerza y los ataques de un hombre-lobo.
**Muralla de la naturaleza**[F]: das forma al terreno para proporcionar fortificaciones.
**Ojo del clima:** pronosticas con precisión el clima natural para una semana.
**Ola constante:** propulsa mágicamente un bote o a una criatura nadadora.
**Olor a tesoro:** detectas metales valiosos y gemas.
**Piel de araña:** el objetivo ve aumentado su bonificador a la armadura natural, sus TS contra veneno y sus pruebas de Esconderse.
**Piel de espinas:** tus ataques sin armas infligen +1d6 de daño; quienes te atacan con armas naturales o sin armas sufren 5 de daño.
**Plaga de gusanos:** ataque de toque que inflige 1d4 de daño a la Constitución/asalto.
**Raquetas de nieve en grupo:** como *raquetas de nieve*, pero afecta a una criatura/nivel.
**Resistir energía en grupo:** las criaturas receptoras ignoran daño de un tipo de energía específico.
**Respiración aérea:** el receptor puede respirar aire libremente.
**Rugido atronante:** rugido que inflige 1d6 de daño/2 niveles y ensordece.
**Temblor:** los receptores son derribados.
**Vigor menor en grupo:** como *vigor menor*, pero a varios receptores (máx. 25 asaltos)
**Vigor:** como *vigor menor*, pero 2 pg/asalto (máx. 25 asaltos)
**Vista ciega:** otorga vista ciega con un alcance de 30' durante 1 minuto/nivel.
**Volar rápido:** obtienes velocidad de vuelo de 60' durante 1 asalto.
**Vórtice de energía:** una explosión de energía centrada en ti daña a las criaturas cercanas.

## CONJUROS DE DRUIDA (4.º NIVEL)

**Alas del viento mayor:** la maniobrabilidad de vuelo del receptor mejora en dos categorías.
**Arco relampagueante:** línea de electricidad entre dos criaturas (1d6 de daño/nivel).
**Bruma asesina:** vapor que inflige 2d6 de daño y ciega a las criaturas.
**Cadena de ojos:** ves a través de los ojos de otra criatura.
**Chispa de la vida:** una criatura muerta viviente pierde la mayoría de inmunidades.

**Colmillo mágico superior:** tus armas naturales obtienen un bonificador de mejora de +1/4 niveles.
**Convocar plaga elemental:** convoca a una plaga elemental que sigue tus órdenes.
**Embestida acuática:** una ola realiza un ataque de embestida.
**Enredaderas venenosas:** crecen enredaderas y envenenan a las criaturas atrapadas en su interior.
**Esencia del megarraptor:** la velocidad base pasa a ser de 60' y ganas bonificadores a las habilidades y olfato.
**Estalagmita súbita:** estalagmita empaladora que inflige daño y retiene al enemigo.
**Excavar en grupo:** como *excavar*, pero afecta a 1 objetivo/nivel.
**Explosión de sombra:** una explosión de luz aturde y daña a los nativos del plano de la Sombra.
**Frío creciente mayor**[F]: como *frío creciente*, pero con más duración y más daño.
**Inanición:** retortijones de hambre infligen 1d6 de daño/nivel y causan fatiga.
**Languidez:** un rayo ralentiza al objetivo y disminuye su Fuerza.
**Mejorar forma salvaje:** tu aptitud forma salvaje gana un bonificador.
**Miasma de entropía:** pudre todos los materiales naturales dentro de una explosión cónica de 30'.
**Montaraz:** te conviertes en un centauro y ganas algunas aptitudes.
**Mordisco del hombre-jabalí:** obtienes la Fuerza y los ataques de un hombre-jabalí.
**Muro de agua:** crea un muro transparente de agua al que se le puede dar forma.
**Nadar en grupo:** como *nadar*, pero una criatura/nivel.
**Ojo del huracán:** tormenta que empuja a las criaturas, con un lugar en calma en el centro.
**Perinarca:** ganas más control sobre la esencia mórfica del Limbo.
**Proyectil lunar:** 1d4 de daño a la Fuerza/3 niveles; los muertos vivientes quedan indefensos.
**Pudrir la madera:** destruye objetos de madera o inflige 3d6 de daño + 1/nivel (máx. +15) a criaturas vegetales.
**Quijadas del lobo**[F]: una talla/2 niveles se convierte en un huargo.
**Resistencia a la energía contingente:** el daño de energía desata un conjuro de *resistir energía*.
**Resistencia mayor:** el receptor gana un +3 en los TS.
**Tolerancia a los planos:** otorga protección duradera contra los rasgos planarios claramente dañinos.
**Toque contagioso:** infectas a una criatura/asalto con la enfermedad que elijas.
**Último aliento**[M]: reencarna a una criatura recién muerta sin pérdida de nivel.
**Útero de la tierra:** tú y una criatura/nivel os escondéis dentro de la tierra.
**Viento a la espalda:** dobla la velocidad sobre el terreno de los receptores durante 12 horas.
**Vista ciega mayor:** el receptor obtiene vista ciega hasta 60' durante 1 minuto/nivel.
**Vista de pájaro:** ganas una visión general del área geográfica que te rodea.
**Vitalidad protegida:** el objetivo obtiene inmunidad a la fatiga, el agotamiento y al daño y la consunción de característica.
**Vórtice de dientes:** 3d8 de daño por fuerza/asalto a todas las criaturas en el área.
**Zancada de pie firme en grupo:** como *zancada de pie firme* pero con varios objetivos.



*La mayoría de los druidas utilizan una ramita muérdago o de acebo como su foco, pero otros eligen símbolos distintos para su devoción hacia la naturaleza*

*Ilustración de W. England*

## CONJUROS DE DRUIDA (5.º NIVEL)

**Baile del unicornio:** una bruma purificadora limpia el aire de humo, polvo y venenos.
**Calavera resonante:** puedes ver, oír y hablar durante 1 hora/nivel a través de una calavera animal preparada.
**Capa marina:** obtienes *contorno borroso, libertad de movimiento* y *respiración acuática* mientras estás en el agua.
**Capullo de rejuvenecimiento:** un capullo de energía cubre a la criatura y después la cura.
**Ciervo fantasmal:** aparece un ciervo mágico durante 1 hora/nivel.
**Congelar:** rayo que inmoviliza al receptor y le inflige 6d6 de daño por frío/asalto.
**Contagio en grupo:** como *contagio*, pero con radio de 20'.
**Cuerpo vegetal:** el tipo del receptor cambia a planta.
**Custodia contra el fuego:** como *apagar*, pero también suprime los efectos de fuego mágico en la zona afectada.
**Esfera contra el frío:** esfera que no deja pasar a las criaturas con el subtipo frío y te protege del frío.
**Espinas venenosas:** desarrollas espinas que envenenan a tus atacantes.
**Explosión de púas:** arrojas púas en una expansión, infligiendo daño e imponiendo penalizadores.
**Éxtasis de la jungla:** maldición que inflige 1d6 de consunción de Destreza.

**Flores de hielo:** hielo y tierra que infligen 1d6 de daño/nivel.
**Hambre atroz:** al receptor le crecen colmillos y ataca a las criaturas cercanas a él.
**Infierno:** una criatura estalla en llamas y sufre daño por fuego cada asalto.
**La gracia de la sirina:** obtienes bonificadores al Carisma y la Destreza, la CA y las pruebas de Interpretar, y puedes respirar agua.
**Manto del alma gélida**[M]: la criatura tocada obtiene el subtipo frío.
**Mordisco del hombre-tigre:** obtienes la Fuerza y los ataques de un hombre-tigre.
**Muro de arena:** un muro de arena arremolinada que bloquea los ataques a distancia y ralentiza el movimiento a través de él.
**Ola de frío:** haces bajar la temperatura en el área.
**Panacea:** elimina la mayoría de los estados adversos.
**Perspicacia del búho:** el receptor obtiene un bonificador a la Sabiduría igual a la mitad de tu nivel durante 1 hora.
**Pudrir memoria:** unas esporas infligen 1d6 de daño a la Inteligencia a la víctima, más 1 de consunción de Int/asalto.
**Sanar compañero animal:** como *sanar* sobre tu compañero animal.
**Transformar piedra mayor:** esculpe 10' cúbicos + 10' cúbicos/nivel de piedra con cualquier forma.
**Túnel de viento:** las armas a distancia obtienen un bonificador de +5 y doblan su incremento de distancia.
**Vigor mayor:** como *vigor menor*, pero 4 pg/asalto.
**Zancada pantanosa:** como *zancada arbórea*, pero con masas de agua.

## CONJUROS DE DRUIDA (6.º NIVEL)

**Anegar:** el objetivo comienza a ahogarse inmediatamente.
**Animar nieve:** animas nieve para que ataque a los adversarios.
**Aspecto de tiburón terrestre:** te trasformas en un terrarón y obtienes algunas de sus aptitudes.
**Cachuela hambrienta:** molleja que engulle a la víctima, la apresa y le inflige daño.
**Caída de cometa:** cae un cometa de lo alto sobre los enemigos, que les hace daño y les deja tumbados.
**Caparazón de tortuga:** la criatura obtiene armadura natural +6, +1/3 NL por encima del 11.º.
**Capullo envolvente:** atrapa a la criatura objetivo y le niega el TS para el conjuro adjunto.
**Círculo vigoroso:** como *vigor menor en grupo*, salvo por 3 pg/asalto (máx. 40 asaltos).
**Cólera del sol del mediodía:** ciega a criaturas en un radio de 20' y daña a los muertos vivientes.
**Convocar elemental mayor:** convocas un elemental mayor que sigue tus órdenes.
**Desorientación fantasmal:** engaña al sentido de la dirección de una criatura, haciendo difícil que se mueva.
**Estampida de dinosaurios:** dinosaurios espectrales infligen 1d12 de daño +1/nivel.
**Extraer elemental de agua:** saca agua de la víctima y forma un elemental de agua.
**Fuego de pureza:** el objetivo estalla en llamas mágicas, convirtiéndose en una peligrosa arma.
**Inmunidad a la energía:** el receptor y su equipo obtienen inmunidad al daño de un tipo específico de energía.
**Miasma:** un gas llena la boca de una criatura, ahogándola.
**Mordisco del hombre-oso:** obtienes la Fuerza y los ataques de un hombre-oso.
**Ocultar la senda**[F]: área protegida contra adivinaciones.
**Oleada:** ola de agua que inflige 1d6 de daño/nivel y embiste.
**Piedra inmovilizante:** trampa con brazos de piedra que realizan presas y dañan a criaturas.
**Resistencia superior:** el receptor gana un +6 en los TS.
**Siroco sangriento:** un viento derriba a los adversarios y les absorbe la sangre.

## CONJUROS DE DRUIDA (7.º NIVEL)

**Aura de vitalidad:** los receptores obtienen un +4 a la Fuerza, la Destreza y la Constitución.
**Chorro de agua:** chorro de agua a tus órdenes que levanta y daña a los enemigos.
**Dominar la tierra:** el objetivo puede viajar a través de la tierra a cualquier lugar.
**Filo brillante:** las armas o proyectiles despiden luz e ignoran la armadura.
**Ola de limo:** crea un limo verde en una expansión de 15'.
**Palabra de equilibrio:** mata, paraliza, debilita o marea a criaturas no neutrales.
**Pulmones empantanados:** agua en los pulmones hace que el objetivo quede indefenso y enfermo.
**Sendas cambiantes:** una ilusión oculta el camino y crea uno nuevo falso.
**Sendero de nubes:** los objetivos pueden volar a velocidad de 60'.
**Tormenta de furia elemental:** una nube mágica crea un vendaval, después una granizada, luego una lluvia torrencial y, por último, llamas.
**Torre de tormenta:** nubes girantes que absorben la electricidad y los *proyectiles mágicos*, e impiden los ataques a distancia.

## CONJUROS DE DRUIDA (8.º NIVEL)

**Aura brillante:** las armas de los aliados se convierten en energía resplandeciente e ignoran la armadura.
**Bombardeo:** caen rocas que infligen 1d8 puntos de daño/nivel y entierran a las víctimas.
**Capullo**[X]: conserva un cadáver y reencarna sin pérdida de nivel.
**Dotar de consciencia en grupo**[X]: como *dotar de consciencia*, pero a varias criaturas.
**Ira de la tormenta:** puedes volar y disparas relámpagos por los ojos.
**Lobo fantasmal:** un lobo incorporal lucha por ti.
**Marea roja:** agua mareante derriba a los enemigos e inflige daño a la Fuerza.
**Raíces indoblegables:** a la criatura le crecen raíces que la mantienen inmóvil y la curan cada asalto.
**Remolino:** vorágine de agua atrapa y daña a criaturas y objetos.
**Trampa de desplome:** madera que cae inflige daño y derriba a adversarios.

## CONJUROS DE DRUIDA (9.º NIVEL)

**Amo del mundo inferior**[M]: obtienes aptitudes sortílegas relacionadas con la tierra.
**Anegar en grupo:** como *anegar*, pero afecta a varios objetivos.
**Avatar de la naturaleza:** un animal obtiene un +10 a las tiradas de ataque y daño, *acelerar* y 1d8 pg/nivel.
**Convertir en piedra:** ganas un ataque de mirada petrificante.
**Convocar monolito elemental**[M]: llama a una poderosa criatura elemental para que luche por ti.
**Custodia contra la muerte en grupo:** como *custodia contra la muerte*, pero con más objetivos.
**Oso fantasmal:** un oso incorporal lucha por ti.

**Paisaje sombrío:** hace más peligroso el terreno natural y crea guardianes a tus órdenes.
**Perinarca planario:** ganas control de una pequeña zona de cualquier plano divinamente mórfico.
**Torbellino mayor:** como *torbellino*, pero más grande y destructivo.
**Transmutar roca en lava:** transforma un cubo de 10' y causa daño y efectos por fuego.
**Tsunami:** una ola enorme que inflige 1d6 de daño/nivel.

# NUEVOS CONJUROS DE EXPLORADOR

## CONJUROS DE EXPLORADOR (1.er NIVEL)

**A merced del cazador:** tu siguiente impacto con un arco es una amenaza de crítico automáticamente.
**Abrazar lo salvaje:** ganas los sentidos de un animal durante 10 minutos/nivel.
**Alas del mar:** +30' a la velocidad natatoria del receptor.
**Aroma del miedo:** el olor del receptor atrae los ataques de animales.
**Aspecto de lobo:** te conviertes en un lobo y obtienes algunas de sus aptitudes.
**Búsqueda instantánea:** realizas una prueba de Buscar con +2 como una acción gratuita.
**Camuflaje:** concede un bonificador de +10 en las pruebas de Esconderse.
**Carga del rinoceronte:** la próxima carga inflige doble daño.
**Crepúsculo matutino:** las criaturas dormidas/inconscientes en el área se despiertan.
**Cuchillas de fuego:** tus armas cuerpo a cuerpo infligen +1d8 de daño por fuego durante 1 asalto.
**Detectar enemigo predilecto:** sabes si hay enemigos predilectos a menos de 60'.
**Disparo de francotirador:** no tienes límite a la distancia en tu siguiente ataque furtivo.
**Disparo dirigido:** ignoras los penalizadores por distancia, cobertura y ocultación con tus ataques a distancia durante 1 asalto.
**Eliminar olor:** oculta el olor de la criatura tocada.
**Enfurecer animal:** un animal entra en furia como un bárbaro, pero no queda fatigado.
**Escalada arbórea:** obtienes un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Trepar en árboles y puedes braquiar a través de bosques.
**Excavar rápido:** +20' a la velocidad excavando del receptor.
**Facilitar camino:** puedes abrir temporalmente una senda a través de cualquier tipo de maleza.
**Garras de oso:** tus manos se convierten en armas que infligen 1d8 de daño.
**Golpe de enredadera:** puedes afectar con tu ataque furtivo a criaturas vegetales durante 1 asalto.



*Ilustración de R. Spears*

*Los conjuros de un explorador pueden constituir armas poderosas*

**Huellas vitales:** percibes rastros como si estuvieran recién dejados.
**Llamamiento al saber curativo:** si tienes 5 o más rangos en Sanar, puedes eliminar estados adversos mediante sortilegios de conjuración (curación).
**Marca persecutoria:** el objetivo queda marcado con un símbolo que puedes ver a pesar de los disfraces.
**Mente de flecha:** amenazas las casillas cercanas con tu arco y disparas sin provocar ataques de oportunidad.
**Montura del viajero:** la montura se mueve más rápido pero no ataca.
**Movimiento acelerado:** Equilibrio, Moverse sigilosamente o Trepar a velocidad normal sin penalizador a la prueba.
**Objeto marcado:** ganas un bonificador para rastrear a un ser concreto.
**Ojo de halcón:** aumenta el incremento de distancia en un 50%, +5 a las pruebas de Avistar.
**Olfato:** concede la aptitud especial olfato.
**Paso de cangrejo:** la criatura tocada obtiene un bonificador cuando carga.
**Pies ligeros:** tu movimiento no provoca ataques de oportunidad durante 1 asalto.
**Pies seguros:** concede un bonificador de +10 a las pruebas de Equilibrio, Piruetas, Saltar y Trepar.
**Poder del carnero:** obtienes un +2 a la Fuerza y tus ataques sin armas infligen daño normal.
**Presagio de peligro**[F]: sabes lo peligroso que será el futuro.
**Raquetas de nieve:** el receptor camina con facilidad por el hielo y la nieve.
**Reloj de la naturaleza:** como *reloj de la muerte*, pero sólo para animales y plantas.
**Resistir alineamiento planario:** el receptor puede resistir las penalizaciones por estar en un plano Exterior de alineamiento contrario al suyo.
**Respirar hondo:** tus pulmones se llenan de aire.
**Roble excelso:** otorga un bonificador de +10 en las pruebas de Intimidar.
**Sabor horroroso:** la criatura u objeto tocado marea a los enemigos que lo muerden o se lo tragan.
**Sabueso:** obtienes un nuevo intento inmediato si fallas una prueba de Supervivencia mientras rastreas.
**Trepar muros:** la criatura tocada gana capacidad mejorada para trepar.
**Visión en la penumbra:** ves al doble de distancia que un humano con luz tenue.
**Vista de pájaro:** ganas una visión general del área geográfica que te rodea.
**Zancada de pie firme:** puedes moverte por entre escombros con tanta facilidad como por terreno despejado.

## CONJUROS DE EXPLORADOR (2.º NIVEL)

**Acelerar rápido:** te mueves más deprisa, +1 a los ataques, la CA y los TS de Reflejos.
**Adiestrar animal:** el animal afectado gana trucos adicionales iguales a 1/2 niveles durante 1 hora/nivel.
**Alinear colmillo:** un arma natural se vuelve buena, maligna, legal o caótica.
**Camuflar en grupo:** como *camuflaje*, pero a varios receptores.
**Carga del león:** puedes realizar un ataque completo tras una carga durante 1 asalto.
**Derrotar al enemigo más grande:** inflige daño adicional a criaturas más grandes que tú.
**Dientes puntiagudos:** dobla el rango de amenaza de crítico de las armas naturales.
**Disparo concienzudo:** tu arma a distancia confirma automáticamente los golpes críticos contra enemigos predilectos.
**Excavar:** el receptor puede excavar con una velocidad de 30'.
**Facilitar escalada:** hace que una superficie vertical sea fácil de escalar (CD 10).
**Favor de la naturaleza:** el animal objetivo obtiene un bonificador de suerte a las tiradas de ataque y daño de +1/3 niveles.
**Llamamiento al saber auditivo:** ganas +4 a las pruebas de Escuchar, además de sentido ciego o vista ciega si tienes 5 o más rangos en Escuchar.
**Llamamiento al saber estable:** obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de Equilibrio y puedes mantener el equilibrio sobre superficies impracticables si tienes 5 o más rangos en esa habilidad.
**Maldición de las cuchillas amenazantes:** el receptor sufre un penalizador de -2 a su CA.
**Maraña de brezos:** el área ralentiza a las criaturas y las espinas infligen 1 de daño/5' que se mueven.
**Sentido de la vibración:** otorga sentido de la vibración con un alcance de 30'.
**Unirse a la tierra:** creas un vínculo con la naturaleza que te concede un bonificador de +2 en pruebas de habilidad relacionadas con ésta.

## CONJUROS DE EXPLORADOR (3.er NIVEL)

**Alinear colmillo en grupo:** las armas naturales de los aliados se vuelven buenas, malignas, legales o caóticas.
**Botella de humo**[F]: al descorchar la botella se crea un caballo rápido hecho de humo.
**Carga del triceratops:** al receptor le crecen cuernos y coraza craneal, y obtiene un ataque de cornada.
**Encontrar el hueco:** tus ataques ignoran la armadura y la armadura natural.
**Espacio seguro:** como *santuario*, pero protege un área y dura 1 hora/nivel.
**Excavar en grupo:** como *excavar*, pero afecta a 1 objetivo/nivel.
**Hoja sedienta:** un arma cortante brilla y obtiene un bonificador de +3.
**Imagen señuelo:** una quimera que os imita a ti y a tus aliados.
**Maldición de las cuchillas amenazantes en grupo:** los objetivos sufren un penalizador de -2 a la CA.
**Marca del cazador:** una runa sobre una criatura la hace más fácil de atacar.
**Mezclarse con los bosques:** obtienes un bonificador de capacidad de +10 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente en un tipo de terreno.
**Muralla de la naturaleza**[F]: das forma al terreno para proporcionar fortificaciones.
**Raquetas de nieve en grupo:** como *raquetas de nieve*, pero afecta a una criatura/nivel.
**Sanar compañero animal:** como *sanar* sobre tu compañero animal.
**Señuelo fantasmal:** crea un enemigo ilusorio para que lo persiga tu oponente.
**Tormenta de flechas:** realizas un ataque a distancia contra cada enemigo que amenazas.

## CONJUROS DE EXPLORADOR (4.º NIVEL)

**Aspecto de tiburón terrestre:** te trasformas en un terrarón y obtienes algunas de sus aptitudes.
**Azote de enemigos:** tu arma se convierte en +5 e inflige +2d6 de daño contra un enemigo predilecto.
**Colmillo mágico superior:** tus armas naturales obtienen un bonificador de mejora de +1/4 niveles.
**Montaraz:** te conviertes en un centauro y ganas algunas aptitudes.
**Mordedura de serpiente:** tu brazo se convierte en una serpiente venenosa que puedes usar para atacar.
**Perseguidor implacable:** sabes dónde está tu presa siempre que se mueve.
**Tolerancia a los planos:** otorga protección duradera contra los rasgos planarios claramente dañinos.
**Útero de la tierra:** tú y una criatura/nivel os escondéis dentro de la tierra.
**Visión en la oscuridad profunda:** el objetivo puede ver hasta a 90' en la oscuridad mágica.
**Zancada de pie firme en grupo:** como *zancada de pie firme* pero con varios objetivos.
**Zancada pantanosa:** como *zancada arbórea*, pero con masas de agua.

# CONJUROS DE GUARDIA NEGRO

## CONJUROS DE GUARDIA NEGRO (1.er NIVEL)

**Barda dorada:** tu montura consigue una armadura de fuerza.
**Carga estratégica:** obtienes los beneficios de la dote Movilidad.
**Conocer el mayor enemigo:** determina el poder relativo de las criaturas en el área.
**Convocar muertos vivientes I:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.
**Curación de la fe:** cura 8 pg +1/nivel (máx. +5) a los adoradores de tu deidad.
**Marca del proscrito:** el objetivo sufre un penalizador de -5 a las pruebas de Diplomacia y Engañar, y otro de -2 a la CA.
**Montura del viajero:** la montura se mueve más rápido pero no ataca.
**Puntería bendita:** bonificador de +2 a todos los ataques a distancia de los aliados.
**Resurgimiento:** otorgas al receptor una segunda oportunidad en un TS.
**Sacrificio divino:** sacrificas puntos de golpe para infligir daño adicional.

## CONJUROS DE GUARDIA NEGRO (2.º NIVEL)

**Celo:** te mueves a través de los adversarios para atacar al enemigo que eliges.
**Convocar muertos vivientes II:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.
**Hoja de dolor y temor:** crea una hoja de dientes chirriantes.
**Maldición de la mala fortuna:** la víctima sufre un penalizador de -3 al ataque, TS y pruebas.
**Mano divina:** concede un bonificador sagrado o sacrílego de +2 a un adorador de tu deidad.
**Ola de consternación:** el cono impone un penalizador de -3 a los ataques, TS y pruebas.
**Piel demoníaca:** criatura maligna obtiene RD 10/hierro frío o buena.
**Velo de sombras:** oscuridad que te concede ocultación.

## CONJUROS DE GUARDIA NEGRO (3.er NIVEL)

**Arma de la deidad:** tu arma obtiene un bonificador de mejora y una aptitud especial.
**Carro espiritual:** crea un carro fantasmal detrás de tu montura.
**Colmillos del rey vampiro:** te crecen colmillos de vampiro.
**Convocar muertos vivientes III:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.
**Manto del mal:** ganas RC 12 + el nivel de lanzador, contra conjuros con el descriptor bueno.
**Resurgimiento en grupo:** como *resurgimiento*, pero a varios receptores.
**Tormenta sacrílega**[M]: una lluvia maligna cae en un radio de 20'.

## CONJUROS DE GUARDIA NEGRO (4.º NIVEL)

**Convocar muertos vivientes IV:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.
**Montura alada:** a tu montura le crecen alas y vuela a una velocidad de 60'.
**Perseguidor implacable:** sabes dónde está tu presa siempre que se mueve.
**Reaparición:** devuelve a la vida a una criatura durante 1 minuto/nivel.
**Semblante menor de la deidad:** obtienes un +4 al Carisma y RE 10 contra ciertos tipos de energía.

# NUEVOS CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO

## CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (NIVEL 0; "TRUCOS")

Conj **Abrojos:** crea abrojos en un cuadrado de 5' + otro cuadrado de 5'/2 niveles a partir del 1.º (máx. 5).
Evoc **Chasquido sónico:** el objetivo sufre 1 de daño sónico y queda ensordecido durante 1 asalto.
**Sacudida eléctrica:** ataque de toque a distancia que inflige 1d3 de daño por electricidad.
Ilus **Portal silencioso:** anula el sonido de una puerta o ventana.
Trans **Amanuense:** copia textos no mágicos.
**Lanzar objeto:** lanza un objeto Minúsculo hasta alcance intermedio.
**Lanzar virote:** lanza un virote de ballesta hasta 80'.
**Pegar:** pega un objeto que pese 5 lbs. o menos a otro.
**Reparar daños menores:** repara 1 punto de daño a un constructo.

## CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (1.er NIVEL)

Abjur **Armadura ectoplásmica:** obtienes un bonificador de armadura contra los ataques de toque incorporal.
**Disipar custodia:** como *disipar magia*, pero sólo afecta a custodias.
**Escudo nocturno:** ganas un bonificador de resistencia a los TS, y el conjuro absorbe el daño de los *proyectiles mágicos*.
**Estómago de hierro:** el receptor obtiene un bonificador de +5 a los TS contra veneno.
**Resistir alineamiento planario:** el receptor puede resistir las penalizaciones por estar en un plano Exterior de alineamiento contrario al suyo.
Adiv **Búsqueda espontánea:** buscas instantáneamente un área como si hubieses elegido 10.
**Búsqueda instantánea:** realizas una prueba de Buscar con +2 como una acción gratuita.
**Cerrajero instantáneo:** realizas una prueba de Abrir cerraduras o Inutilizar mecanismo con +2 como una acción gratuita.
**Disparo de francotirador:** no tienes límite a la distancia en tu siguiente ataque furtivo.
**Disparo dirigido:** ignoras los penalizadores por distancia, cobertura y ocultación con tus ataques a distancia durante 1 asalto.
**Distraer al asaltante:** una criatura queda desprevenida durante 1 asalto.
Encan **Distraer:** el receptor sufre un -4 a Avistar, Buscar, Concentración y Escuchar.
**Finta intuitiva:** ganas +10 a tu siguiente prueba de Engañar para fintar en combate.
**Golpe de gólem:** puedes afectar con tu ataque furtivo a constructos durante 1 asalto.
**Impacto crítico:** durante 1 asalto obtienes +1d6 al daño, doblas el rango de amenaza y ganas +4 a las tiradas de ataque para confirmar golpes críticos.
**Inhibir:** el objetivo retrasa su acción hasta el siguiente asalto.
**Instigar:** el objetivo no puede preparar acciones ni retrasarlas.
**Mente de flecha:** amenazas las casillas cercanas con tu arco y disparas sin provocar ataques de oportunidad.
**Rayo apuntador:** tú y tus aliados tenéis +1 a impactar/3 niveles contra el receptor.
**Sobrecogimiento:** las criaturas desprevenidas sufren un -10 a la iniciativa.
**Toque del maestro:** ganas competencia con un arma o escudo tocado durante 1 minuto/nivel.
**Toque tasador:** ganas un +10 a las pruebas de Tasación.
Conj **Abeja zumbona:** abeja que impone al objetivo un penalizador de -10 a las pruebas de Moverse sigilosamente y entorpece las de Concentración.

**Contacto corrosivo:** 1 toque/nivel que inflige 1d8 de daño por ácido.
**Convocar muertos vivientes I:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.
**Cuchillas de fuego:** tus armas cuerpo a cuerpo infligen +1d8 de daño por fuego durante 1 asalto.
**Lluvia de piedras**[M]: piedras que infligen 1d4 de daño/nivel (máx. 5d4).
**Muro de humo:** un muro de humo negro que impide la visión y marea a los que lo atraviesan.
**Orbe menor de ácido:** toque a distancia que inflige 1d8 de daño por ácido + 1d8/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d8).
**Orbe menor de electricidad:** toque a distancia que inflige 1d8 de daño por electricidad + 1d8/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d8).
**Orbe menor de frío:** toque a distancia que inflige 1d8 de daño por frío + 1d8/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d8).
**Orbe menor de fuego:** toque a distancia que inflige 1d8 de daño por fuego + 1d8/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d8).
**Orbe menor de sonido:** toque a distancia que inflige 1d6 de daño sónico + 1d6/2 niveles más allá del 1.º (máx. 5d6).
**Respirar hondo:** tus pulmones se llenan de aire.
**Transposición benigna:** dos sujetos voluntarios intercambian posiciones.

Evoc **Daga de hielo:** arma deflagradora que inflige 1d4 de daño por frío/nivel al objetivo y causa daño de área.
**Explosión sónica:** el objetivo sufre 1d4 de daño sónico/2 niveles y queda ensordecido.
**Hoja persistente:** una hoja de fuerza ataca al objetivo, flanquea automáticamente.
**Luz de Lunia:** irradias una luz plateada, que puedes gastar creando 2 proyectiles que infligen 1d6 puntos de daño.
**Luz orientadora:** +2 a los ataques a distancia contra las criaturas en la zona iluminada.
**Mirada luminosa:** tus ojos emiten luz y deslumbran a las criaturas.
**Nube de tormenta:** pequeños rayos relampagueantes infligen 1d6 de daño/asalto.
**Rayo de fuego:** rayo que inflige 1d6 de daño por fuego/2 niveles y hace arder al objetivo.
**Viento sangriento:** el receptor usa sus armas naturales como arrojadizas.

Ilus **Callejón sin salida:** elimina el rastro de una criatura/nivel.
**Red de sombras:** crea sombras normales que proporcionan ocultación a todos en el área.
**Semblante sereno:** ganas un bonificador introspectivo a las pruebas de Engañar igual a la mitad de tu nivel.

Nigro **Gusano del espíritu:** el objetivo sufre 1 de daño a la Constitución durante 1 asalto/nivel.
**Arma traidora:** un arma golpea al esgrimidor.

Trans **Alas del mar:** +30' a la velocidad natatoria del receptor.
**Aliento deslumbrante:** tu arma de aliento deslumbra a los objetivos.
**Arder lento:** los fuegos arden el doble de tiempo.
**Baliza de portal:** otorgas a otros el conocimiento de la posición de un portal mágico.
**Cambio de arma:** el arma tocada cambia de forma.
**Deslizamiento:** mueves al objetivo 5'.
**Eliminar olor:** ocultas el olor de la criatura tocada.
**Hacer trampas:** el receptor vuelve a realizar una tirada de dados cuando se determina el éxito de un juego de azar.
**Limo de babau:** secretas un ácido que cubre el cuerpo y daña a los enemigos que atacan.
**Llama rugiente:** los fuegos arden con el doble de intensidad y durante el doble de tiempo.
**Mano cortante:** tu mano obtiene un bonificador de mejora de +2 e inflige 1d6 de daño.
**Mano del mago mayor:** como *mano del mago*, pero con alcance intermedio y hasta 40 lbs.
**Movimiento acelerado:** Equilibrio, Moverse sigilosamente o Trepar a velocidad normal sin penalizador a la prueba.
**Nervio vivaz:** el receptor obtiene un bonificador de +5 en las pruebas de iniciativa.
**Ojos de ébano:** el receptor puede ver en oscuridad mágica.
**Portaescudos:** un escudo flota cerca del receptor para ofrecerle protección.
**Puño de piedra:** concedes un +6 a la Fuerza y un ataque natural de golpetazo.
**Ramillete de conjuros:** retienes la descarga de un conjuro de toque por cada extremidad.
**Rayo de torpeza:** la víctima sufre un penalizador de 1d6 a la Destreza +1/2 niveles.
**Reparar daños leves:** repara 1d8 de daño +1/nivel (máx. +5) a un constructo.
**Retirada expeditiva rápida:** tu velocidad aumenta en 30' durante 1 asalto.
**Rociada dispersora:** un grupo de objetos pequeños vuela en todas direcciones en una explosión.
**Sabor horroroso:** la criatura u objeto tocado marea a los enemigos que lo muerden o se lo tragan.
**Visión en la penumbra:** ves al doble de distancia que un humano con luz tenue.

Univ **Bolsillo para el familiar:** un atuendo o recipiente se convierte en un refugio extradimensional para tu familiar.



*Pocas puertas de madera pueden resistir un sortilegio* ariete

*Ilustración de J. Nelson*

## CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (2.º NIVEL)

Abjur **Alarma de portal:** se te alerta cuando una criatura atraviesa un portal protegido.

**Alarma mayor**[F]**:** como *alarma*, y funciona en planos coexistentes.

**Apuntar al objetivo:** bonificador de +10 en las pruebas de Concentración para un conjuro lanzado anteriormente.

**Canto disonante:** las pruebas de Concentración son más difíciles dentro del área del conjuro.

**Cerradura terrestre**[M]**:** constriñe un túnel, impidiendo el acceso.

Adiv **Cadena de ojos:** ves a través de los ojos de otra criatura.

**Descubrir cambiaformas**[M]**:** descubre disfraces e identifica a criaturas cambiaformas.

**Llamamiento al saber estable:** obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de Equilibrio y puedes mantener el equilibrio sobre superficies impracticables si tienes 5 o más rangos en esa habilidad.

**Objeto marcado:** ganas un bonificador para rastrear a un ser concreto.

Conj **Convocar muertos vivientes II:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.

**Crear tatuaje mágico**[M]**:** el objetivo recibe un tatuaje mágico con varios efectos.

**Cuchillo de hielo:** pedazo de hielo mágico que inflige 2d8 de daño por frío más 2 de daño a la Destreza, o inflige 1d8 de daño por frío en una explosión de 10' de radio.

**Escamas brillantes:** tu bonificador de armadura natural se convierte en uno de desvío.

**Miasma malévolo:** nube de niebla que inflige 1d4 de daño no letal/nivel.

**Nube de desconcierto:** genera un cono de 10' que causa mareo.

**Nube de tinta:** impide la visión hasta más de 5' bajo el agua.

**Postura de dagaconjuro:** ganas un bonificador introspectivo de +2 al ataque y al daño si realizas un ataque completo, RC 5 + el nivel del lanzador si luchas a la defensiva y RD 5/magia si usas la acción de defensa total.

**Rayo de distracción:** un rayo obliga a realizar una prueba de Concentración a un lanzador de conjuros.

**Retroacción ectoplásmica:** los atacantes incorporales sufren 1d6 de daño +1/nivel.

**Transposición funesta:** dos receptores intercambian sus posiciones.

Encan **Atraer regalo:** el receptor entrega lo que sujeta al lanzador.

**Mente de Mechanus:** reforma la mente del receptor para hacerle frío y calculador.

**Rabia descerebrada:** el objetivo está obligado a atacarte físicamente durante 1 asalto/nivel.

**Rayo aguijoneante:** el objetivo del rayo puede realizar sólo una acción estándar o de movimiento, tiene un -2 a la CA y debe superar pruebas de Concentración para lanzar conjuros.

**Rayo de estupidez:** la víctima sufre 1d4+1 de daño a la Inteligencia.

**Reprimenda:** el objetivo queda atontado durante 1 asalto y después estremecido.

Evoc **Aliento gélido:** el aliento helado inflige 1d4 de daño/2 niveles.

**Ariete:** inflige 1d6 de daño más una embestida.

**Cámara etérea:** atrapas a un objetivo etéreo en una cámara de fuerza.

**Círculo eléctrico:** inflige 1d6 de daño por electricidad/2 niveles y aturde a una única criatura.

**Daga flamígera:** como *filo flamígero*, pero inflige 1d4 puntos de daño +1/nivel.

**Escalera de fuerza**[F]**:** crea una escalera móvil hecha de fuerza.

**Espada ardiente:** un arma obtiene la aptitud especial explosiva ígnea.

**Explosión de fuerza:** ataque que inflige 1d6 de daño/2 niveles (máx. 5d6).

**Fogonazo:** las criaturas a menos de 10' sufren 1d8 de daño por fuego/nivel.

**Haz arco iris**[F]**:** rayo que deslumbra e inflige 1d12 de daño de un tipo aleatorio/3 niveles.

**Incendiar:** el objetivo sufre 1d8 de daño por fuego/nivel y puede prenderse.

**Llamarada:** chorro de fuego que inflige 1d8 de daño/2 niveles (máx. 5d8).

**Luz de Mercuria:** irradias una luz dorada, que puedes gastar creando 2 proyectiles que infligen 1d6 de daño, o 2d6 contra muertos vivientes y ajenos malignos.

**Mano batiente:** mano que hace que una criatura provoque ataques de oportunidad.

**Nube de bolas de nieve:** bolas de nieve que infligen 1d6 de daño por frío en una explosión de 10' de radio.

**Rayo de hielo:** inflige 1d6 de daño por fría/2 niveles.

**Velo de sombras:** oscuridad que te concede ocultación.

Ilus **Asaltantes fantasmales:** criaturas de pesadilla que golpean al objetivo y le causan 8 de daño a la Sabiduría y 8 de daño a la Destreza.

**Camuflar estanque:** esconde de la vista un estanque de color del plano Astral.

**Delirios de grandeza:** el receptor se piensa que es mejor de lo que es en realidad.

**Disfraz reflejo:** los observadores te ven como un miembro de su propia especie y sexo.

**Disfrazar a los muertos vivientes:** cambia la apariencia de un muerto viviente corporal.

**Enemigo fantasmal**[M]**:** el receptor siempre está flanqueado por una criatura.

**Entramado de filos:** tu ataque cuerpo a cuerpo atonta a tu oponente.

**Máscara sombría:** otorga un +4 a los TS contra conjuros de luz y protección contra ataques de mirada.

**Muro de penumbra:** barrera de sombras que bloquea la visión.

**Resplandor sombrío:** el área queda llena de luz intensa que aumenta su resplandor.

**Rociada sombría:** inflige 4 puntos de daño a la Fuerza y atonta.

**Sendero oscuro:** crea un puente irrompible temporal que puede resistir hasta 200 lbs./nivel.

**Teñir estanque:** cambia el color de un estanque de color del plano Astral.

Nigro **Aliento robado:** el receptor se queda sin aire.
**Armadura de muerte**[F]: un aura negra que daña a las criaturas que te atacan.
**Burbuja deshidratante:** un globo de aire que daña al evaporar la humedad de la víctima.
**Glifo de necrófago:** un glifo que protege una zona y paraliza a las víctimas.
**Maldición de las cuchillas amenazantes:** el receptor sufre un penalizador de -2 a su CA.
**Mortaja de muerte viviente:** la energía negativa que te rodea hace que los muertos vivientes te perciban como uno de ellos.
**Protección contra engendramiento:** te resistes a ser transformado en un engendro muerto viviente si te matan.
**Rayo de debilidad:** el objetivo sufre un -2 a los ataques y -10' a la velocidad.
**Rayo de enfermedad:** el objetivo queda indispuesto.
**Rayo vital:** 1 rayo/2 niveles que te quita 1 pg para infligir 1d12 de daño a los muertos vivientes.
**Toque atormentador:** inflinges 1d6 de daño +1/nivel; también infliges daño de ataque furtivo si lo tienes.
**Violín óseo**[F]: arco de violín espectral inflige 3d6 de daño/asalto.

Trans **Agarrón de la tierra:** un brazo hecho de tierra que apresa a los enemigos.
**Alas del viento:** la maniobrabilidad de vuelo del receptor mejora en una categoría.
**Aletas a pies:** transforma las colas y aletas en piernas y pies.
**Arma sónica:** el arma tocada inflige +1d6 de daño sónico con cada impacto.
**Armadura fantasmal:** la armadura funciona de manera normal contra ataques incorporales.
**Aumentar familiar:** tu familiar se vuelve más poderoso.
**Colmillos afilados:** tu ataque de mordisco o de garra amenaza crítico con un 19 o un 20.
**Cuchilla giratoria:** arma arrojadiza cortante que ataca mágicamente a todos los enemigos en una línea de 60'.
**Cuerno del trueno férreo:** intensas vibraciones derriban a aquellos en el área.
**Cuerpo solar:** de tu cuerpo emana fuego, que inflige 1d4 de daño/2 niveles.
**Debilitamiento de escamas:** la armadura natural del objetivo se debilita.
**Deslizamiento mayor:** mueves al objetivo 20'.
**Erizar:** púas de la armadura que atacan junto con el portador.
**Extender tentáculos:** +5' al alcance de los ataques de tentáculo.
**Fundir brazos:** varios brazos/tentáculos se convierten en un par de extremidades más fuertes.
**Garras de bélkero:** un ataque de toque inflige 2d12 de daño y persiste +1 asalto/3 niveles.
**Golpe incorpóreo:** tus ataques cuerpo a cuerpo golpean como si fueran de toque durante 1 asalto.
**Hablar con los aliados:** los receptores pueden conversar a distancia sin mover los labios.
**Halo de bálor:** tu cuerpo llameante daña a los enemigos en las presas.
**Herida infernal:** el arma inflige heridas sangrantes y duraderas.
**Heroicidad:** un guerrero gana una dote adicional de guerrero.
**Huesos de piedra:** un muerto viviente corporal obtiene un bonificador de +3 a la armadura natural.
**Lanzar:** un arma arrojadiza regresa a su lanzador.
**Ligadura terrestre:** la criatura receptora no puede volar.
**Nadar:** el receptor obtiene velocidad natatoria y un bonificador de +8 en las pruebas de Nadar.
**Paso enérgico:** tú y tus aliados ganáis +10 a la velocidad.
**Poción rápida:** crea una poción que debe ser usada antes de 1 hora/nivel.
**Postura de montaña:** es difícil mover al receptor.
**Presa temible:** te crecen tentáculos que te ayudan a apresar.
**Rapidez de serpiente:** el objetivo realiza inmediatamente un ataque.
**Reparar daños moderados:** repara 2d8 de daño +1/nivel (máx. +10) a un constructo.
**Volar rápido:** obtienes velocidad de vuelo de 60' durante 1 asalto.
**Zancada de pie firme:** puedes moverte por entre escombros con tanta facilidad como por terreno despejado.

## CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (3.er NIVEL)

Abjur **Anticipar teletransporte**[F]: predices y retrasas la llegada de criaturas que se teletransportan dentro del alcance en 1 asalto.
**Aura antidragones**[M]: los aliados ganan un bonificador a la CA y los TS contra los dragones.
**Devolver flechas:** como *protección contra las flechas*, pero las flechas invalidadas vuelven a quien las ha lanzado.
**Erradicar tierra:** inflige 1d8 de daño/nivel a criaturas de tierra (máx. 10d8).
**Evitar efectos planarios:** otorga protección temporal contra los efectos planarios claramente dañinos.
**Gracia de la tierra:** el receptor sólo sufre daño no letal por piedra y tierra.
**Signo de sellado**[M]: impronta mágica que protege una puerta o cofre e inflige 1d4 de daño/nivel (máx. 10d4) si se abre.

Adiv **Analizar portal:** encuentra un portal cercano y descubre sus propiedades.
**Danza circular:** indica la dirección hacia un objetivo conocido.
**Infortunio:** el objetivo repite todas las tiradas y usa el peor resultado durante 1 asalto/nivel.
**Vínculo telepático menor:** estableces un vínculo con un receptor a menos de 30' durante 10 minutos/nivel.

Conj **Aliento ácido:** cono de ácido que inflige 1d6 de daño/nivel (máx. 10d6).
**Aliento nauseabundo:** exhalas un cono de gas nauseabundo.
**Armadura de mago en grupo:** como *armadura de mago*, pero a una criatura/nivel.
**Armadura de mago mayor**[M]: concede un bonificador de armadura de +6 al receptor.
**Bandas de acero:** bandas metálicas que inmovilizan o enmarañan a un objetivo durante 1 asalto/nivel.
**Convocar muertos vivientes III:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.

**Desprender víboras:** escupes víboras celestiales o infernales que atacan a tus enemigos.
**Horda de sirvientes:** crea 2d6 *sirvientes invisibles* +1/nivel (máx. +15).
**Lanza de hielo**[F]: transforma hielo en una lanza, que ataca al objetivo para infligir 6d6 puntos de daño y aturdir durante 1d4 asaltos.
**Niebla de contagio:** nube de niebla de 20' de radio que inflige enfermedad.
**Procesión regia:** como *montura*, pero convocas a varias.
**Vela cadavérica:** mano y vela fantasmales que despiden luz, afecta a criaturas incorporales.

Encan **La envidia del avaro:** el receptor codicia celosamente un objeto cercano.
**Mirada mesmerizante:** tu mirada fascina a criaturas.
**Rayo de vértigo:** el objetivo sólo puede llevar a cabo acciones de movimiento o estándar.
**Sofocar arma de aliento:** el receptor no puede utilizar su arma de aliento.

Evoc **Cadena de proyectiles:** varios proyectiles infligen 1d4+1 de daño cada uno y luego impactan a objetivos secundarios.
**Canturreo armonioso:** elimina la necesidad de concentrarse para mantener el siguiente conjuro que se lance.
**Céfiro caprichoso:** vientos con la fuerza de un vendaval empujan a las criaturas.
**Destrozar suelos:** inflige 1d4 de daño sónico/nivel y daña la superficie del suelo.
**Esfera centelleante:** explosión de 20' de radio que inflige 1d6 de daño por electricidad/nivel.
**Gran trueno:** fuerte sonido que causa aturdimiento, sordera y deja tumbadas a las víctimas en una gran área.
**Granizo:** bolas de hielo que infligen 5d6 de daño por frío.
**Haz arco iris**[F]: rayo que deslumbra e inflige 1d12 de daño de un tipo aleatorio/3 niveles.
**Hoja de dolor y temor:** crea una hoja de dientes chirriantes.
**Lanza sónica:** energía sónica que inflige 1d8 de daño/nivel.
**Luz de Venya:** irradias una luz perlina, que puedes gastar creando 2 proyectiles que infligen 2d6 de daño, 4d6 contra muertos vivientes y ajenos malignos.
**Luz negra:** creas un área de oscuridad total.
**Muchasfauces:** un par de mandíbulas/nivel ataca a los enemigos para 1d6 puntos de daño.
**Muro de luz:** crea un muro de luz, puede deslumbrar a criaturas.
**Orbe resplandeciente**[F]: crea una luz mágica permanente; tú controlas su brillo.
**Proyectil resonante:** energía sónica que inflige 1d4 de daño/nivel (máximo 10d4).
**Relumbro:** destello de luz que deslumbra y ciega a las criaturas en el área.

Ilus **Arma espectral:** utilizas un arma casi real para llevar a cabo ataques de toque.
**Cono de oscuridad:** los receptores creen que están rodeados de oscuridad mágica.
**Escondrijo en la sombra:** abres un pequeño portal al plano de la Sombra a través del cual puedes guardar un objeto para recuperarlo más tarde.
**Garras de oscuridad:** garras que infligen 1d8 de daño por frío y tienen alcance.
**Ligadura de sombras:** varias cintas de sombra que enmarañan a criaturas en una explosión de 10' de radio.
**Silencio en suspenso**[M]: un objeto queda programado para crear un área de silencio a tu orden.

Nigro **Antorcha muerta viviente:** concedes un aura azul a una criatura muerta viviente que inflige +2d6 de daño contra las criaturas vivas.
**Arrasajunglas:** las fatas, las sabandijas y los animales sufren 1d10 de daño/nivel.
**Cráneo vigilante:** cráneo que grita cuando una criatura entra en el área custodiada.
**Lugarteniente muerto viviente:** el muerto viviente receptor puede dar órdenes a los muertos vivientes bajo tu control.
**Maldición de las cuchillas amenazantes en grupo:** los objetivos sufren un penalizador de -2 a la CA.
**Mejora incorporal:** otorgas bonificadores a muertos vivientes incorporales.
**Perturbar muertos vivientes mayor:** como *perturbar muertos vivientes*, pero inflige 1d8 de daño/nivel.
**Toque curativo:** curas 1d6 pg/2 niveles al receptor, pero sufres la mitad de éstos.
**Veneno de araña:** el toque inflige 1d6 puntos de daño a la Fuerza, que se repite en 1 minuto.
**Veneno mental:** tu toque venenoso inflige daño a la Sabiduría.

Trans **Acero diamantino**[M]: una armadura de metal proporciona RD.
**Afligir a los diablos:** daña y confunde a los baatezu; daña otras criaturas legales malignas.
**Agarrón pétreo:** brazo hecho de tierra y piedras que apresa a los enemigos.
**Arma de energía:** un arma inflige daño adicional por energía.
**Arma de impacto:** como *afiladura*, pero mejora las armas contundentes.
**Bendición del guiralón:** el receptor obtiene un par de brazos adicionales.
**Danza del acero:** hojas que flotan a tu alrededor y atacan a los adversarios.
**Endecha demoníaca:** los demonios quedan aturdidos y sufren 3d6 de daño/asalto durante 1d4 asaltos.
**Fase de sombra:** el receptor se vuelve parcialmente incorporal.
**Forma amorfa:** el objetivo adquiere consistencia de arcilla y puede deslizarse rápidamente por grietas.
**Forma primordial:** te transformas en un elemental y ganas algunas aptitudes.
**Golpe luctuoso:** el rango de amenaza del arma se dobla y las amenazas se confirman de forma automática.
**Gravedad simulada:** viajas sobre una superficie sólida como si ésta tuviese su propia gravedad.
**Ira del gigante:** los guijarros que lanzas se convierten en peñascos.
**Mordisco del hombre-rata:** obtienes la Destreza y los ataques de un hombre-rata.
**Piel de araña:** el objetivo ve aumentado su bonificador a la armadura natural, sus TS contra veneno y sus pruebas de Esconderse.

**Piel dracónica:** ganas un bonificador a la armadura natural y RE 10.
**Púas de hamatula:** al receptor le crecen púas, que dañan a los enemigos que le atacan cuerpo a cuerpo.
**Rapidez de serpiente en grupo:** cada aliado puede realizar inmediatamente un ataque.
**Rayo oxidante:** los objetos de metal sufren 2d6 de daño +1/2 niveles.
**Reparar daños graves:** repara 3d8 de daño +1/nivel (máx. +15) a un constructo.
**Respiración aérea:** el receptor puede respirar aire libremente.
**Sentido de la vibración:** otorga sentido de la vibración con un alcance de 30'.
**Visión en la oscuridad profunda:** el objetivo puede ver hasta a 90' en la oscuridad mágica.
**Vulnerabilidad a conjuros:** reduce la RC del receptor en 1/nivel de lanzador (reducción máx. 15).

Univ **Fortalecer familiar:** tu familiar obtiene 2d8 pg temporales, un +2 a la CA y un 25% de posibilidad de evitar daño adicional por ataques furtivos o golpes críticos.
**Mejorar familiar:** tu familiar recibe un +2 en los TS, las tiradas de ataque y la CA durante 1 hora/nivel.

## CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (4.º NIVEL)

Abjur **Alarma de portal mejorada:** el portal custodiado te alerta a ti o a un receptor designado por ti de criaturas que lo atraviesan.
**Custodia de fuerza:** crea una esfera de fuerza que protege contra este tipo de efectos y evita la entrada de criaturas incorporales.
**Desvío de rayos:** los ataques de rayo son reflejados.
**Muro de bien/caos/ley/mal**[M]**:** muro que bloquea a las criaturas con alineamiento opuesto.
**Pantalla disipadora:** *disipar magia* apuntado contra cualquier criatura u objeto desatendido, máx. +10 en la prueba de nivel de lanzador.
**Rayo de antianimación:** rayo que inflige 1d6 de daño/nivel a constructos.
**Resistencia mayor:** el receptor gana un +3 en los TS.
**Resistir energía en grupo:** las criaturas receptoras ignoran daño de un tipo de energía específico.

Adiv **Conocer las vulnerabilidades:** determina las vulnerabilidades y resistencias del objetivo.
**Evaluar resistencia a conjuros:** +10 en las pruebas de nivel de lanzador para vencer la RC de una criatura.
**Olor a tesoro:** detectas metales valiosos y gemas.

Conj **Convocar muertos vivientes IV:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.
**Estallido de llamas:** cono de 60' de fuego (1d6 de daño/nivel).
**Estrella sangrienta**[F]**:** constructo flotante que inflige daño a la Constitución cada vez que un oponente sufre daño.
**Montura etérea:** haces aparecer rápidas monturas en el plano Etéreo.
**Muro de agua:** crea un muro transparente de agua al que se le puede dar forma.
**Muro de arena:** un muro de arena arremolinada que bloquea los ataques a distancia y ralentiza el movimiento a través de él.
**Orbe de ácido:** ataque de toque a distancia, 1d6 de daño por ácido/nivel y el objetivo puede quedar indispuesto.
**Orbe de electricidad:** ataque de toque a distancia, 1d6 de daño por electricidad/nivel y el objetivo puede quedar enmarañado.
**Orbe de frío:** ataque de toque a distancia, 1d6 de daño por frío/nivel y el objetivo puede quedar cegado.
**Orbe de fuego:** ataque de toque a distancia, 1d6 de daño por fuego/nivel y el objetivo puede quedar atontando.
**Orbe de fuerza:** globo de fuerza que inflige 1d6 de daño/nivel (máx. 10d6).
**Orbe de sonido:** ataque de toque a distancia, 1d6 de daño sónico/nivel y el objetivo puede quedar ensordecido.
**Timo de desplazamiento:** tú y el objetivo intercambiáis posiciones y apariencias.

Encan **Himno de batalla:** los aliados pueden tirar de nuevo un TS de Voluntad/asalto.
**Reprimenda mayor:** el objetivo queda aterrado durante 1d4 asaltos.

Evoc **Aliento de dragón:** eliges un tipo de dragón e imitas su arma de aliento.
**Catarata explosiva:** bola de llamas que da brincos e inflige 1d6 de daño por fuego/nivel.
**Cofre de fuerza:** cofre hecho de fuerza de un cubo de 2'.
**Disco flotante mayor:** como *disco flotante*, pero puedes ir sobre él.
**Esfera de roca:** una esfera de roca de 3' de diámetro que rueda sobre tus enemigos.
**Esfera defenestrante**[F]**:** neblinosa esfera gris que derriba a enemigos y los levanta en el aire para después sufrir daño por caída.
**Esferas de energía:** cinco esferas de colores que atacan con energía de ácido, frío, electricidad, fuego y sonido, o la niegan.
**Espada del engaño:** filo de energía que ataca con independencia, inflige 1d4 de daño y penaliza los TS posteriores.
**Garra de fuerza:** garra de fuerza que custodia una zona, haciendo ataques de oportunidad.
**Lanza del trueno:** lanza de fuerza que inflige 3d6 de daño y puede disipar efectos de fuerza.
**Ligadura de alas:** una red de fuerza enmaraña al objetivo, haciendo que caiga del cielo.
**Ola de fuerza:** embiste a todas las criaturas a menos de 10'.
**Proyectiles de fuerza:** proyectiles de fuerza infalibles que impactan para 2d6 de daño y estallan en una explosión.
**Resplandor ardiente:** esfera de luz que ciega a criaturas e inflige 2d6 de daño por fuego en una expansión de 50' de radio.
**Vórtice de dientes:** 3d8 de daño por fuerza/asalto a todas las criaturas en el área.

Ilus **Pozo de sombra:** el objetivo entra en un lóbrego plano de bolsillo y sale asustado.
**Privación sensorial:** los sentidos de todos los receptores quedan bloqueados.

Nigro **Aliento reprendedor:** tu arma de aliento reprende a los muertos vivientes.
**Sangre ardiente:** el objetivo sufre 1d8 de daño por ácido más 1d8 de daño por fuego/asalto.

Trans **Alas del viento mayor:** la maniobrabilidad de vuelo del receptor mejora en dos categorías.

**Aliento cegador:** tu arma de aliento ciega a los objetivos.
**Armonizar forma:** da a los objetivos protección temporal contra rasgos planarios abiertamente dañinos.
**Bastón enredador:** un bastón puede apresar y constreñir a los enemigos.
**Confundir portal:** haces que el destino de un portal mágico sea aleatorio.
**Diente afilado:** una de tus armas naturales inflige daño como si fuera de una categoría de tamaño mayor.
**El vuelo del dragón:** te crecen alas de dragón.
**Forma desplazadora:** te transformas en una bestia desplazadora y ganas algunas aptitudes.
**Fundir metal:** funde un objeto de metal sin calor.
**Huesos de hierro:** un muerto viviente corporal obtiene un bonificador de armadura natural de +6.
**Inestabilidad corporal:** transformas a una criatura en una masa amorfa.
**La voz del dragón:** +10 a las pruebas de Engañar, Diplomacia e Intimidar; puedes utilizar una *sugestión*.
**Látigos flamígeros:** tus extremidades anteriores infligen 6d6 de daño por fuego.
**Mejorar conjuro:** te permite lanzar otro conjuro en el mismo asalto con un +2 al nivel de lanzador.
**Mordisco del hombre-lobo:** obtienes la Fuerza y los ataques de un hombre-lobo.
**Perinarca:** ganas más control sobre la esencia mórfica del Limbo.
**Reparar daños críticos:** repara 4d8 de daño +1/nivel (máx. +20) a un constructo.
**Retroceso:** el objetivo sufre daño si usa conjuros contra otra criatura.
**Sacar de las profundidades:** una criatura o barco hundido se vuelven flotantes.
**Suerte del explorador de ruinas:** lanzas en el turno de otra criatura y eliges un beneficio de entre varios.
**Visión en la oscuridad en grupo:** como *visión en la oscuridad*, pero afecta a un objetivo/nivel.
**Zancada flamígera:** te teleportas de un fuego a otro.

## CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (5.º NIVEL)

Abjur **Aliento disipador:** tu arma de aliento actúa como un *disipar magia* apuntado hacia todas las criaturas en su área.
**Custodia en duelo:** +4 en las pruebas de Conocimiento de conjuros, contraconjuro como acción inmediata.
**Esfera contra el frío:** esfera que no deja pasar a las criaturas con el subtipo frío y te protege del frío.
**Exclusión:** los lanzadores de conjuros y criaturas con aptitudes sortílegas no pueden entrar en un área.
**Giro recíproco:** una criatura u objeto sufre 1d12 de daño/nivel de conjuro que lo afecta (máx. 25d12).
**Indomabilidad:** el receptor no puede quedar reducido a menos de 1 pg.
**Muro de disipación mágica mayor:** las criaturas que pasan a través de un muro transparente se convierten en el objetivo de una *disipación mágica mayor* dirigida.
**Protección menor contra el hierro:** el receptor se vuelve inmune al metal no mágico.
**Resistencia a la energía contingente:** el daño de energía desata un conjuro de *resistir energía*.
**Símbolo de pérdida de conjuros:** la runa desencadenada absorbe conjuros aún por lanzar.
**Tolerancia a los planos:** otorga protección duradera contra los rasgos planarios claramente dañinos.
**Zona de calma:** impide que la teleportación y efectos similares funcionen en el área.

Conj **Aliado dragón menor**[X]**:** intercambias servicios con un dragón de 15 DG.
**Arco relampagueante:** línea de electricidad entre dos criaturas (1d6 de daño/nivel).
**Convocar muertos vivientes V:** convoca muertos vivientes para que luchen por ti.
**Esfera cáustica:** un potente ácido inflige 1d6 de daño por ácido más posible daño en los 2 asaltos siguientes.
**Ladrón fantasmal:** crea una fuerza invisible que roba a los demás.
**Llamar zelekhut**[X]**:** un zelekhut lleva a cabo una tarea para ti.
**Masa viscosa:** ataque de toque a distancia que arroja al objetivo una masa de pegamento de 5' de diámetro.
**Puerta dimensional mayor:** puerta dimensional de corto alcance y de varios usos.
**Refugio oculto:** crea una cabaña resistente camuflada para fundirse en el entorno natural.
**Vaina ácida**[E]**:** vaina de ácido que daña a los que te atacan y mejora los conjuros de ácido.



Ligadura de alas *hace caer al suelo rápidamente a los enemigos que vuelan bajo*

*Ilustración de J. Nelson*

Evoc **Arco lunar:** 3 motas de luz que infligen 1d6 de daño por electricidad/2 niveles a los objetivos.
**Bola relampagueante:** bola de energía que inflige 1d6 de daño por electricidad/nivel.
**Escudo de cacofonía:** un escudo a 10' de ti bloquea los sonidos, inflige 1d6 de daño sónico +1/nivel y ensordece a las criaturas que lo atraviesan.
**Escudo de fuego en grupo:** las criaturas que atacan a los aliados sufren daño; los aliados están protegidos del fuego o el frío.
**Estruendo sónico**[F]: cono de sonido que inflige daño.
**Explosión cacofónica:** un ruido que inflige 1d6 de daño sónico/nivel a todos dentro del área.
**Explosión ciclónica:** inflige 1d6 de daño/nivel y derriba a las criaturas.
**Fogonazo mayor:** los objetivos en un radio de 15' sufren 1d10 de daño por fuego/nivel.
**Incendiario**[M]: una explosión de 5'/nivel que inflige 1d6 de daño por fuego/nivel y además arde durante 1 asalto.
**Muro de extremidades:** un remolino de extremidades que infligen 5d6 de daño y agarran a las criaturas que lo atraviesan.
**Rayo prismático:** rayo de luz que ciega al objetivo y le inflige un efecto aleatorio.
**Sudario de llamas:** el objetivo estalla en llamas, sufriendo 2d6 de daño por fuego/asalto.
**Tormenta de fragmentos:** ráfaga que inflige 3d6 de daño a las criaturas en el área.

Ilus **Difuminarse en las sombras:** abre un portal al plano de la Sombra.
**Festín ilusorio:** los receptores quedan atontados por la comida ilusoria.
**Forma sombría:** obtienes un +4 a las pruebas de Esconderse, Moverse sigilosamente y Escapismo, y ocultación; puedes moverte a través de obstáculos si tienes rangos en Escapismo.
**Mano de sombra:** mano Mediana que bloquea a oponentes o transporta objetos.

Nigro **Atormentar:** deja al enemigo indefenso de forma dolorosa.
**Caricia de la noche:** el adversario tocado sufre 1d6 de daño por nivel más 1d6+2 de daño a la Constitución.
**Manto gris:** impide que una criatura se cure o se regenere durante 1 asalto/nivel.
**Miasma de entropía:** pudre todos los materiales naturales dentro de una explosión cónica de 30'.
**Muerte agónica:** tu cuerpo explota cuando mueres.
**Muro de espíritus:** muro de formas espirituales que causa pánico, inflige 1d10 de daño al tocarlo y puede otorgar niveles negativos si se atraviesa.

Trans **Agrandar persona mayor:** el receptor permanece agrandado durante 1 hora/nivel.
**Aliento aturdidor:** tu arma de aliento también aturde durante 1 asalto.
**Aliento etéreo:** tu arma de aliento se manifiesta en el plano Etéreo.
**Arma de aliento sustituida:** tu arma de aliento inflige una clase de daño distinta de la habitual.
**Desgarrar la tierra:** una erupción inflige 7d6 de daño a todos en el área.
**Expeler serpiente:** un tentáculo de 10' surge de tu estómago y ataca a tus enemigos.
**Forma infame:** obtienes la forma y los poderes de una criatura infernal, un demonio o un diablo.
**Intermitencia mayor:** intermitencia controlada entre el plano Material y el Etéreo que concede defensas durante 1 asalto/nivel.
**Lanza lumínica:** la luz ambiental forma una lanza, inflige varios daños.
**Matriz de conjuros menor**[F]: matriz mágica que almacena un conjuro de 3.er nivel o inferior para lanzarlo posteriormente como un conjuro rápido.
**Mordisco del hombre-jabalí:** obtienes la Fuerza y los ataques de un hombre-jabalí.
**Movimiento del xorn:** la criatura tocada nada por la tierra como si fuera un xorn.
**Poder dracónico:** ganas un +5 a la Fuerza, la Constitución y el Carisma; +4 a la armadura natural; inmunidad a los efectos de sueño mágico y parálisis.
**Reducir persona mayor:** el receptor permanece reducido durante 10 minutos/nivel.
**Transformación del acechador nocturno**[M]: obtienes un +4 a la Destreza, un bonificador de suerte de +3 a la CA, otro de +5 a los TS de Reflejos, ataque furtivo +3d6 y evasión.
**Visión dracónica:** obtienes visión en la penumbra, visión en la oscuridad y sentido ciego.
**Volar en grupo:** una criatura/nivel vuela a una velocidad de 60'.
**Vulnerabilidad:** disminuye la RD de un oponente.
**Zancada de pie firme en grupo:** como *zancada de pie firme* pero con varios objetivos.

## CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (6.º NIVEL)

Abjur **Anticipar teletransporte mayor**[F]: predices y retrasas la llegada de criaturas que se teleportan dentro del alcance en 3 asaltos.
**Aura de evasión**[M]: todos en un radio de 10' ganan evasión contra las armas de aliento.
**Rayo de rubí de inversión**[F]: niega los peligros mágicos o mundanos.
**Resistencia mayor:** el receptor gana un +3 en los TS.
**Sellar portal**[M]: sella un portal o *umbral* interplanario.
**Signo de sellado mayor**[M]: impronta mágica que protege una puerta, cofre o espacio abierto e inflige 1d6 de daño/nivel (máx. 20d6) si se abren.
**Transcribir símbolo:** mueve un símbolo mágico que todavía no haya sido activado a otro lugar sin riesgo.

Adiv **Sondear pensamientos:** lees los recuerdos del objetivo, una pregunta/asalto.
**Vínculo telepático interplanario:** conexión que permite a dos aliados comunicarse a través de los planos.

Conj **Arañas de fuego:** plaga de elementales de fuego Diminutos que infligen daño por fuego en un área.
**Bruma congelante:** bruma que ralentiza a criaturas, impide la visión y dificulta el movimiento.
**Muro de engranajes:** crea una barrera de engranajes móviles que infligen 1d6 de daño/2 niveles a aquellos que están a 10' o menos.
**Salto a la gema**[F]: te teleportas donde se encuentra una gema especialmente preparada.

**Tormenta de ácido**[M]: inflige 1d6 de daño por ácido/nivel (máx. 15d6) en un radio de 20'.
**Túnel engullidor**: las convulsiones peristálticas de un túnel infligen 1d6 de daño/nivel (máx. 15d6).

Evoc **Cadena aullante**[F]: cadena de fuerza que derriba y ataca a los oponentes.
**Fuego de pureza**: el objetivo estalla en llamas mágicas, convirtiéndose en una peligrosa arma.
**Rayo de luz**: rayo que ciega al objetivo.

Ilus **Apresador sombrío**: fuerza ilusoria que apresa al objetivo.
**Disfraz reflejo en grupo**: los observadores ven a los receptores como miembros de su propia especie y sexo.
**Foso ilusorio**: las criaturas en el área son derribadas al creer que están cayendo.
**Moldear mensaje onírico**: altera los sueños del receptor para producir el efecto deseado.

Nigro **Aura de terror**: obtienes un aura de miedo o tu presencia pavorosa se vuelve más efectiva.
**Contagio en grupo**: como *contagio*, pero con radio de 20'.
**Guantelete del necrófago**: conviertes a la víctima en un necrófago bajo tu control.
**Mirada imperiosa**: haces que los objetivos se encojan de miedo.
**Mirada opalescente**: mata a las criaturas malignas con la mirada, o las asusta mucho.
**Nova incorporal**: destruyes muertos vivientes incorporales.
**Rayo de entropía**: el objetivo sufre un -4 a la Fuerza, la Destreza y la Constitución.
**Revivir muerto viviente**[M]: devuelves la muerte viviente a un muerto en vida que fue destruido hace como máximo de 1 día/nivel.
**Temblor de la carne**: el objetivo está aturdido durante 1 asalto, sufre 1d6 de daño/nivel y queda mareado durante 1d4+2 asaltos.
**Toque espectral**: tu toque inflige un nivel negativo por asalto.

Trans **Capa marina**: obtienes *contorno borroso*, *libertad de movimiento* y *respiración acuática* mientras estás en el agua.
**Cieno marioneta**: controlas telecinéticamente un cieno.
**Cuerpo pétreo**: tu cuerpo se convierte en piedra viva.
**Endurecimiento**[M]: aumentas la dureza del objeto receptor en 1 punto/2 niveles.
**Extraer elemental de agua**: saca agua de la víctima y forma un elemental de agua.
**Filo brillante**: las armas o proyectiles despiden luz e ignoran la armadura.
**Manifestación**: haces que una criatura en un plano coexistente aparezca en el tuyo.
**Mordisco del hombre-tigre**: obtienes la Fuerza y los ataques de un hombre-tigre.
**Subvertir esencia planaria**: reduce la RD y RC del objetivo.

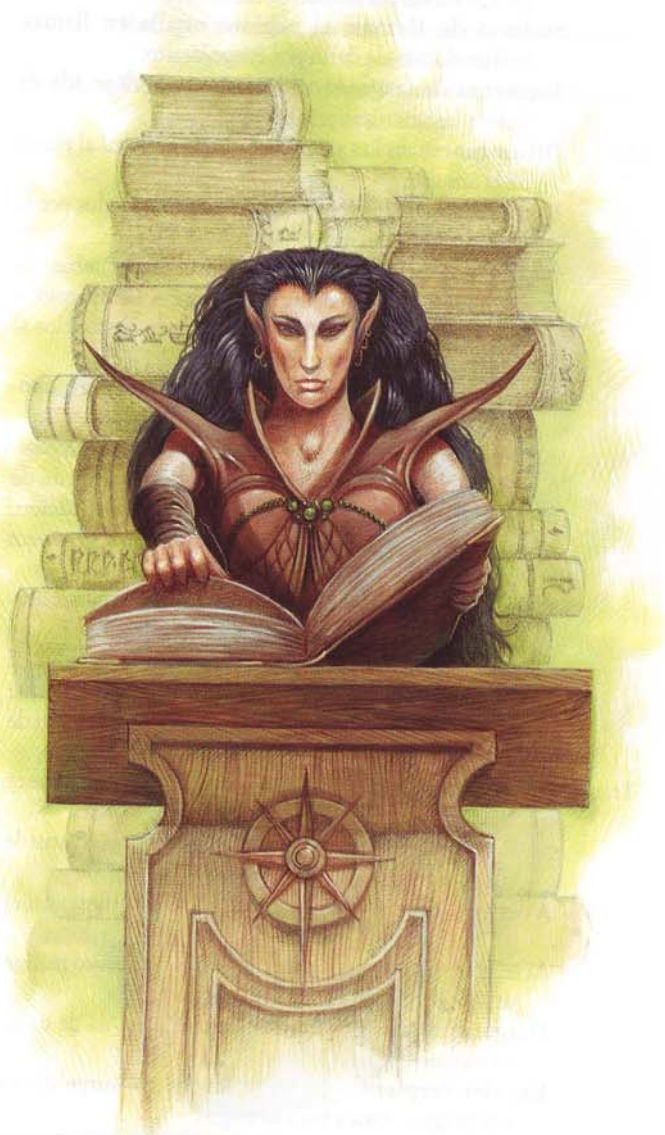
Univ **Imbuir aptitud para los conjuros sobre un familiar**: transfieres conjuros y capacidad de lanzamiento a tu familiar.

## CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (7.º NIVEL)

Abjur **Burbuja planaria**: crea una burbuja alrededor del receptor que simula el entorno de su plano nativo.
**Inmunidad a la energía**: el receptor y su equipo obtienen inmunidad al daño de un tipo específico de energía.
**Ocultarse de los dragones**: los dragones no pueden percibir a un receptor/2 niveles.
**Pantalla disipadora mayor**: *disipar magia* apuntado contra cualquier criatura u objeto desatendido, máx. +20 en la prueba de nivel de lanzador.
**Protección contra el hierro**[F]: el receptor se vuelve inmune a todos los metales.
**Rayo antimagia**[M]: el objetivo pierde todos sus poderes mágicos.
**Trampa fantasmal**: las criaturas incorporales se vuelven corporales.

Conj **Aliado dragón**[X]: como *aliado dragón menor*, pero de hasta 18 DG.
**Dejar inmóvil**: los humanoides se quedan inmóviles hasta que se cumple la condición que tú especificas.

Encan **Siseo adormecedor**: produces sueño comatoso en los objetivos.
**Llamar kolyarut**[X]: un kolyarut lleva a cabo una tarea para ti.
**Pesadilla sinfónica**[M]: ruido discordante atormenta el sueño del receptor.



*Los magos estudian conjuros procedentes de muchas fuentes para prepararse para un viaje*

*Ilustración de W. England*

**Rayo aturdidor:** el objetivo queda aturdido durante 1d4+1 asaltos.

**Reprimenda final:** como *reprimenda*, pero el receptor debe superar el TS o muere.

Evoc **Asalto radiante:** 1d6 de daño/nivel, las víctimas quedan atontadas o deslumbradas.

**Garra de hielo:** apresa e inflige daño por frío.

**Ojo prismático:** orbe que produce rayos prismáticos individuales como ataques de toque.

**Puño de llamas esmeralda:** ataque de toque que inflige 3d6 de daño por fuego +1/nivel (máx. +20); el objetivo puede ser engullido por las llamas y sufrir daño adicional.

**Sumergir barco:** controlas mentalmente el barco mientras viaja bajo el agua.

Ilus **Solipsismo:** el receptor cree que nada excepto él existe.

Nigro **Avascular:** aturdes a tu enemigo y reduces a la mitad sus pg.

**Beso del vampiro**[M]: obtienes aptitudes sobrenaturales parecidas a las de un vampiro, pero eres vulnerable a los ataques que dañan a los muertos vivientes.

**Dotar de conciencia a muertos vivientes**[X]: otorgas inteligencia a muertos vivientes descerebrados.

**Espada de las tinieblas**[M]: espada de energía negativa que inflige uno o más niveles negativos.

**Festín del can trasguero**[M]: destruye el cadáver receptor, dificultando su vuelta a la vida.

**Flecha de hueso**[M]: un proyectil o arma arrojadiza obtiene un +4 y el objetivo sufre 3d6 de daño +1/nivel (máx. +20) o muere.

**Mengua de energía:** infliges al objetivo un nivel negativo/nivel durante 1 asalto/nivel.

**Mirada maléfica:** paraliza a una criatura con la mirada.

Trans **Animar aliento:** tu arma de aliento se convierte en un elemental.

**Aura brillante:** las armas de los aliados se convierten en energía resplandeciente e ignoran la armadura.

**Campo transformador de energía**[MX]: área que absorbe energía mágica para suministrársela a un conjuro predeterminado.

**Cristalizar:** convierte a un sujeto en cristal.

**Cuerpo de guerra:** te transformas en un titán forjado y obtienes algunas aptitudes.

**Cuerpo elemental:** asumes las cualidades de un tipo de elemental.

**Matriz de conjuros**[F]: matriz mágica que almacena hasta dos conjuros de 3.er nivel o inferior para lanzarlos posteriormente.

**Mordisco del hombre-oso:** obtienes la Fuerza y los ataques de un hombre-oso.

**Sinosteficio:** canalizas un conjuro en energía positiva que cura 1d8 pg/nivel de conjuro.

**Transformar piedra mayor:** esculpe 10' cúbicos + 10' cúbicos/nivel de piedra con cualquier forma.

## CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (8.º NIVEL)

Abjur **Motor de conjuros**[MX]: *sólo para magos.* Intercambias los sortilegios preparados por otros en tu libro de conjuros.

**Muro de disipación mágica mayor:** las criaturas que pasan a través de un muro transparente se convierten en el objetivo de una *disipación mágica mayor* dirigida.

Conj **Desplazamiento de plano mayor:** *desplazamiento de plano* preciso hacia la localización deseada.

**Manada feroz de las Tierras de las bestias:** convoca leones celestiales y leones terribles celestiales que siguen tus órdenes.

Encan **Castigo colérico:** el objetivo muere o queda atontado y sufre un -4 a los TS durante 1 asalto/nivel.

**Susurros enloquecedores:** causas confusión y locura en los objetivos.

Evoc **Anillo de rayos relampagueantes:** te proporciona RE 20 a la electricidad, daña a las criaturas adyacentes y emite dos *rayos relampagueantes* por asalto.

**Campo de filos helados**[F]: las criaturas en el área sufren daño normal y por frío, y pueden ser *ralentizadas.*

Ilus **Invisibilidad superior:** el receptor es indetectable a la vista, el oído y el olfato durante 1 minuto/nivel y puede atacar.

**Sendas cambiantes:** una ilusión oculta el camino y crea uno nuevo falso.

Nigro **Corazón de piedra**[FX]: cambias tu corazón por uno de piedra para obtener RD y RE durante 1 año.

**Fuego negro:** llamas negras envuelven a la víctima, que sufre 1d4 de daño a la Constitución y queda mareada; las llamas y los efectos pueden extenderse a las criaturas vivas adyacentes.

**Guardia esquelética**[M]: creas un esqueleto/nivel con resistencia a la expulsión.

**Lanzar maldición mayor:** como *lanzar maldición*, pero con penalizadores más severos.

**Masa avascular:** reduces al enemigo a la mitad de sus pg y le aturdes, enmaraña en un radio de 20' de la víctima.

**Velo de la muerte viviente:** obtienes rasgos de muerto viviente.

Trans **Aliento aturdidor mayor:** tu arma de aliento también aturde a las criaturas durante 2d4 asaltos.

**Descarnar:** dolor y trauma que infligen 2d6 puntos de daño y 1d6 puntos de daño al Carisma y la Constitución durante un máximo de 4 asaltos.

**Forma fantasmal:** adoptas forma incorporal y obtienes algunos rasgos y bonificadores de ese subtipo.

**Manifestación en grupo:** como *manifestación*, pero afecta a todas las criaturas en el área.

**Socavar:** crea un pasadizo permanente en la tierra o en muros.

## CONJUROS DE HECHICERO Y MAGO (9.º NIVEL)

Abjur **Absorción:** absorbes energía de conjuros para potenciar tus propios sortilegios.

**Desligadura:** libera a todos dentro del alcance de los conjuros que constriñen o atan.

**Disipación despojante:** usando una disipación dirigida puedes robar poder de conjuros y efectos para tu provecho.

**Fauces del caos:** energía caótica que atonta, inflige daño y dificulta la concentración.

**Miasma mágico:** *bruma sólida* que reduce el nivel de lanzador en -4.

**Purificación brillante:** crea una esfera/nivel que niega la magia hostil.

Adiv **Ojo de poder:** como *ojo arcano*, pero puedes lanzar conjuros de 3.er nivel o inferior a través de él.

**Retrospectiva**[M]: ves el pasado.

Conj **Aliado dragón mayor**[X]: como *aliado dragón menor*, pero de hasta 22 DG.

**Avalancha obediente**: avalancha de nieve que aplasta y entierra a tus enemigos.

**Convocar monolito elemental**[M]: llama a una poderosa criatura elemental para que luche por ti.

**Ejército abisal**: convoca demonios que luchan para ti.

**Esfera de destrucción total**: una esfera negra sin rasgos que inflige 2d6 de daño/nivel y desintegra.

**Hoja negra de la calamidad**: arma mágica flotante que desintegra a los objetivos.

**Horda infernal**: convoca diablos que luchan para ti.

**Hueste celestial**: convoca arcontes que luchan para ti.

**Llamar marut**[X]: un marut lleva a cabo una tarea para ti.

**Muerte infame**[MX]: una criatura muerta viviente consigue una plantilla de infernal.

Encan **Amnesia programada**[M]: destruye, altera o sustituye recuerdos de la criatura objetivo.

Evoc **Refugio instantáneo**[FX]: te transportas a un lugar seguro a tu elección.

**Torbellino de realidad**: un agujero en la realidad envía a las criaturas y objetos a otro plano.

Nigro **Aliento enervador**: tu arma de aliento también inflige 2d4 niveles negativos.

**Plaga de muertos vivientes**[M]: reanimas a una horda de muertos vivientes.

Trans **Amo del mundo inferior**[M]: obtienes aptitudes sortílegas relacionadas con la tierra.

**Arma de aliento compuesta**: sumas un segundo tipo de energía a tu arma de aliento.

**Dotar de conciencia a constructos**[X]: los constructos obtienen inteligencia semejante a la humana.

**Duplicar lanzamiento**: duplica un conjuro o una aptitud sortílega observada.

**Matriz de conjuros mayor**[F]: almacena hasta tres conjuros de 3.er nivel o inferior para lanzarlos posteriormente.

**Perinarca planario**: ganas control de una pequeña zona de cualquier plano divinamente mórfico.

**Transmutar roca en lava**: transforma un cubo de 10' y causa daño y efectos por fuego.

# CONJUROS DE PALADÍN

## CONJUROS DE PALADÍN (1.er NIVEL)

**Agua axiomática**[M]: crea agua axiomática, de alineamiento legal.

**Barba plateada**: te crece una dura barba argentada que te proporciona un bonificador de +2 a la CA.

**Barda dorada**: tu montura consigue una armadura de fuerza.

**Bendecir arma rápido**: el arma asesta golpes terribles a enemigos malignos durante 1 asalto.

**Carga del rinoceronte**: la próxima carga inflige doble daño.

**Carga estratégica**: obtienes los beneficios de la dote Movilidad.

**Conocer el mayor enemigo**: determina el poder relativo de las criaturas en el área.

**Corazón de león**: el objetivo obtiene inmunidad al miedo.

**Curación de la fe**: cura 8 pg +1/nivel (máx. +5) a los adoradores de tu deidad.

**Encontrar templo**: sabes la dirección del templo de tu deidad más cercano.

**Escudo energizado menor**: el escudo proporciona RE 5 al portador, y golpear con éste inflige +1d6 de daño.

**Espuelas sagradas**: la velocidad de la montura especial se incrementa en 40' durante 1 asalto.

**Golpe sepulcral**: puedes afectar con tu ataque furtivo a muertos vivientes durante 1 asalto.

**Grito de advertencia**: los aliados ya no están desprevenidos.

**Mente despejada**: +4 a los TS contra los conjuros y aptitudes enajenadores.

**Mente única menor**: obtienes un +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar mientras estás montado.

**Momento de lucidez**: el objetivo realiza inmediatamente un nuevo TS para resistirse a un efecto o conjuro enajenador.

**Montura del viajero**: la montura se mueve más rápido pero no ataca.

**Nuevas energías**: disipa la fatiga y otorga un bonificador a las pruebas de Constitución.

**Percibir hereje**: un resplandor brilla cuando una criatura maligna está cerca.

**Puntería bendita**: bonificador de +2 a todos los ataques a distancia de los aliados.

**Resistir alineamiento planario**: el receptor puede resistir las penalizaciones por estar en un plano Exterior de alineamiento contrario al suyo.

**Resurgimiento**: otorgas al receptor una segunda oportunidad en un TS.

**Sacrificio divino**: sacrificas puntos de golpe para infligir daño adicional.

**Silla adhesiva**: te quedas pegado a tu montura especial y obtienes un +10 a las pruebas de Montar.

**Tañido ensordecedor**: el arma inflige daño sónico y ensordece.

**Visión gloriosa**: el receptor obtiene un bonificador de moral igual a tu modificador de Carisma en un TS.

## CONJUROS DE PALADÍN (2.º NIVEL)

**Aura de gloria**: eliminas cualquier efecto de miedo de los aliados.

**Capa de valentía**: tú y tus aliados obtenéis un bonificador a los TS contra miedo.

**Carro espiritual**: crea un carro fantasmal detrás de tu montura.

**Celo**: te mueves a través de los adversarios para atacar al enemigo que eliges.

**Derrotar al enemigo más grande**: inflige daño adicional a criaturas más grandes que tú.

**Despertar del pecado**: el receptor se enfrenta a sus pecados, sufre 1d6 de daño no letal/nivel (máx. 10d6).

**Escudo de protección**: el escudo concede un bonificador de +1/5 niveles (máx. +5) a la CA y los TS de Reflejos.

**Escudo energizado**: el escudo proporciona RE 10 al portador, y golpear con éste inflige +2d6 de daño.

**Estabilizar**: cura 1 punto de daño a todas las criaturas en el área.

**Fuerza de la piedra**: bonificador de +8 a la Fuerza, que termina si pierdes el contacto con el suelo.

**Intuición divina**: obtienes un bonificador introspectivo de 5 + el nivel de lanzador a una sola prueba de habilidad.

**Llama de fe**: concede la aptitud especial explosiva ígnea a un arma.

**Luz del jaque mate**: tu arma se convierte en una +1 axiomática y levanta la moral de los aliados.

**Mano divina**: concede un bonificador sagrado o sacrílego de +2 a un adorador de tu deidad.

**Marcha forzada**: la velocidad de los aliados se incrementa en 30' durante 1 asalto.

**Mente única:** como *mente única menor*, pero también obtienes un +2 al ataque cuando estás montado.
**Montura sagrada:** una montura especial gana la plantilla de celestial.
**Movimiento del caballo:** te mueves instantáneamente para flanquear al receptor.
**Piel de ángel:** una criatura legal buena obtiene RD 5/maligna.
**Protección divina:** los aliados ganan un +1 a su CA y TS.
**Vasallo leal:** un aliado gana un +3 contra los efectos enajenadores y no puede ser obligado a dañarte.

## CONJUROS DE PALADÍN (3.er NIVEL)

**Acero diamantino**[M]: una armadura de metal proporciona RD.
**Arma azote de muertos vivientes:** un arma obtiene la propiedad de *azote* y se considera de alineamiento bueno.
**Arma de la deidad:** tu arma obtiene un bonificador de mejora y una aptitud especial.
**Bendición de Bahamut:** obtienes RD 10/mágica.
**Buscar el descanso eterno:** expulsas muertos vivientes como un clérigo de tu nivel.
**Encontrar el hueco:** tus ataques ignoran la armadura y la armadura natural.
**Furia justa:** obtienes pg temporales y un +4 a la Fuerza.
**Mano del creyente:** crea una zona de custodia inmóvil que aturde a aquellos que tienen una deidad diferente de la tuya.
**Manto del bien /mal:** ganas RC 12 + el nivel de lanzador, contra conjuros con el descriptor de alineamiento opuesto.
**Mente única mayor:** como *mente única*, pero también obtienes un +2 al daño cuando estás montado.
**Palabra de atadura:** grilletes mágicos retienen al enemigo.
**Procesión regia:** como *montura*, pero convocas a varias.
**Resurgimiento en grupo:** como *resurgimiento*, pero a varios receptores.
**Tormenta axiomática**[M]: una lluvia legal cae en un radio de 20'.
**Tormenta sagrada**[M]: una lluvia buena cae en un radio de 20'.

## CONJUROS DE PALADÍN (4.º NIVEL)

**Aura justa:** detonas al morir, curando a las criaturas buenas y dañando a otras (2d6 de daño/nivel).
**Aura telepática:** comunicación unidireccional con los aliados a menos de 100'.
**Castigar:** una reprimenda verbal daña a los que tienen un alineamiento distinto del tuyo.
**Espada legal:** un arma se convierte en una +5 axiomática y emite *círculo mágico contra el caos*.
**Favor del mártir:** el objetivo gana inmunidad al daño no letal, a los efectos de hechizo y compulsión, y a otros estados adversos.
**Montura alada:** a tu montura le crecen alas y vuela a una velocidad de 60'.
**Poder dracónico:** ganas un +5 a la Fuerza, la Constitución y el Carisma; +4 a la armadura natural; inmunidad a los efectos de sueño mágico y parálisis.
**Reaparición:** devuelve a la vida a una criatura durante 1 minuto/nivel.
**Refugio sagrado:** las criaturas obtienen un +2 a la CA, conservan el bonificador de Destreza, y tú puedes imponer manos a distancia.
**Semblante menor de la deidad:** obtienes un +4 al Carisma y RE 10 contra ciertos tipos de energía.



Carro espiritual *le permite a una montura correr sin el estorbo del jinete*

*Ilustración de F. Vohwinkel*

# Apéndice: conjuros de dominio

Los siguientes dominios complementan los descritos en el Capítulo 11 del Manual del jugador. En las siguientes listas, una daga (†) al término del nombre del conjuro indica uno descrito en este libro.

## DOMINIO ARÁCNIDO

**Poder concedido:** reprendes o comandas arañas de la misma manera que un clérigo maligno lo hace con los muertos vivientes. Puedes utilizar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Car.

### Conjuros del dominio Arácnido

1 **Trepar cual arácnido:** da la capacidad de caminar por paredes y techos.
2 **Convocar plaga:** convocas una plaga de murciélagos, ratas o arañas.
3 **Corcel fantasmal***: montura mágica que aparece durante 1 hora/nivel.
4 **Sabandijas gigantes:** convierte arañas, ciempiés o escorpiones en sabandijas gigantes.
5 **Plaga de insectos:** un enjambre de arañas ataca a criaturas.
6 **Maldición de la araña**[Z]: conviertes a un humanoide en una draña.
7 **Arañas de piedra**[Z]: trasformas guijarros en constructos monstruosos con aspecto de arañas.
8 **Marabunta:** plagas de ciempiés atacan siguiendo tus órdenes.
9 **Formas de araña**[Z]: polimorfas a una criatura/nivel en una araña monstruosa.

*Tiene una forma de sabandija.

## DOMINIO DE ARTESANÍA

**Poder concedido:** lanzas los sortilegios de conjuración (creación) a +1 nivel de lanzador y obtienes Soltura con una habilidad como dote adicional en una habilidad de Artesanía a tu elección.

### Conjuros del dominio de Artesanía

1 **Animar una cuerda:** hace que una cuerda se mueva a tus órdenes.
2 **Transformar madera:** ajusta a tus necesidades los objetos de madera.
3 **Transformar piedra:** dota a la piedra de cualquier forma.
4 **Creación menor:** crea un objeto de tela o madera.
5 **Muro de piedra:** crea un muro de piedra al que se le puede dar forma.
6 **Máquina fantástica**[Z]: crea una máquina para llevar a cabo una tarea sencilla.
7 **Creación mayor:** como *creación menor*, pero también con piedra y metal.
8 **Jaula de fuerza**[M]: cubo de fuerza que atrapa a todo el que está en su interior.
9 **Máquina fantástica mayor**[Z]: crea una máquina para llevar a cabo varias tareas.

## DOMINIO DE ATADO A LA MUERTE

**Poder concedido:** tu límite para controlar muertos vivientes reanimados a través de conjuros aumenta a tres veces tu nivel del lanzador en vez de las dos veces habituales.

### Conjuros del dominio de Atado a la muerte

1 **Helor de la tumba**[Z]: rayo que inflige daño por frío.
2 **Hoja de dolor y temor**[Z]: crea una hoja de dientes chirriantes.
3 **Colmillos del rey vampiro**[Z]: te crecen colmillos de vampiro.
4 **Marchitar extremidad**[Z]: haces que las extremidades del enemigo se marchiten.
5 **Revivir muerto viviente**[ZM]: devuelves a la muerte viviente a un muerto en vida que fue destruido hace como máximo 1 día/nivel.
6 **Dotar de conciencia a muertos vivientes**[ZX]: otorgas inteligencia a muertos vivientes descerebrados.
7 **Avascular**[Z]: reduces al enemigo a la mitad de sus pg y le aturdes.
8 **Masa avascular**[Z]: reduces al enemigo a la mitad de sus pg y le aturdes, enmaraña en un radio de 20' de la víctima.
9 **Lamento de la banshee:** matas a una criatura/nivel.

## DOMINIO CAVERNARIO

**Poder concedido:** obtienes la aptitud afinidad con la piedra (*MJ*, pág. 16). Si ya la tienes, tu bonif. racial a las pruebas para advertir la presencia de obras de cantería fuera de lo común aumenta a +4.

### Conjuros del dominio Cavernario

1 **Detectar puertas secretas:** revela puertas ocultas en un radio de 60'.
2 **Oscuridad:** oscuridad sobrenatural de 20' de radio.
3 **Fundirse con la piedra:** tu equipo y tú os fundís con la piedra.
4 **Cobijo seguro de Leomund:** crea una sólida casa.
5 **Pasamiento:** crea un pasaje a través de un muro de madera o roca.
6 **Encontrar la senda:** muestra el camino más directo hasta un lugar.
7 **Fauces de piedra**[Z]: anima una cámara natural u obertura de cueva.
8 **Terremoto:** fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.
9 **Cautiverio:** sepulta al objetivo bajo tierra.

## DOMINIO DE CELERIDAD

**Poder concedido:** tu velocidad terrestre es más rápida de lo normal en tu raza en 10'. Pierdes este beneficio si llevas armadura intermedia o pesada, o carga mediana o pesada.

### Conjuros del dominio de Celeridad

1 **Retirada expeditiva:** tu velocidad aumenta en 30'.
2 **Gracia felina:** el receptor gana un +4 a la Destreza durante 1 minuto/nivel.
3 **Contorno borroso:** los ataques no aciertan al objetivo un 20% de las veces.
4 **Acelerar:** una criatura/nivel se mueve más rápido y recibe un +1 a las tiradas de ataque, la CA y los TS de Reflejos.
5 **Zancada arbórea:** te permite llegar desde un árbol hasta otro que esté lejos.
6 **Caminar con el viento:** tus aliados y tú os volvéis vaporosos y viajáis con rapidez.
7 **Gracia felina en grupo:** como *gracia felina*, pero afecta a un objetivo/nivel.
8 **Intermitencia mayor**[Z]: intermitencia controlada entre el plano Material y el Etéreo que concede defensas durante 1 asalto/nivel.
9 **Detener el tiempo:** puedes actuar con libertad durante 1d4+1 asaltos.

## DOMINIO DE CIENO

**Poder concedido:** reprendes o comandas cienos de la misma manera que un clérigo maligno lo hace con los muertos vivientes. Puedes utilizar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Car.

### Conjuros del dominio de Cieno

1 **Grasa:** un objeto o cuadrado de 10' de lado se vuelve resbaladizo.
2 **Flecha ácida de Melf:** ataque de toque a distancia; 2d4 de daño durante 1 asalto + 1 asalto/3 niveles.
3 **Veneno:** toque que inflige 1d10 de daño a la Constitución, que se repite al cabo de 1 minuto.
4 **Contacto herrumbroso:** tu toque corroe el hierro y las aleaciones.
5 **Tentáculos negros de Evard:** tentáculos que apresan a todos en una expansión de 15'.
6 **Transmutar roca en barro:** transforma dos cubos de 10'/nivel.
7 **Destrucción**[F]: mata al receptor y destruye sus restos.
8 **Palabra de poder cegador:** ciega a una criatura de hasta 200 pg.
9 **Implosión:** mata a una criatura/asalto.

## DOMINIO DE CLIMA

**Poder concedido:** el clima adverso tiene menos efecto en ti. La lluvia y la nieve no aplican penalizadores a tus pruebas de Avistar y Buscar. Puedes moverte por terrenos cubiertos de nieve y helados con tu movimiento normal. Los efectos de viento, ya sean naturales o mágicos, te afectan como si fueras de una categoría de tamaño mayor.

### Conjuros del dominio de Clima

1 **Niebla de obscurecimiento:** una niebla te rodea.
2 **Ráfaga de viento:** hace volar o derriba a las criaturas más pequeñas.
3 **Llamar al relámpago:** atrae los rayos (3d6 por rayo) desde el cielo.
4 **Tormenta de hielo:** granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro.
5 **Vientos apresantes**[Z]: aire que impide que el objetivo se mueva y dificulta los ataques a distancia.
6 **Sendero de nubes**[Z]: los objetivos pueden volar a velocidad de 60'.
7 **Controlar el clima:** cambia el clima a nivel local.
8 **Torbellino:** ciclón que inflige daño y puede levantar a las criaturas.
9 **Torbellino mayor***: como *torbellino*, pero más grande y destructivo.

## DOMINIO DE CODICIA

**Poder concedido:** obtienes un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Abrir cerraduras, Juego de manos y Tasación.

### Conjuros del dominio de Codicia

1 **Hacer trampas**[Z]: el receptor vuelve a realizar una tirada de dados cuando se determina el éxito de un juego de azar.
2 **Atraer regalo**[Z]: el receptor entrega al lanzador lo que sujeta.
3 **Apertura:** abre una puerta cerrada o sellada mágicamente.
4 **Trampa de fuego**[M]: el objeto inflige 1d4 de daño +1/nivel al ser abierto.
5 **Elaborar:** transforma materias primas en objetos acabados.
6 **Guardas y custodias:** diversos efectos mágicos protegen un área.
7 **Teleportar objeto:** como *teleportar*, pero afecta a un objeto tocado.
8 **Ladrón fantasmal**[Z]: crea una fuerza invisible que roba a los demás.
9 **Simpatía**[F]: el lugar o los objetos afectados por el conjuro atraen a ciertas criaturas.

## DOMINIO DE COMERCIO

**Poder concedido (Sb):** una vez al día como una acción gratuita, puedes utilizar *detectar pensamientos* para afectar a un receptor durante tantos minutos como bonificador de Carisma tengas (mínimo 1 minuto).

### Conjuros del dominio de Comercio

1 **Cuchichear mensaje:** conversación cuchicheada a distancia.
2 **Gema bomba**[ZM]: convierte una gema en una bomba que inflige 1d8 de daño por fuerza/2 niveles.
3 **Esplendor de águila:** el objetivo obtiene un +4 a Carisma durante 1 minuto/nivel.
4 **Recado:** lleva instantáneamente un mensaje corto a cualquier lugar.
5 **Elaborar:** transforma materias primas en objetos acabados.
6 **Visión verdadera**[M]: te permite ver todo como es en realidad.
7 **Magnífica mansión de Mordenkainen**[F]: puerta que conduce a una mansión extradimensional.
8 **Mente en blanco:** el receptor es inmune a la magia mental/emocional y el escudriñamiento.
9 **Discernir ubicación:** indica la ubicación exacta de una criatura u objeto.

## DOMINIO DE COMPETICIÓN

**Poder concedido (Ex):** obtienes un bonificador de +1 a las pruebas enfrentadas que realices.

### Conjuros del dominio de Competición

1 **Quitar miedo:** elimina el miedo o proporciona un +4 a los TS contra miedo de un objetivo, +1 por cada cuatro niveles.
2 **Celo**[Z]: te mueves a través de los adversarios para atacar al enemigo que eliges.
3 **Plegaria:** los aliados ganan un +1 a la mayoría de tiradas, los rivales sufren un penalizador de -1.
4 **Poder divino:** ganas bonificadores de ataque, +6 a la Fuerza y 1 pg/nivel.
5 **Poder de la justicia:** tu tamaño aumenta y ganas bonificadores al combate.
6 **Pacto ferviente**[ZX]: obtienes automáticamente bonif. de combate cuando atacas a alguien del alineamiento contrario.
7 **Regenerar:** el receptor recupera sus extremidades cercenadas, cura 4d8 de daño +1/nivel (máximo +35).
8 **Instante de presciencia:** ganas un bonificador introspectivo en una única tirada de ataque, prueba o TS.
9 **Semblante mayor de la deidad**[Z]: como *semblante menor de la deidad*, pero te conviertes en un semicelestial o semiinfernal.

## DOMINIO DE COMUNIDAD

**Poder concedido:** puedes utilizar la aptitud sortílega *calmar emociones* una vez al día. Obtienes un bonificador de +2 a las pruebas de Diplomacia.

### Conjuros del dominio de Comunidad

1 **Bendecir:** los aliados ganan un +1 al ataque y a sus TS contra miedo.

2 **Situación:** observa la posición y condición de los aliados.
3 **Plegaria:** los aliados ganan un +1 a la mayoría de tiradas, los rivales sufren un penalizador de -1.
4 **Don de lenguas:** hablas cualquier idioma.
5 **Vínculo telepático de Rary:** vínculo que permite la comunicación entre aliados.
6 **Festín de los héroes:** comida para 1 criatura/nivel que cura y otorga bonificadores de combate.
7 **Refugio**[M]: altera un objeto para que transporte a su poseedor hasta ti.
8 **Magnífica mansión de Mordenkainen**[F]: puerta que conduce a una mansión extradimensional.
9 **Sanar en grupo:** como *sanar*, pero con varios objetivos.

## DOMINIO DE CONJUROS

**Poder concedido:** obtienes un bonificador de +2 a las pruebas de Concentración y Conocimiento de conjuros.

### Conjuros del dominio de Conjuros

1 **Armadura de mago:** concede al receptor un +4 a armadura.
2 **Silencio:** niega el sonido en un radio de 15'.
3 **Cualqueconjuro**[Z]: puedes preparar cualquier conjuro arcano de hasta 2.º nivel.
4 **Mnemotecnia de Rary**[F]: sólo para mago. Prepara conjuros adicionales o retiene uno que se acabe de ejecutar.
5 **Romper encantamiento:** libera a los receptores de los encantamientos, las alteraciones, las maldiciones y las petrificaciones.
6 **Cualqueconjuro mayor**[Z]: preparas cualquier conjuro arcano de hasta 5.º nivel.
7 **Deseo limitado**[X]: altera la realidad, dentro de los límites del conjuro.
8 **Campo antimagia:** niega la magia en un radio de 10'.
9 **Disyunción de Mordenkainen:** disipa la magia y desencanta objetos mágicos.

## DOMINIO DE CONVOCACIÓN

**Poder concedido:** lanzas todos los sortilegios de conjuración (convocación) y conjuración (llamada) a nivel de lanzador +2.

### Conjuros del dominio de Convocación

1 **Convocar monstruo I:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
2 **Convocar monstruo II:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
3 **Convocar monstruo III:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
4 **Aliado de los Planos menor**[X]: intercambio de favores con una criatura extraplanaria de 6 DG.
5 **Convocar monstruo V:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
6 **Aliado de los Planos**[X]: como *aliado de los Planos menor*, pero hasta 16 DG.
7 **Convocar monstruo VII:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
8 **Aliado de los Planos mayor:** como *aliado de los Planos menor*, pero hasta 24 DG.
9 **Umbral**[X]: conecta dos planos para viajar o convocar.

## DOMINIO DE CREACIÓN

**Poder concedido:** lanzas los sortilegios de conjuración (creación) a +1 nivel de lanzador.

### Conjuros del dominio de Creación

1 **Crear agua:** crea 2 galones/nivel de agua pura.
2 **Imagen menor:** como *imagen silenciosa*, pero con algún sonido.
3 **Crear comida y bebida:** alimenta a tres humanos (o un caballo)/nivel.
4 **Creación menor:** crea un objeto de tela o madera.
5 **Creación mayor:** como *creación menor*, pero también con piedra y metal.
6 **Festín de los héroes:** comida para 1 criatura/nivel que cura y otorga bonificadores de combate.
7 **Imagen permanente**[M]: incluye visión, sonido y olor.
8 **Creación verdadera**[ZX]: como *creación mayor*, pero permanente.
9 **Pabellón de grandeza**[Z]: se crean un festín y un gran pabellón.

## DOMINIO DE DOMINACIÓN

**Poder concedido:** obtienes Soltura con una escuela de magia (encantamiento) como dote adicional.

### Conjuros del dominio de Dominación

1 **Orden imperiosa:** el receptor obedece durante 1 asalto una orden de palabra única.
2 **Cautivar:** cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.
3 **Sugestión:** obliga al receptor a seguir un curso de acción determinado.
4 **Dominar persona:** controla telepáticamente a un humanoide.
5 **Orden imperiosa mayor:** como *orden imperiosa*, pero afecta a un receptor/nivel.
6 **Geas/empeño:** como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
7 **Sugestión en grupo:** como *sugestión*, más un receptor/nivel.
8 **Dominación verdadera**[Z]: como *dominar persona*, pero con un -4 al TS.
9 **Esclavo monstruoso**[Z]: como *dominación verdadera*, pero permanente y afecta a cualquier criatura.

## DOMINIO DE DRAGÓN

**Poder concedido:** añade Engañar e Intimidar a tu lista de habilidades cláseas de clérigo.

### Conjuros del dominio de Dragón

1 **Colmillo mágico:** un arma natural de la criatura receptora consigue un +1 a las tiradas de ataque y de daño.
2 **Resistir energía:** ignora 10 (o más) puntos de daño/ataque de un tipo de energía especificado.
3 **Colmillo mágico mayor:** un arma natural de la criatura receptora consigue un +1/4 niveles a las tiradas de ataque y de daño (máx. +5).
4 **La voz del dragón**[Z]: +10 a las pruebas de Engañar, Diplomacia e Intimidar; puedes utilizar una *sugestión*.
5 **Visión verdadera**[M]: te permite ver todo como es en realidad.
6 **Piel pétrea**[M]: ignoras 10 de daño por ataque.
7 **Aliado dragón**[X]: como *aliado dragón menor*, pero de hasta 15 DG.
8 **Sugestión en grupo:** como *sugestión*, más un receptor/nivel.
9 **Dominar monstruo:** como *dominar persona*, pero con cualquier criatura.

## DOMINIO DROW

**Poder concedido:** obtienes Reflejos rápidos como dote adicional.

### Conjuros del dominio Drow

1 **Capa de poder oscuro**[Z]: capa que protege al receptor de los efectos de la luz del sol.
2 **Clariaudiencia/clarividencia:** ver u oír a distancia durante 1 minuto/nivel.
3 **Sugestión:** obliga al receptor a seguir un curso de acción determinado.
4 **Discernir mentiras:** revela las mentiras deliberadas.
5 **Forma arácnida**[Z]: asumes la forma de una araña Grande o una draña.
6 **Pantalla disipadora mayor:** *disipar magia* apuntado contra cualquier criatura u objeto desatendido, máx. +20 en la prueba de nivel de lanzador.
7 **Palabra del caos:** mata, *confunde*, aturde o ensordece a receptores no caóticos.
8 **Aliado de los Planos mayor:** como *aliado de los Planos menor*, pero hasta 24 DG.
9 **Umbral**[X]: conecta dos planos para viajar o convocar.

## DOMINIO ÉLFICO

**Poder concedido:** obtienes la dote Disparo a bocajarro.

### Conjuros del dominio Élfico

1 **Impacto verdadero:** +20 a tu siguiente tirada de ataque.
2 **Gracia felina:** el receptor gana un +4 a la Destreza durante 1 minuto/nivel.
3 **Trampa de lazo:** crea una trampa mágica de lazo.
4 **Zancada arbórea:** te permite llegar desde un árbol hasta otro que esté lejos.
5 **Comunión con la naturaleza:** averiguas datos sobre 1 milla de terreno/nivel.
6 **Encontrar la senda:** muestra el camino más directo hasta un lugar.
7 **Roble guardián:** un roble se convierte en un ent guardián.
8 **Explosión solar:** ciega a todos en un radio de 10', inflige 6d6 de daño.
9 **Antipatía:** el lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.

## DOMINIO ENANO

**Poder concedido:** obtienes Gran fortaleza como dote adicional.

### Conjuros del dominio Enano

1 **Arma mágica:** un arma gana un bonificador de +1.
2 **Resistencia de oso:** el receptor gana un +4 a la Constitución durante 1 minuto/nivel.
3 **Glifo custodio**[M]: inscripción que inflige daño a quien pasa a su lado.
4 **Arma mágica mayor:** bonificador de +1/4 niveles (máx. +5).
5 **Elaborar:** transforma materias primas en objetos acabados.
6 **Piedra parlante:** puedes comunicarte con la piedra natural o trabajada.
7 **Máxima:** mata, paraliza, ralentiza o ensordece a receptores no legales.
8 **Protección contra los conjuros**[MF]: confiere un bonificador de resistencia de +8.
9 **Enjambre elemental**: convoca varios elementales*.

*Sólo conjuro de tierra.

## DOMINIO DE ENVIDIA

**Poder concedido:** añade Engañar a tu lista de habilidades cláseas de clérigo. Además, lanzas los conjuros que dañan o consumen puntuaciones de característica o infligen niveles negativos a +1 nivel de lanzador.

### Conjuros del dominio de Envidia

1 **Disfrazarse:** cambia tu aspecto.
2 **Rayo de debilitamiento:** rayo que inflige un penalizador a la Fuerza de 1d6 +1/2 niveles.
3 **Toque de idiotez:** el objetivo sufre un penalizador de 1d6 a la Inteligencia, la Sabiduría y el Carisma.
4 **Toque vampírico:** toque que inflige 1d6 de daño/2 niveles; el lanzador gana pg iguales al daño.
5 **Desesperación aplastante:** el receptor sufre un -2 a las tiradas de ataque, daño, TS y pruebas.
6 **Transmigración**[F]: permite la posesión de otra criatura.
7 **Deseo limitado**[X]: altera la realidad, dentro de los límites del conjuro.
8 **Simulacro**[MX]: crea un doble parcialmente real de una criatura.
9 **Deseo**[X]: como *deseo limitado*, pero con menos limitaciones.

## DOMINIO DE EQUILIBRIO

**Poder concedido:** una vez al día como una acción gratuita, puedes sumar tu modificador de Sab a tu CA. Este bonificador tiene una duración de 1 asalto por nivel de clérigo.

### Conjuros del dominio de Equilibrio

1 **Integrar:** repara un objeto.
2 **Calmar emociones:** calma a las criaturas, negando los efectos emocionales.
3 **Claridad mental**[Z]: bonificador de +4 a los TS contra conjuros y aptitudes enajenadores, permite tirar de nuevo la posibilidad de fallo por ocultación.
4 **Exorcismo:** una criatura se ve forzada a regresar a su plano natal.
5 **Santuario en grupo**[Z]: una criatura/nivel no puede ser atacada ni atacar.
6 **Destierro:** destierra a 2 DG/nivel de criaturas de otros planos.
7 **Palabra de equilibrio**[Z]: mata, paraliza, debilita o marea a criaturas no neutrales.
8 **Protección contra los conjuros**[MF]: confiere un bonificador de resistencia de +8.
9 **Juzgar en el equilibrio**[Z]: daña o cura a las criaturas que se hallan a 30' o menos de ti.

## DOMINIO DE ESTIRPE ESCAMOSA

**Poder concedido:** reprendes o comandas animales (sólo criaturas reptilianas y serpientes) de la misma manera que un clérigo maligno lo hace con los muertos vivientes. Puedes utilizar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Car.

### Conjuros del dominio de Estirpe escamosa

1 **Colmillo mágico:** un arma natural de la criatura receptora consigue un +1 a las tiradas de ataque y de daño.
2 **Trance animal***: fascina a 2d6 DG de animales.
3 **Colmillo mágico mayor:** un arma natural de la criatura receptora consigue un +1/4 niveles a las tiradas de ataque y de daño (máx. +5).
4 **Veneno:** toque que inflige 1d10 de daño a la Constitución, que se repite al cabo de 1 minuto.
5 **Crecimiento animal***: un animal/2 niveles dobla su tamaño.
6 **Mirada penetrante:** el objetivo queda despavorido, indispuesto y comatoso.

7 **Marabunta****: plagas de ciempiés atacan siguiendo tus órdenes.
8 **Formas de animal**: un aliado/nivel es polimorfado en el animal elegido.
9 **Cambiar de forma**[F]: te transforma en cualquier criatura; cambios, una vez por asalto.

*Sólo afecta a criaturas reptilianas u ofidios.
**Compuesta de serpientes menudas.

## DOMINIO DE FAMILIA

**Poder concedido (Sb)**: una vez al día como una acción gratuita, puedes proteger a un número de criatura igual a tu modificador de Car (mínimo una) con un bonificador de esquiva de +4 a la CA. Esta aptitud tiene una duración de 1 asalto por nivel. Una criatura afectada pierde esta protección si se mueve a más de 10' de ti. Puedes afectarte a ti mismo con este poder.

### Conjuros del dominio de Familia

1 **Bendecir:** los aliados ganan un +1 al ataque y a sus TS contra miedo.
2 **Escudar a otro**[F]: sufres la mitad del daño infligido al receptor.
3 **Mano auxiliadora:** una mano fantasmal que lleva al receptor hasta ti.
4 **Imbuir aptitud para los conjuros:** transfiere conjuros al receptor.
5 **Vínculo telepático de Rary:** vínculo que permite la comunicación entre aliados.
6 **Festín de los héroes:** comida para 1 criatura/nivel que cura y otorga bonificadores de combate.
7 **Refugio**[M]: altera un objeto para que transporte a su poseedor hasta ti.
8 **Protección contra los conjuros**[MF]: confiere un bonificador de resistencia de +8.
9 **Esfera prismática:** como *muro prismático*, pero rodea por todos lados.

## DOMINIO DE FORTALEZA

**Poder concedido (Sb)**: manipulando las energías cósmicas de la inercia, una vez al día puedes volver a realizar cualquier tirada de daño (de un arma, un conjuro o una aptitud) y escoger la mejor de las dos.

### Conjuros del dominio de Fortaleza

1 **Armadura de mago:** concede al receptor un bonificador de armadura de +4.
2 **Proyectil mágico:** 1d4+1 de daño; +1 proyectil/2 niveles por encima del 1.º (máximo 5).
3 **Explosión de fuerza**[Z]: ataque que inflige 1d6 de daño/2 niveles (máx. 5d6).
4 **Esfera elástica de Otiluke:** globo de fuerza que protege a un receptor pero lo atrapa.
5 **Muro de fuerza:** este muro es inmune al daño.
6 **Rechazo:** las criaturas no pueden acercarse a ti.
7 **Jaula de fuerza**[M]: cubo de fuerza que atrapa a todo el que está en su interior.
8 **Esfera telecinética de Otiluke:** como *esfera elástica de Otiluke*, pero mueves la esfera telecinéticamente.
9 **Mano aplastante de Bigby:** mano Grande que proporciona cobertura, empuja o aplasta a tus enemigos.

## DOMINIO DE FRÍO

**Poder concedido (Sb)**: puedes expulsar o destruir criaturas de fuego de la misma manera que un clérigo bueno lo hace con los muertos vivientes. También puedes expulsar o comandar criaturas de frío como un clérigo maligno hace con los muertos vivientes. Puedes hacerlo un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Car.

### Conjuros del dominio de Frío

1 **Toque gélido:** un toque/nivel, 1d6 de daño y, posiblemente, 1 punto de daño a la Fuerza.
2 **Helar metal:** enfría tanto el metal que su contacto inflige daño.
3 **Tormenta de aguanieve:** estorba a la visión y el movimiento.
4 **Tormenta de hielo:** granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro.
5 **Muro de hielo:** plano de hielo crea una pared de 15 pg +1/nivel o un hemisferio que puede atrapar a criaturas en su interior.
6 **Cono de frío:** 1d6 daño por frío/nivel.
7 **Controlar el clima:** cambia el clima a nivel local.
8 **Rayo polar:** ataque de toque a distancia que inflige 1d6/nivel daño por frío.
9 **Avalancha obediente**[Z]: una avalancha de nieve aplasta y entierra a tus enemigos.

## DOMINIO DE GLORIA

**Poder concedido:** expulsas muertos vivientes con un bonificador de +2 a la prueba y +1d6 a las tiradas de daño por expulsión.

### Conjuros del dominio de Gloria

1 **Perturbar muertos vivientes:** inflige 1d6 de daño a un muerto viviente.
2 **Bendecir arma:** el arma asesta golpes terribles a los enemigos malignos.
3 **Luz abrasadora:** rayo que inflige 1d8 de daño/2 niveles (y más a los muertos vivientes).
4 **Castigo divino:** daña y ciega a las criaturas malignas.
5 **Espada sagrada:** un arma pasa a ser +5 e inflige +2d6 de daño contra el mal.
6 **Rayo de gloria**[Z]: rayo de energía positiva que inflige daño a los ajenos malignos y los muertos vivientes.
7 **Rayo solar:** haz de luz que ciega e inflige 4d6 de daño.
8 **Corona de la gloria**[ZM]: ganas un +4 al Carisma e inspiras a tus aliados.
9 **Umbral**[X]: conecta dos planos para viajar o convocar.

## DOMINIO GNOMO

**Poder concedido:** lanzas los conjuros de ilusión a +1 nivel de lanzador.

### Conjuros del dominio Gnomo

1 **Imagen silenciosa:** crea una ilusión menor diseñada por ti.
2 **Gema bomba**[ZM]: convierte una gema en una bomba que inflige 1d8 de daño por fuerza/2 niveles.
3 **Imagen menor:** como *imagen silenciosa*, pero con algún sonido.
4 **Creación menor:** crea un objeto de tela o madera.
5 **Terreno alucinatorio:** hace que un terreno parezca ser de un tipo diferente (campo con aspecto de bosque, etc.).
6 **Máquina fantástica**[Z]: crea una máquina para llevar a cabo una tarea sencilla.
7 **Pantalla:** ilusión que oculta un lugar a la visión y el escudriñamiento.
8 **Baile irresistible de Otto:** obliga a bailar al receptor.
9 **Convocar aliado natural IX:** convoca a una criatura para que luche*.

*Sólo elementales de tierra o animales.

## DOMINIO DE GULA

**Poder concedido:** durante un periodo total de 1 asalto por nivel de clérigo que poseas, puedes aumentar tu tamaño como si estuvieras bajo los efectos de un conjuro *agrandar persona*. Activar o dar fin al poder es una acción gratuita.

### Conjuros del dominio de Gula

1 **Buenas bayas:** 2d4 bayas que curan cada una 1 pg (máx. 8 pg/24 horas).
2 **Campanas fúnebres:** mata a una criatura moribunda; ganas 1d8 pg temporales, +2 a la Fuerza y +1 nivel de lanzador.
3 **Crear comida y bebida:** alimenta a tres humanos (o un caballo)/nivel.
4 **Toque vampírico:** toque que inflige 1d6 de daño/2 niveles; el lanzador gana pg iguales al daño.
5 **Polimorfar funesto:** transforma al receptor en un animal inofensivo.
6 **Festín de los héroes:** comida para 1 criatura/nivel que cura y otorga bonificadores de combate.
7 **De la piedra a la carne:** restablece a una criatura petrificada.
8 **Mordisco del rey**[Z]: engulles a tus enemigos.
9 **Atrapar el alma**[MF]: aprisiona al objetivo dentro de una gema.

## DOMINIO DE HAMBRE

**Poder concedido:** obtienes un ataque de mordisco. Si eres Pequeño, éste inflige 1d4 de daño; si eres Mediano, 1d6; o si eres Grande, 1d8. Tienes competencia con tu mordisco y se te considera armado. Si ya tienes un ataque de mordisco natural, utiliza el mayor de los dos valores de daño. A éste se le considera un ataque natural secundario.

### Conjuros del dominio de Hambre

1 **Luz necrófaga**[Z]: una luz proporciona resistencia a la expulsión.
2 **Glifo de necrófago**[Z]: un glifo protege una zona, paraliza a las víctimas.
3 **Ademán de necrófago**[Z]: rayo que paraliza al objetivo.
4 **Enervación:** el objetivo sufre 1d4 niveles negativos.
5 **Guantelete del necrófago**[Z]: conviertes a la víctima en un necrófago bajo tu control.
6 **Ojos del rey**[Z]: convocas murciélagos terribles infernales.
7 **Campo de necrófagos**[Z]: transformas a criaturas moribundas en necrófagos.
8 **Mordisco del rey**[Z]: engulles a tus enemigos.
9 **Consumir energía:** el objetivo sufre 2d4 niveles negativos.

## DOMINIO DE HECHIZO

**Poder concedido:** puedes reforzar tu Carisma en 4 puntos una vez al día. Activar este poder se considera una acción gratuita. El aumento de la característica dura 1 minuto.

### Conjuros del dominio de Hechizo

1 **Hechizar persona:** convierte a una persona en tu amiga.
2 **Calmar emociones:** calma a las criaturas, negando los efectos emocionales.
3 **Sugestión:** obliga al receptor a seguir un curso de acción determinado.
4 **Esperanza alentadora:** los objetivos obtienen un +2 a las tiradas de ataque y de daño, los TS y las pruebas.
5 **Hechizar monstruo:** hace que un monstruo crea que es tu aliado.
6 **Geas/empeño:** como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
7 **Locura:** el receptor sufre *confusión* de forma continuada.
8 **Exigencia:** como *recado*, pero se puede enviar una *sugestión*.
9 **Dominar monstruo:** como *dominar persona*, pero con cualquier criatura.

## DOMINIO DE ILUSIÓN

**Poder concedido:** lanzas todos los conjuros de ilusión a +1 nivel de lanzador.

### Conjuros del dominio de Ilusión

1 **Imagen silenciosa:** crea una ilusión menor diseñada por ti.
2 **Imagen menor:** como *imagen silenciosa*, pero con algún sonido.
3 **Desplazamiento:** los ataques no alcanzan al receptor el 50% de las veces.
4 **Asesino fantasmal:** una terrible ilusión mata al receptor o le inflige 3d6 de daño.
5 **Imagen persistente:** como *imagen mayor*, pero no precisa concentración.
6 **Doble engañoso:** te hace invisible y crea un doble ilusorio.
7 **Proyectar imagen:** doble ilusorio capaz de hablar y lanzar conjuros.
8 **Pantalla:** ilusión que oculta un lugar a la visión y el escudriñamiento.
9 **Némesis inexorable:** como *asesino fantasmal*, pero afecta a todos a 30' o menos.

## DOMINIO DE INQUISICIÓN

**Poder concedido:** obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de disipación.

### Conjuros del dominio de Inquisición

1 **Detectar el caos:** revela criaturas, conjuros u objetos caóticos.
2 **Zona de verdad:** los receptores dentro del alcance no pueden mentir.
3 **Detectar pensamientos:** permite "oír" los pensamientos superficiales.
4 **Discernir mentiras:** revela las mentiras deliberadas.
5 **Visión verdadera**[M]: te permite ver todo como es en realidad.
6 **Geas/empeño:** como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
7 **Máxima:** mata, paraliza, ralentiza o ensordece a receptores no legales.
8 **Escudo de la ley**[E]: +4 a la CA, +4 de resistencia y RC 25 contra los conjuros caóticos.
9 **Cautiverio:** sepulta al objetivo bajo tierra.

## DOMINIO DE IRA

**Poder concedido:** una vez al día, puedes restarte hasta un máximo de puntos de tu Sabiduría como nivel de clérigo tienes. Por cada 2 de estos puntos, suma 1 a tu puntuación de Fuerza. Sufres todos los efectos de una Sabiduría reducida, incluyendo los de acceso a conjuros y los bonificados, la reducción de las salvaciones de Voluntad y penalizadores a las habilidades basadas en esta característica. Este intercambio entre puntuaciones tiene una duración de 1 asalto por nivel de clérigo y no se le puede dar fin antes.

### Conjuros del dominio de Ira

1 **Carga del rinoceronte**[Z]: la próxima carga inflige doble daño.
2 **Fuerza de toro:** el receptor obtiene un +4 a la Fuerza durante 1 minuto/nivel.

3 **Furia:** proporciona un +2 a la Fuerza y la Constitución, +1 a los TS de Voluntad y -2 a la CA.
4 **Alarido:** ensordece a todos los que están dentro del cono e inflige 5d6 de daño sónico.
5 **Poder de la justicia:** tu tamaño aumenta y ganas bonificadores al combate.
6 **Canción de discordia:** obliga a que los objetivos se peleen entre ellos.
7 **Transformación de Tenser**[M]**:** obtienes bonificadores de combate.
8 **Alarido mayor:** grito devastador que inflige 10d6 de daño sónico, aturde a las criaturas y daña a los objetos.
9 **Tormenta de venganza:** tormenta de lluvia ácida, rayos y granizo.

## DOMINIO DE JUSTO CASTIGO

**Poder concedido (Sb):** una vez al día, si alguien te ha infligido daño en combate, puedes realizar un golpe de venganza con un arma cuerpo a cuerpo o a distancia contra ese adversario en tu siguiente acción. Si logras asestar el golpe, infliges máximo daño.

### Conjuros del dominio de Justo castigo

1 **Escudo de la fe:** aura que concede un bonificador de desvío +2 o superior.
2 **Resistencia de oso:** el receptor gana un +4 a la Constitución durante 1 minuto/nivel.
3 **Hablar con los muertos:** un cadáver responde a una pregunta/2 niveles.
4 **Escudo de fuego:** las criaturas que te atacan sufren daño por fuego; tú estás protegido contra el calor y el frío.
5 **Marca de la justicia:** designa la acción que desencadena una *maldición* sobre el receptor.
6 **Destierro:** destierra a 2 DG/nivel de criaturas de otros planos.
7 **Retorno de conjuros:** devuelve 1d4+6 niveles de conjuro a su lanzador.
8 **Discernir ubicación:** indica la ubicación exacta de una criatura u objeto.
9 **Tormenta de venganza:** tormenta de lluvia ácida, rayos y granizo.

## DOMINIO DE LIBERACIÓN

**Poder concedido (Sb):** si te afecta un efecto de hechizo, compulsión o miedo y fallas el TS, puede intentar de nuevo este último 1 asalto después con la misma CD. Sólo ganas esta nueva oportunidad para tener éxito en los TS.

### Conjuros del dominio de Liberación

1 **Presagio de peligro**[ZF]**:** sabes lo peligroso qué será el futuro.
2 **Alineamiento indetectable:** oculta el alineamiento durante 24 horas.
3 **Furia:** proporciona un +2 a la Fuerza y la Constitución, +1 a los TS de Voluntad y -2 a la CA.
4 **Libertad de movimiento:** el receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.
5 **Romper encantamiento:** libera a los receptores de los encantamientos, las alteraciones, las maldiciones y las petrificaciones.
6 **Disipar magia mayor:** como *disipar magia*, pero con hasta +20 en la prueba.
7 **Refugio**[M]**:** altera un objeto para que transporte a su poseedor hasta ti.
8 **Mente en blanco:** el receptor es inmune a la magia mental/emocional y el escudriñamiento.
9 **Desligadura**[M*]**:** libera a todos dentro del alcance de los conjuros que constriñen o atan.

## DOMINIO DE LOCURA

**Poder concedido:** te restas 1 punto a todas las pruebas de habilidad basadas en la Sabiduría y los TS de Voluntad. Sin embargo, una vez al día puedes ver y actuar con la claridad de la verdadera locura: suma la mitad de tu nivel a una sola prueba de habilidad basada en Sabiduría o una salvación de Voluntad. Debes optar por utilizar este beneficio antes de tirar la prueba o el TS.

### Conjuros del dominio de Locura

1 **Confusión menor:** una criatura actúa de forma aleatoria durante 1 asalto.
2 **Toque de locura**[Z]**:** atonta a una criatura durante 1 asalto/nivel.
3 **Furia:** proporciona un +2 a la Fuerza y la Constitución, +1 a los TS de Voluntad y -2 a la CA.
4 **Confusión:** el receptor se comporta de manera extraña durante 1 asalto/nivel.
5 **Rayo de obnubilación**[Z]**:** un rayo/asalto, atonta 1d3 asaltos.
6 **Asesino fantasmal:** una terrible ilusión mata al receptor o le inflige 3d6 de daño.
7 **Locura:** el receptor sufre *confusión* de forma continuada.
8 **Grito enloquecedor**[Z]**:** el receptor sufre un -4 a la CA, sin escudo, TS de Reflejos sólo con un 20.
9 **Némesis inexorable:** como *asesino fantasmal*, pero afecta a todos a 30' o menos.

## DOMINIO DE LUJURIA

**Poder concedido (Sb):** una vez al día como una acción gratuita, obtienes un bonificador de mejora a Carisma igual a tu nivel de clérigo. El poder tiene una duración de 1 asalto.

### Conjuros del dominio de Lujuria

1 **Hechizar persona:** convierte a una persona en tu amiga.
2 **Invisibilidad:** el receptor se torna invisible durante 1 minuto/nivel o hasta atacar.
3 **Clariaudiencia/clarividencia:** ver u oír a distancia durante 1 minuto/nivel.
4 **Aliado menor de los Planos**[X]**:** intercambias servicios con una criatura extraplanaria de 6 DG.
5 **Escudriñamiento**[F]**:** espía desde lejos al receptor.
6 **Símbolo de persuasión**[M]**:** runa desencadenada que hechiza a las criaturas cercanas.
7 **Refugio**[M]**:** altera un objeto para que transporte a su poseedor hasta ti.
8 **SimpatíaF:** el lugar o los objetos afectados por el conjuro atraen a ciertas criaturas.
9 **Atrapar el alma**[MF]**:** aprisiona al objetivo dentro de una gema.

## DOMINIO DE LUNA

**Poder concedido:** expulsas o destruyes licántropos de la misma manera que un clérigo bueno lo hace con muertos vivientes. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modif. de Car.

### Conjuros del dominio de Luna

1 **Fuego feérico:** delimita con luz a los receptores, cancelando *contorno borroso*, ocultación, etc.
2 **Rayo lunar**[Z]**:** obliga a los licántropos a recuperar su forma humana.
3 **Filo lunar**[Z]**:** crea una espada que inflige 2d8 de daño +1/2 niveles e interfiere en el lanzamiento de conjuros.

4 **Miedo**: los receptores situados en el cono huyen durante 1 asalto/nivel.
5 **Senda lunar**[Z]: crea una escalera o puente invisibles.
6 **Imagen permanente**[M]: incluye visión, sonido y olor.
7 **Locura**: el receptor sufre *confusión* de forma continuada.
8 **Formas de animal**: un aliado/nivel es polimorfado en el animal elegido.
9 **Fuego lunar**[Z]: cono de luz daña a criaturas, revela cosas ocultas y niega el daño por electricidad.

## DOMINIO MEDIANO

**Poder concedido:** una vez al día durante 10 minutos, sumas tu modificador de Car a tus pruebas de Esconderse, Moverse sigilosamente, Saltar y Trepar. Activar esta aptitud es una acción gratuita.

### Conjuros del dominio Mediano

1 **Piedra mágica:** tres piedras ganan un +1 a la tirada de ataque e infligen 1d6+1 de daño.
2 **Gracia felina:** el receptor gana un +4 a la Destreza durante 1 minuto/nivel.
3 **Vestidura mágica:** una armadura o escudo gana un +1 de mejora/4 niveles.
4 **Libertad de movimiento:** el receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.
5 **Mastín fiel de Mordenkainen:** perro fantasmal que puede guardar y atacar.
6 **Remover tierra:** cava zanjas y levanta colinas.
7 **Caminar por la sombra:** viaja rápidamente entrando en las sombras.
8 **Palabra de regreso:** te teleporta de vuelta hasta el lugar designado.
9 **Presciencia**: un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

## DOMINIO DE MENTALISMO

**Poder concedido (Sb):** una vez al día como una acción estándar, puedes generar una custodia mental que confiere un bonificador de resistencia a su próximo TS de Voluntad igual a tu nivel +2 a una criatura a la que tocas. La custodia mental es un efecto de abjuración con una duración de 1 hora.

### Conjuros del dominio de Mentalismo

1 **Confusión menor:** una criatura actúa de forma aleatoria durante 1 asalto.
2 **Detectar pensamientos:** permite "oír" los pensamientos superficiales.
3 **Clariaudiencia/clarividencia:** ver u oír a distancia durante 1 minuto/nivel.
4 **Modificar recuerdo:** cambia 5 minutos de recuerdos del receptor.
5 **Bruma mental:** el receptor sufre un -10 en pruebas de Sabiduría y de Voluntad.
6 **Vínculo telepático de Rary:** vínculo que permite la comunicación entre aliados.
7 **Antipatía:** el lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.
8 **Mente en blanco:** el receptor es inmune a la magia mental/emocional y el escudriñamiento.
9 **Proyección astral**[M]: os proyecta a ti y a tus compañeros hasta el plano Astral.

## DOMINIO DE MENTE

**Poder concedido:** obtienes un bonificador de +2 a las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia y Engañar.

### Conjuros del dominio de Mente

1 **Comprensión idiomática:** comprendes todos los idiomas hablados y escritos.
2 **Detectar pensamientos:** permite "oír" los pensamientos superficiales.
3 **Vínculo telepático menor:** crea un vínculo con una criatura a menos de 30' durante 10 minutos/nivel.
4 **Discernir mentiras:** revela las mentiras deliberadas.
5 **Vínculo telepático de Rary:** vínculo que permite la comunicación entre aliados.
6 **Sondear pensamiento**[Z]: lees los recuerdos del objetivo, una pregunta/asalto.
7 **Cerebro arácnido**[Z]: escuchas los pensamientos de hasta ocho criaturas.
8 **Mente en blanco:** el receptor es inmune a la magia mental/emocional y el escudriñamiento.
9 **Némesis inexorable:** como *asesino fantasmal*, pero afecta a todos a 30' o menos.

## DOMINIO DE METAL

**Poder concedido:** obtienes Competencia con arma marcial y Soltura con un arma como dotes adicionales para martillo ligero o martillo de guerra (a tu elección).

### Conjuros del dominio de Metal

1 **Arma mágica:** un arma gana un bonificador de +1.
2 **Calentar metal:** calienta tanto el metal que su contacto inflige daño.
3 **Afiladura:** duplica el rango de amenaza normal del arma.
4 **Contacto herrumbroso:** tu toque corroe el hierro y las aleaciones.
5 **Muro de hierro**[M]: crea un muro de hierro con 30 pg/4 niveles; puede derribarse sobre enemigos.
6 **Barrera de cuchillas:** un muro de cuchillas que inflige 1d6 de daño/nivel.
7 **Transmutar metal en madera:** todo el metal en un radio de 40' se convierte en madera.
8 **Cuerpo férreo**: tu cuerpo se transforma en hierro vivo.
9 **Repeler piedra o metal:** aparta el metal o la piedra.

## DOMINIO DE MISTICISMO

**Poder concedido (Sb):** una vez al día, puedes utilizar una acción gratuita para canalizar el poder de tu deidad para concederte un bonificador de suerte a tus TS igual a tu modificador de Car (mínimo +1). El efecto tiene una duración de 1 asalto por nivel de clérigo.

### Conjuros del dominio de Misticismo

1 **Favor divino:** ganas un +1/3 niveles a las tiradas de ataque y daño.
2 **Arma espiritual:** arma mágica que ataca por sí misma.
3 **Semblante menor de la deidad**[Z]: obtienes un +4 al Carisma y RE 10 contra ciertos tipos de energía.
4 **Arma de la deidad**[Z]: tu arma obtiene un bonificador de mejora y una aptitud especial.
5 **Poder de la justicia:** tu tamaño aumenta y ganas bonificadores al combate.
6 **Semblante de la deidad**[Z]: como *semblante menor de la deidad*, pero te conviertes en un celestial o infernal.
7 **Blasfemia/Palabra sagrada***: mata, paraliza, debilita o atonta a receptores que no sean buenos o malignos.
8 **Aura sagrada/Aura sacrílega***: +4 a la CA, +4 de resistencia y RC 25 contra sortilegios con el descriptor maligno/bueno.

9 **Semblante mayor de la deidad**[Z]: como *semblante menor de la deidad*, pero te conviertes en un semicelestial o semiinfernal*.

*Elige la versión buena o maligna basándote en tu alineamiento.

## DOMINIO DE MUERTE VIVIENTE

**Poder concedido:** obtienes Expulsión incrementada como dote adicional.

### Conjuros del dominio de Muerte viviente

1 **Detectar muertos vivientes:** revelas a los muertos vivientes que se hallan a 60' o menos.
2 **Profanar**[M]: colmas el área con energía negativa, lo que fortalece a los muertos vivientes.
3 **Reanimar a los muertos**[M]: creas esqueletos muertos vivientes y zombis.
4 **Custodia contra la muerte:** confieres inmunidad a los conjuros de muerte y a los de energía negativa.
5 **Círculo de muerte**[M]: matas 1d4/nivel DG de criaturas.
6 **Crear muertos vivientes:** creas necrófagos, necrarios, momias o mohrgs.
7 **Controlar muertos vivientes:** los muertos vivientes no te atacan mientras están bajo tus órdenes.
8 **Crear muertos vivientes mayores**[M]: creas sombras, incorpóreos, espectros o devoradores.
9 **Consumir energía:** el objetivo sufre 2d4 niveles negativos.

## DOMINIO DE NOBLEZA

**Poder concedido (St):** una vez al día como una acción estándar, puedes inspirar a tus aliados, otorgándoles un bonificador de moral de +2 a los TS, las tiradas de ataque y de daño y las pruebas de característica y de habilidad. Los aliados deben poder oírte hablar durante 1 asalto. Este efecto dura tantos asaltos como bonificador de Carisma tengas (mínimo 1 asalto).

### Conjuros del dominio de Nobleza

1 **Favor divino:** ganas un +1/3 niveles a las tiradas de ataque y daño.
2 **Cautivar:** cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.
3 **Vestidura mágica:** una armadura o escudo gana un +1 de mejora/4 niveles.
4 **Discernir mentiras:** revela las mentiras deliberadas.
5 **Orden imperiosa mayor:** como *orden imperiosa*, pero afecta a un receptor/nivel.
6 **Geas/empeño:** como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
7 **Rechazo:** las criaturas no pueden acercarse a ti.
8 **Exigencia:** como *recado*, pero se puede enviar una *sugestión*.
9 **Tormenta de venganza:** tormenta de lluvia ácida, rayos y granizo.

## DOMINIO DE OCÉANO

**Poder concedido (Sb):** tienes la aptitud sobrenatural de respirar agua como si te hallaras bajo los efectos de un conjuro *respiración acuática*, hasta un máximo de 1 minuto por nivel. Este efecto se activa automáticamente tan pronto como sea pertinente y finaliza cuando la duración se agota o deja de ser necesario, y puede activarse varias veces en un día (hasta el total del límite de tiempo diario).

### Conjuros del dominio de Océano

1 **Soportar los elementos:** permite permanecer confortablemente en entornos fríos o calientes.
2 **Explosión de sonido:** inflige 1d8 de daño sónico a los receptores, que pueden quedar aturdidos.
3 **Respiración acuática:** los receptores pueden respirar bajo el agua.
4 **Libertad de movimiento:** el receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.
5 **Muro de hielo:** plano de hielo crea una pared de 15 pg +1/nivel o un hemisferio que puede atrapar a criaturas en su interior.
6 **Esfera congelante de Otiluke:** congela el agua o inflige daño por frío.
7 **Chorro de agua**[Z]: chorro de agua a tus órdenes que levanta y daña a los enemigos.
8 **Remolino**[Z]: vorágine de agua que atrapa y daña a criaturas y objetos.
9 **Enjambre elemental**: convoca varios elementales*.

*Sólo lanzado como conjuro de agua.

## DOMINIO DE ODIO

**Poder concedido (Sb):** una vez al día como acción gratuita, escoge un oponente. Contra ese enemigo obtienes un bonificador profano de +2 a las tiradas de ataque, los TS y la CA durante 1 minuto.

### Conjuros del dominio de Odio

1 **Fatalidad:** un receptor sufre un -2 a las tiradas de ataque y daño, los TS y las pruebas.
2 **Espantar:** asusta a criaturas de menos de 6 DG.
3 **Lanzar maldición:** -6 a una característica; -4 a las tiradas de ataques, los TS y las pruebas; o 50% de perder cada acción.
4 **Furia:** proporciona un +2 a la Fuerza y la Constitución, +1 a los TS de Voluntad y -2 a la CA.
5 **Poder de la justicia:** tu tamaño aumenta y ganas bonificadores al combate.
6 **Interdicción**[M]: impide el viaje planario y daña a criaturas de diferente alineamiento.
7 **Blasfemia:** mata, paraliza, debilita o atonta a receptores no malignos.
8 **Antipatía:** el lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.
9 **Lamento de la banshee:** matas a una criatura/nivel.

## DOMINIO ORÁCULO

**Poder concedido:** lanzas todos los conjuros de adivinación a nivel de lanzador +2.

### Conjuros del dominio Oráculo

1 **Identificar**[M]: determina las propiedades de un objeto mágico.
2 **Augurio**[MF]: averigua si alguna acción resultará buena o mala.
3 **Adivinación**[M]: proporciona consejos útiles sobre una acción específica propuesta.
4 **EscudriñamientoF**: espía desde lejos al receptor.
5 **Comunión**[X]: la deidad responde con un "sí" o un "no" a una pregunta/nivel.
6 **Conocimiento de leyendas**[MF]: averiguas relatos sobre una persona, cosa o lugar.
7 **Escudriñamiento mayor**[F]: como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
8 **Discernir ubicación:** indica la ubicación exacta de una criatura u objeto.
9 **Presciencia**: un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

## DOMINIO ORCO

**Poder concedido (Sb):** obtienes el poder de castigar, la capacidad de realizar un único ataque cuerpo a cuerpo con un bonificador a la tirada de daño igual a tu nivel de clérigo (si alcanzas a tu objetivo). Debes declarar que lo utilizas antes de llevar a cabo el ataque. Puede utilizarse una vez al día. Si lo usas contra un enano o un elfo, ganas un bonificador de +4 a la tirada de ataque del castigo.

### Conjuros del dominio orco

1 **Causar miedo:** una criatura de 5 DG o menos huye durante 1d4 asaltos.
2 **Flamear:** 1d6 de daño +1/nivel; toque o arrojadizo.
3 **Plegaria:** los aliados ganan un +1 a la mayoría de tiradas, los rivales sufren un penalizador de -1.
4 **Poder divino:** ganas bonificadores de ataque, +6 a la Fuerza y 1 pg/nivel.
5 **Ojos fisgones:** crea 1d4 ojos flotantes +1/nivel que espían para ti.
6 **Mirada penetrante:** el objetivo queda despavorido, indispuesto y comatoso.
7 **Blasfemia:** mata, paraliza, debilita o atonta a receptores no malignos.
8 **Capa del caos**[F]: +4 a la CA, +4 de resistencia y RC 25 contra sortilegios legales.
9 **Palabra de poder mortal:** mata a una criatura de hasta 100 pg.

## DOMINIO DE ORGULLO

**Poder concedido:** siempre que saques un 1 en un TS podrás volver a tirarlo inmediatamente. Debes quedarte con el resultado de la segunda tirada, aunque sea otro 1.

### Conjuros del dominio de Orgullo

1 **Hipnotismo:** fascina a 2d4 DG de criaturas.
2 **Esplendor de águila:** el objetivo obtiene un +4 a Carisma durante 1 minuto/nivel.
3 **Heroísmo:** proporciona un bonificador de +2 a las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidad.
4 **Poder divino:** ganas bonificadores de ataque, +6 a la Fuerza y 1 pg/nivel.
5 **Reducir persona en grupo:** reduce a varias criaturas.
6 **Interdicción**[M]: impide el viaje planario y daña a criaturas de diferente alineamiento.
7 **Heroísmo mayor:** proporciona un bonificador de +4 a las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidad.
8 **Inmunidad a conjuros mayor:** como *inmunidad a conjuros*, pero hasta sortilegios de 8.º nivel.
9 **Hechizar monstruo en grupo:** como *hechizar monstruo*, pero afecta a todos en un radio de 30'.

## DOMINIO DE OSCURIDAD

**Poder concedido:** obtienes Lucha a ciegas como dote adicional.

### Conjuros del dominio de Oscuridad

1 **Niebla de obscurecimiento:** una niebla te rodea.
2 **Ceguera/sordera:** deja ciego o sordo al receptor.
3 **Luz negra**[Z]: creas un área de oscuridad total.
4 **Armadura de oscuridad**[Z]: sudario que te proporciona un bonificador de desvío, visión en la oscuridad y otros efectos.
5 **Rayo oscuro**[Z]: varios rayos que infligen 2d8 de daño y atontan a las criaturas.
6 **Ojos fisgones:** crea 1d4 ojos flotantes +1/nivel que espían para ti.
7 **Pesadilla:** envía una visión que inflige 1d10 de daño y fatiga.
8 **Palabra de poder cegador:** ciega a una criatura de hasta 200 pg.
9 **Palabra de poder mortal:** mata a una criatura de hasta 100 pg.

## DOMINIO DE PACTO

**Poder concedido:** añade Averiguar intenciones, Intimidar y Tasación a tu lista de habilidades cláseas de clérigo.

### Conjuros del dominio de Pacto

1 **Orden imperiosa:** el receptor obedece durante 1 asalto una orden de palabra única.
2 **Escudar a otro**[F]: sufres la mitad del daño infligido al receptor.
3 **Hablar con los muertos:** un cadáver responde a una pregunta/2 niveles.
4 **Adivinación**[M]: proporciona consejos útiles sobre una acción específica propuesta.
5 **Pacto firme**[ZM]: obtienes automáticamente bonificadores de combate al verte reducido a la mitad de tus pg o menos.
6 **Pacto ferviente**[ZX]: obtienes automáticamente bonificadores de combate cuando atacas a alguien del alineamiento contrario.
7 **Pacto de renovación**[ZX]: la criatura es curada automáticamente si le afectan condiciones adversas.
8 **Pacto con la muerte**[ZM]: la deidad te hace volver de la muerte automáticamente.
9 **Umbral**[X]: conecta dos planos para viajar o convocar.

## DOMINIO DE PEREZA

**Poder concedido:** te hallas más cerca de tu deidad mientras vagueas y te relajas. No sufres ningún penalizador a la CA contra los ataques cuerpo a cuerpo cuando estás tumbado.

### Conjuros del dominio de Pereza

1 **Toque de fatiga:** ataque de toque que fatiga al objetivo.
2 **Sirviente invisible:** fuerza invisible que obedece tus órdenes.
3 **Sueño profundo:** duerme criaturas por un valor de 10 DG.
4 **Ralentizar:** un objetivo/nivel realiza sólo una acción/asalto, -2 a la CA, -2 a las tiradas de ataque.
5 **Símbolo de sueño**[M]: runa desencadenada que hace las criaturas cercanas caigan en un sueño catatónico.
6 **Olas de fatiga:** varios objetivos quedan fatigados.
7 **Caminar por la sombra:** viaja rápidamente entrando en las sombras.
7 **Olas de agotamiento:** varios objetivos quedan exhaustos.
9 **Proyección astral**[M]: os proyecta a ti y a tus compañeros hasta el plano Astral.

## DOMINIO DE PESTILENCIA

**Poder concedido:** obtienes inmunidad a los efectos de todas las enfermedades, aunque aún puedes ser portador de aquellas que sean infecciosas.

### Conjuros del dominio de Pestilencia

1 **Fatalidad:** un receptor sufre un -2 a las tiradas de ataque y daño, los TS y las pruebas.
2 **Convocar plaga:** convocas una plaga de murciélagos, ratas o arañas.
3 **Contagio:** infecta al receptor con la enfermedad a tu elección.
4 **Veneno:** toque que inflige 1d10 de daño a la Constitución, que se repite al cabo de 1 minuto.
5 **Plaga de ratas**[Z]: invoca una horda de ratas.

6 **Maldición de la licantropía**[Z]: mata al receptor y convoca a hombres-rata.
7 **Calamidad**[Z]: provoca una enfermedad que debe ser curada mágicamente en un receptor/nivel.
8 **Horrible marchitamiento**: inflige 1d6 de daño/nivel en un radio de 30'.
9 **Enjambre de otyugh**[Z]: crea 3d4 otyughs o 1d3+1 otyugh Enormes.

## DOMINIO DE PLANIFICACIÓN

**Poder concedido:** obtienes Prolongar conjuro como dote adicional.

### Conjuros del dominio de Planificación

1 **Reloj de la muerte:** se ve el estado de los receptores heridos en 30' de radio.
2 **Augurio**[MF]: averigua si alguna acción resultará buena o mala.
3 **Clariaudiencia/clarividencia:** ver u oír a distancia durante 1 minuto/nivel.
4 **Imbuir aptitud para los conjuros:** transfiere conjuros al receptor.
5 **Detectar escudriñamiento:** te alerta del espionaje mágico.
6 **Festín de los héroes:** comida para 1 criatura/nivel que cura y otorga bonificadores de combate.
7 **Escudriñamiento mayor**[F]: como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
8 **Discernir ubicación:** indica la ubicación exacta de una criatura u objeto.
9 **Detener el tiempo:** puedes actuar con libertad durante 1d4+1 asaltos.

## DOMINIO DE PORTAL

**Poder concedido:** puedes detectar un portal activo o inactivo como si fuera una puerta secreta normal (Buscar CD 20).

### Conjuros del dominio de Portal

1 **Convocar monstruo I:** llama a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
2 **Analizar portal**[Z]: encuentra un portal cercano y descubre sus propiedades.
3 **Ancla dimensional:** impide el movimiento extradimensional.
4 **Puerta dimensional:** te teleporta una corta distancia.
5 **Teleportar:** te transporta instantáneamente hasta a 100 millas/nivel.
6 **Destierro**: destierra a 2 DG/nivel de criaturas de otros planos.
7 **Etereidad:** permite viajar acompañado hasta el plano Etéreo.
8 **Laberinto:** atrapa al objetivo en un laberinto extradimensional.
9 **Umbral**[X]: conecta dos planos para viajar o convocar.

## DOMINIO DE PURIFICACIÓN

**Poder concedido:** lanzas todos los conjuros de abjuración a +1 nivel de lanzador.

### Conjuros del dominio de Purificación

1 **Halo de luz**[Z]: una luz te ilumina hasta que la liberas mediante un ataque.
2 **Venganza deífica**[Z]: el castigo de la deidad inflige 1d6 de daño/2 nivel (máx. 5d6).
3 **Recitación**[Z]: tus aliados obtienen un bonificador a la CA, los ataques y los TS.
4 **Castigar**[Z]: una reprimenda verbal daña a los que tienen un alineamiento distinto del tuyo.
5 **Baile del unicornio**[Z]: una bruma purificadora limpia el aire de humo, polvo y venenos.
6 **Fuego de pureza**[Z]: el objetivo estalla en llamas mágicas, convirtiéndose en una peligrosa arma.
7 **Justa ira de los fieles**[Z]: tus aliados reciben un ataque adicional, +3 a las tiradas de ataque y daño.
8 **Explosión solar:** ciega a todos en un radio de 10', inflige 6d6 de daño.
9 **Semblante mayor de la deidad**[Z]: como *semblante menor de la deidad*, pero te conviertes en un semicelestial o semiinfernal.

## DOMINIO DE RENOVACIÓN

**Poder concedido (Sb):** si tus puntos de golpe quedan reducidos a menos de 0, recuperas un número de éstos igual a 1d8 + tu modificador de Car. Esta aptitud funciona una vez al día. Si un ataque te reduce a -10 o menos, mueres antes de que este poder haga efecto.

### Conjuros del dominio de Renovación

1 **Hechizar persona:** convierte a una persona en tu amiga.
2 **Restablecimiento menor:** disipa un penalizador de característica o recupera 1d4 de daño de característica.
3 **Quitar enfermedad:** cura todas las enfermedades que afectan al receptor.
4 **Reencarnar:** devuelve al receptor a la vida en un cuerpo al azar.
5 **Expiación**[FX]: libera al objetivo de la carga de sus desafueros.
6 **Festín de los héroes:** comida para 1 criatura/nivel que cura y otorga bonificadores de combate.
7 **Restablecimiento mayor**[X]: como *restablecimiento*, pero recupera todos los niveles y puntuaciones de característica.
8 **Polimorfar cualquier cosa:** convierte cualquier objetivo en cualquier otra cosa.
9 **Libertad:** libera a una criatura que padece *cautiverio*.

## DOMINIO DE RIQUEZA

**Poder concedido:** añade Tasación a tu lista de habilidades cláseas de clérigo. Obtienes Soltura con una habilidad (Tasación) como dote adicional.

### Conjuros del dominio de Riqueza

1 **Alarma:** protege un área 2 horas/nivel.
2 **Obscurecer objeto:** enmascara un objeto contra el escudriñamiento.
3 **Glifo custodio**[M]: inscripción que inflige daño a quien pasa a su lado.
4 **Detectar escudriñamiento:** te alerta del espionaje mágico.
5 **Cofre secreto de Leomund**[F]: esconde en el plano etéreo un cofre valioso que puedes recuperar cuando quieras.
6 **Interdicción**[M]: impide el viaje planario y daña a criaturas de diferente alineamiento.
7 **Recluir:** el receptor es invisible a la vista y el escudriñamiento; deja a la criatura comatosa.
8 **Discernir ubicación:** indica la ubicación exacta de una criatura u objeto.
9 **Antipatía:** el lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.

## DOMINIO RÚNICO

**Poder concedido:** obtienes Inscribir rollo de pergamino como dote adicional.

### Conjuros del dominio Rúnico

1 **Borrar:** hace desaparecer escritura mágica o mundana.
2 **Página secreta:** cambia una página para ocultar su verdadero contenido.
3 **Glifo custodio**[M]: inscripción que inflige daño a quien pasa a su lado.
4 **Runas explosivas:** infligen 6d6 de daño al ser leídas.
5 **Ligadura de los Planos menor:** atrapa a una criatura extraplanaria de hasta 6 DG hasta que haga una tarea.
6 **Glifo custodio mayor:** como *glifo custodio*, pero su efecto es hasta 10d8 de daño o un conjuro de 6.º nivel.
7 **Convocaciones instantáneas de Drawmij**[M]: un objeto preparado aparece en tu mano.
8 **Símbolo de muerte**[M]: la runa desencadenada mata a criaturas cercanas.
9 **Círculo de teletransporte**[M]: círculo que teleporta a cualquier criatura hasta el punto designado.

## DOMINIO DE SINO

**Poder concedido (Ex):** obtienes la aptitud esquiva asombrosa. Si tienes otra clase que ya te la proporciona, tus niveles de clérigo se suman a los de esa clase para calcular cuándo ganas el rasgo de clase esquiva asombrosa mejorada (*MJ*, pág. 56).

### Conjuros del dominio de Sino

1 **Impacto verdadero:** +20 a tu siguiente tirada de ataque.
2 **Augurio**[MF]: averigua si alguna acción resultará buena o mala.
3 **Lanzar maldición:** -6 a una característica; -4 a las tiradas de ataques, los TS y las pruebas; o 50% de perder cada acción.
4 **Situación:** observa la posición y condición de los aliados.
5 **Marca de la justicia:** designa la acción que desencadena una *maldición* sobre el receptor.
6 **Geas/empeño:** como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
7 **Visión**[MX]: como *conocimiento de leyendas*, pero más rápido y extenuante.
8 **Instante de presciencia:** ganas un bonificador introspectivo en una única tirada de ataque, prueba o TS.
9 **Presciencia:** un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

## DOMINIO DE SUEÑO

**Poder concedido:** eres inmune a los efectos de miedo.

### Conjuros del dominio de Sueño

1 **Dormir:** sume a criaturas por un valor de 4 DG en un sueño mágico.
2 **Augurio**[MF]: averigua si alguna acción resultará buena o mala.
3 **Sueño profundo:** duerme criaturas por un valor de 10 DG.
4 **Asesino fantasmal:** una terrible ilusión mata al receptor o le inflige 3d6 de daño.
5 **Pesadilla:** envía una visión que inflige 1d10 de daño y fatiga.
6 **Vista onírica**[Z]: tu espíritu puede oír y ver a distancia durante 1 minuto/nivel.
7 **Escudriñamiento mayorF:** como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
8 **Palabra de poder aturdidor:** aturde a una criatura de hasta 150 pg.
9 **Némesis inexorable:** como *asesino fantasmal*, pero afecta a todos a 30' o menos.

## DOMINIO DE SUFRIMIENTO

**Poder concedido (Sb):** puedes utilizar un toque doloroso una vez al día. Lleva a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo contra una criatura viva, lo que le inflige un penalizador de -2 a la Fuerza y la Destreza durante 1 minuto si tienes éxito en tu ataque. Esta aptitud no afecta a las criaturas que poseen inmunidad a los golpes críticos.

### Conjuros del dominio de Sufrimiento

1 **Fatalidad:** un receptor sufre un -2 a las tiradas de ataque y daño, los TS y las pruebas.
2 **Resistencia de oso:** el receptor gana un +4 a la Constitución durante 1 minuto/nivel.
3 **Lanzar maldición:** -6 a una característica; -4 a las tiradas de ataques, los TS y las pruebas; o 50% de perder cada acción.
4 **Enervación:** el objetivo sufre 1d4 niveles negativos.
5 **Debilidad mental:** la Inteligencia y el Carisma del objetivo quedan reducidos a 1.
6 **Dañar:** inflige 10 puntos de daño/nivel al objetivo.
7 **Mirada penetrante:** el objetivo queda despavorido, indispuesto y comatoso.
8 **Símbolo de dolor**[M]: runa desencadenada sume a las criaturas próximas en el dolor.
9 **Horrible marchitamiento:** inflige 1d6 de daño/nivel en un radio de 30'.

## DOMINIO DE TIEMPO

**Poder concedido:** obtienes Iniciativa mejorada como dote adicional.

### Conjuros del dominio de Tiempo

1 **Impacto verdadero:** +20 a tu siguiente tirada de ataque.
2 **Apacible descanso:** conserva un cadáver.
3 **Acelerar:** una criatura/nivel se mueve más rápido y recibe un +1 a las tiradas de ataque, la CA y los TS de Reflejos.
4 **Libertad de movimiento:** el receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.
5 **Permanencia**[X]: hace permanentes ciertos conjuros.
6 **Contingencia**[F]: establece una condición que desencadena otro conjuro.
7 **Conocimiento de leyendas**[MF]: averiguas relatos sobre una persona, cosa o lugar.
8 **Presciencia:** un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.
9 **Detener el tiempo:** puedes actuar con libertad durante 1d4+1 asaltos.

## DOMINIO DE TIRANÍA

**Poder concedido:** añade +1 a la CD de cualquier encantamiento (compulsión) que lances.

### Conjuros del dominio de Tiranía

1 **Orden imperiosa:** el receptor obedece durante 1 asalto una orden de palabra única.
2 **Cautivar:** cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.
3 **Discernir mentiras:** revela las mentiras deliberadas.
4 **Miedo:** los receptores situados en el cono huyen durante 1 asalto/nivel.
5 **Orden imperiosa mayor:** como *orden imperiosa*, pero afecta a un receptor/nivel.
6 **Geas/empeño:** como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
7 **Mano aferradora de Bigby:** mano que da cobertura, empuja o apresa.

8 **Hechizar monstruo en grupo:** como *hechizar monstruo*, pero afecta a todos en un radio de 30'.
9 **Dominar monstruo:** como *dominar persona*, pero con cualquier criatura.

## DOMINIO DE TORMENTA

**Poder concedido:** obtienes RE 5 (electricidad).

### Conjuros del dominio de Tormenta

1 **Escudo de entropía:** los ataques a distancia contra ti tienen un 20% de posibilidad de fallo.
2 **Ráfaga de viento:** hace volar o derriba a las criaturas más pequeñas.
3 **Llamar al relámpago:** atrae los rayos (3d6 por rayo) desde el cielo.
4 **Tormenta de aguanieve:** estorba a la visión y el movimiento.
5 **Tormenta de hielo:** granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro.
6 **Convocar monstruo VII:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.
7 **Controlar el clima:** cambia el clima a nivel local.
8 **Torbellino:** ciclón que inflige daño y puede levantar a las criaturas.
9 **Tormenta de venganza:** tormenta de lluvia ácida, rayos y granizo.

## DOMINIO DE VALOR

**Poder concedido (Sb):** emites un aura de valor que confiere un bonificador de moral de +4 a los TS contra efectos de miedo a todos los aliados que se hallan a 10' o menos de ti (e incluyéndote a ti mismo). Esta aptitud funcionará sólo mientras permanezcas consciente.

### Conjuros del dominio de Valor

1 **Quitar miedo:** elimina el miedo o proporciona un +4 a los TS contra miedo de un objetivo, +1 por cada cuatro niveles.
2 **Auxilio divino:** +1 a las tiradas de ataque y los TS contra miedo; 1d8 pg temporales +1/nivel (máximo +10).
3 **Capa de valentía:** tú y tus aliados obtenéis un bonificador a los TS contra miedo.
4 **Heroísmo:** proporciona un bonificador de +2 a las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidad.
5 **Furia valerosa**[Z]: +4 a la Fuerza y la Constitución; +2 a los TS de Voluntad; ataque adicional.
6 **Festín de los héroes:** comida para 1 criatura/nivel que cura y otorga bonificadores de combate.
7 **Heroísmo mayor:** proporciona un bonificador de +4 a las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidad.
8 **Rugido de león**[Z]: inflige 1d8 de daño/2 niveles a los enemigos; los aliados obtienen un +1 a los ataques y a los TS contra miedo, además de pg temporales.
9 **Capa mayor de valentía**[Z]: tus aliados y tú os volvéis inmunes al miedo y obtenéis un +2 en los ataques.

# DOMINIOS PLANARIOS

Un dominio planario cuenta como los dos que el clérigo tiene que elegir. Los poderes concedidos por uno de estos dominios son más poderosos que los de otros dominios, y cada nivel confiere dos sortilegios de entre los que un clérigo puede optar cuando los prepara. Cada día, un clérigo con acceso a un dominio planario debe elegir uno de los dos conjuros disponibles para prepararlo en su espacio de conjuro de dominio de cada nivel. A diferencia de otros dominios, todos los planarios tienen un prerrequisito de alineamiento que el clérigo que quiera tener acceso a él deberá cumplir.

No es necesario que un clérigo elija una deidad concreta para tener acceso a un domino planario. Uno que se consagre a un alineamiento en particular (LB, NB, CB, LN, CN, LM, NM o CM) en vez de a una deidad podrá elegir un dominio planario en lugar de sus dos opciones de dominio habituales. Si el DM así lo desea, puede crear dominios concretos para otros planos, utilizando éstos como guía.

## DOMINIO DE ABISMO

**Prerrequisito:** debes ser caótico maligno.

**Poder concedido (Sb):** una vez al día como una acción gratuita, puedes canalizar la ira de los demonios. Este poder te otorga un bonificador de +4 a la Fuerza, pero también te impone un penalizador de -2 a la CA. El efecto tiene una duración de 5 asaltos y no se le puede dar fin antes. Añade Intimidar a tu lista de habilidades cláseas de clérigo.

### Conjuros del dominio del Abismo

1 **Alinear arma:** el arma se vuelve caótica o maligna.
**Causar miedo:** una criatura de 5 DG o menos huye durante 1d4 asaltos.
2 **Fuerza de toro:** el receptor obtiene un +4 a la Fuerza durante 1 minuto/nivel.
**Campanas fúnebres:** mata a una criatura moribunda; ganas 1d8 pg temporales, +2 a la Fuerza y +1 nivel de lanzador.
3 **Limo de babau**[Z]: secreta un ácido que cubre el cuerpo y daña las armas de los enemigos.
**Convocar monstruo III:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.*
4 **Halo de bálor**[Z]: tu cuerpo llameante daña a los enemigos en las presas.
**Veneno:** toque que inflige 1d10 de daño a la Constitución, que se repite al cabo de 1 minuto.
5 **Rematar a los vivos:** ataque de toque que mata al objetivo.
**Convocar monstruo V:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.*
6 **Fuerza de toro en grupo:** como *fuerza de toro*, pero afecta a un objetivo/nivel.
**Dañar:** inflige 10 puntos de daño/nivel al objetivo.
7 **Destrucción**[F]: mata al receptor y destruye sus restos.
**Convocar monstruo VII:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti*.
8 **Dedo de la muerte:** mata a un objetivo.
**Mirada del bodak**[Z]: matas a una criatura, que se convierte en un bodak 24 horas después.
9 **Implosión:** mata a una criatura/asalto.
**Convocar monstruo IX:** llama a una criatura extraplanaria para luchar a tu lado.*

*Sólo criaturas caóticas malignas.

## DOMINIO DE ARBÓREA

**Prerrequisito:** debes ser caótico bueno.

**Poder concedido (Sb):** una vez al día como acción gratuita, puedes canalizar la gloria de los eladrín para conferir un bonificador de moral a tus tiradas de daño de armas y las salvaciones contra efectos de hechizo y miedo. Este bonificador es igual al que tengas de Carisma (de tener alguno) y dura 1 minuto. Añade Supervivencia a tu lista de habilidades cláseas de clérigo.

### Conjuros del dominio de Arbórea

1 **Soportar los elementos:** permite permanecer confortablemente en entornos fríos o calientes.
**Zancada prodigiosa:** tu velocidad aumenta en 10'.
2 **Auxilio divino:** +1 a las tiradas de ataque y los TS contra miedo; 1d8 pg temporales +1/nivel (máximo +10).

**Esplendor de águila:** el objetivo obtiene un +4 a Carisma durante 1 minuto/nivel.

4 **Heroísmo:** proporciona un bonificador de +2 a las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidad.

**Convocar monstruo III:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.

4 **Neutralizar veneno:** inmuniza al receptor contra el veneno, desintoxica al receptor.

**Mirada opalescente**[Z]**:** mata a las criaturas malignas con la mirada, o las asusta mucho.

5 **Romper encantamiento:** libera a los receptores de los encantamientos, las alteraciones, las maldiciones y las petrificaciones.

**Convocar monstruo V:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.

6 **Festín de los héroes:** comida para 1 criatura/nivel que cura y otorga bonificadores de combate.

**Esplendor del águila en grupo:** como *esplendor del águila*, pero afecta a un objetivo/nivel.

7 **Retorno de conjuros:** devuelve 1d4+6 niveles de conjuro a su lanzador.

**Convocar monstruo VII:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.*

8 **Heroísmo mayor:** proporciona un bonificador de +4 a las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidad.

**Mente en blanco:** el receptor es inmune a la magia mental/emocional y el escudriñamiento.

9 **Libertad:** libera a una criatura que padece *cautiverio*.

**Convocar monstruo IX:** llama a una criatura extraplanaria para luchar a tu lado.*

*Sólo criaturas caóticas buenas.

## DOMINIO DE BAATOR

**Prerrequisito:** debes ser legal maligno.

**Poder concedido (Sb):** obtienes la capacidad de ver perfectamente en todo tipo de oscuridad, incluso la creada por un conjuro *oscuridad profunda*. Añade Engañar a tu lista de habilidades cláseas de clérigo.

### Conjuros del dominio de Baator

1 **Perdición:** los enemigos sufren un -1 a las tiradas de ataque y los TS contra miedo.

**Disfrazarse:** cambia tu aspecto.

2 **Oscuridad:** radio de 20' de sombra sobrenatural.

**Astucia de zorro:** el objetivo gana un +4 a la Inteligencia durante 1 minuto/nivel.

3 **Detectar pensamientos:** permite "oír" los pensamientos superficiales.

**Convocar monstruo III:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.

4 **Oscuridad profunda:** un objeto derrama sombras sobrenaturales en un radio de 60'.

**Sugestión:** obliga al receptor a seguir un curso de acción determinado.

5 **Resistencia a conjuros:** el receptor gana RC 12 + nivel.

**Convocar monstruo V:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.

6 **Dominar persona:** controla telepáticamente a un humanoide.

**Astucia de zorro en grupo:** como *astucia de zorro*, pero afecta a un objetivo/nivel.

7 **Repulsión:** las criaturas no pueden acercarse a ti.

**Convocar monstruo VII:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.*

8 **Exigencia:** como *recado*, pero se puede enviar una *sugestión*.

**Retorno de conjuros:** devuelve 1d4+6 niveles de conjuro a su lanzador.

9 **Cautiverio:** sepulta al objetivo bajo tierra.

**Convocar monstruo IX:** llama a una criatura extraplanaria para luchar a tu lado.*

*Sólo criaturas legales malignas.

## DOMINIO DE CELESTIA

**Prerrequisito:** debes ser legal bueno.

**Poder concedido (Sb):** una vez al día como acción gratuita, puedes generar un aura amenazadora similar a la de los arcontes, que tiene una duración de 1 minuto. Cualquier enemigo hostil que se halle a 20' o menos de ti deberá superar un TS de Voluntad (CD 10 +1/2 tu nivel de clérigo + tu modificador de Car) para resistirse a sus efectos. Los que lo fallen sufrirán un penalizador de -2 a las tiradas de ataque, CA y los TS durante 24 horas o hasta que consigan golpearte. Una criatura que se haya resistido a este poder, o que lo haya roto, no podrá volver a ser afectada por tu aura hasta que pasen 24 horas. Añade Averiguar intenciones a tu lista de habilidades cláseas de clérigo.

### Conjuros del dominio de Celestia

1 **Luz de Lunia**[Z]**:** irradias una luz plateada, que puedes gastar creando 2 proyectiles que infligen 1d6 puntos de daño.

**Escudo de la fe:** aura que concede un bonificador de desvío +2 o superior.

2 **Resistencia de oso:** el receptor gana un +4 a la Constitución durante 1 minuto/nivel.

**Escudar a otro**[F]**:** sufres la mitad del daño infligido al receptor.

3 **Vestidura mágica:** una armadura o escudo gana un +1 de mejora/4 niveles.

**Convocar monstruo III:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.*

4 **Poder divino:** ganas bonificadores de ataque, +6 a la Fuerza y 1 pg/nivel.

**Arma mágica mayor:** bonificador de +1/4 niveles (máx. +5).

5 **Poder de la justicia:** tu tamaño aumenta y ganas bonificadores al combate.

**Convocar monstruo V:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.*

6 **Barrera de cuchillas:** muro de cuchillas que inflige 1d6 de daño/nivel.

**Resistencia de oso en grupo:** como *resistencia de oso*, pero afecta a un objetivo/nivel.

7 **Regenerar:** el receptor recupera sus extremidades cercenadas, cura 4d8 de daño +1/nivel (máximo +35).

**Convocar monstruo VII:** trae a una criatura extraplanaria para que luche por ti.*

8 **Palabra de poder aturdidor:** aturde a una criatura de hasta 150 pg.

**Escudo de la ley**[F]**:** +4 a la CA, +4 de resistencia y RC 25 contra los conjuros caóticos.

9 **Presciencia:** un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

**Convocar monstruo IX:** llama a una criatura extraplanaria para luchar a tu lado.*

*Sólo criaturas legales buenas.

## DOMINIO DEL ELÍSEO

**Prerrequisito:** debes ser neutral bueno.

**Poder concedido (Sb):** obtienes la capacidad de castigar el mal con un solo ataque cuerpo a cuerpo al día. Suma tu bonificador de Carisma (de tener alguno) a tu tirada de ataque e inflige 1 punto

de daño adicional por nivel de clase. Este ataque de castigo se considera de alineamiento bueno en lo que respecta a superar la RD. A 5.º nivel, y a cada cinco niveles a partir de éste, puedes utilizar este poder una vez al día adicional.

### Conjuros del dominio del Elíseo

1 **Protección contra el mal:** +2 a la CA y los TS, contrarresta el control mental, protege de los elementales y los ajenos.
**Hechizar persona:** convierte a una persona en tu amiga.
2 **Cautivar:** cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.
**Tolerancia a los Planos**[Z]: otorga protección duradera contra los rasgos planarios claramente dañinos.
3 **Círculo mágico contra el mal:** como el conjuro de *protección*, pero de 10' de radio y una duración de 10 minuto/nivel.
**Manto del bien**[Z]: ganas RC 12 + nivel de lanzador contra conjuros con descriptor maligno.
4 **Hechizar monstruo:** hace que un monstruo crea que es tu aliado.
**Castigo divino:** daña y ciega a las criaturas malignas.
5 **Disipar el mal:** bonificador de +4 contra los ataques.
**Curar heridas leves en grupo:** cura 1d8 de daño +1/nivel a muchas criaturas.
6 **Encontrar la senda:** muestra el camino más directo hasta un lugar.
**Bruma mental:** el receptor sufre un -10 en pruebas de Sabiduría y de Voluntad.
7 **Controlar el clima:** cambia el clima a nivel local.
**Palabra sagrada:** mata, paraliza, ciega o ensordece a los receptores no buenos.
8 **Aura sagrada**[F]: +4 a la CA, +4 de resistencia y RC 25 contra conjuros malignos.
**Explosión solar:** ciega a todos en un radio de 10', inflige 6d6 de daño.
9 **Sanar en grupo:** como *sanar*, pero con varios objetivos.
**Instante de presciencia:** ganas un bonificador introspectivo en una única tirada de ataque, prueba o TS.

## DOMINIO DE HADES

**Prerrequisito:** debes ser neutral maligno.
**Poder concedido (Sb):** obtienes la capacidad de castigar el bien con un solo ataque cuerpo a cuerpo al día. Suma tu bonificador de Carisma (de tener alguno) a tu tirada de ataque e inflige 1 punto de daño adicional por nivel del clase. Este ataque de castigo se considera de alineamiento maligno en lo que respecta a superar la RD. A5.º nivel, y a cada cinco niveles a partir de entonces, puedes utilizar este poder una vez al día adicional.

### Conjuros del dominio del Hades

1 **Fatalidad:** un receptor sufre un -2 a las tiradas de ataque y daño, los TS y las pruebas.
**Protección contra el bien:** +2 a la CA y los TS, contrarresta el control mental, protege de los elementales y los ajenos.
2 **Resistir alineamiento planario**[Z]: el receptor puede resistir las penalizaciones por estar en un plano Exterior de alineamiento contrario al suyo.
**Reprender**[Z]: el objetivo queda atontado durante 1 asalto y después estremecido.
3 **Círculo mágico contra el bien:** como el conjuro de *protección*, pero de 10' de radio y una duración de 10 minuto/nivel.
**Manto del mal**[Z]: ganas RC 12 + nivel de lanzador contra conjuros con descriptor bueno.
4 **Contagio:** infecta al receptor con la enfermedad a tu elección.
**Azote sacrílego:** daña y enferma a las criaturas buenas.
5 **Desesperación aplastante:** el receptor sufre un -2 a las tiradas de ataque, daño, TS y pruebas.
**Disipar el bien:** bonificador de +4 contra los ataques.
6 **Bruma mental:** el receptor sufre un -10 en pruebas de Sabiduría y de Voluntad.
**Olas de fatiga:** varios objetivos quedan fatigados.
7 **Blasfemia:** mata, paraliza, debilita o atonta a receptores no malignos.
**Desplazamiento de plano**[F]: hasta 8 receptores viajan a otro plano.
8 **Aura sacrílega**[F]: +4 a la CA, +4 de resistencia y RC 25 contra conjuros buenos.
**Olas de agotamiento:** varios objetivos quedan exhaustos.
9 **Consumir energía:** el objetivo sufre 2d4 niveles negativos.
**Umbral**[X]: conecta dos planos para viajar o convocar.

## DOMINIO DE LIMBO

**Prerrequisito:** debes ser caótico neutral.
**Poder concedido (Sb):** obtienes la capacidad de castigar la ley con un único ataque cuerpo a cuerpo al día. Suma tu bonificador de Carisma (de tener alguno) a tu tirada de ataque e inflige 1 punto de daño adicional por nivel del clase. Este ataque de castigo se considera de alineamiento caótico en lo que respecta a superar la RD. A 5.º nivel, y a cada cinco niveles a partir de entonces, puedes utilizar este poder una vez al día adicional.

### Conjuros del dominio de Limbo

1 **Confusión menor:** una criatura actúa de forma aleatoria durante 1 asalto.
**Protección contra la ley:** +2 a la CA y los TS, contrarresta el control mental, protege de los elementales y los ajenos.
2 **Escudo de entropía:** los ataques a distancia contra ti tienen un 20% de posibilidad de fallo.
**Resistir alineamiento planario**[Z]: el receptor puede resistir las penalizaciones por estar en un plano Exterior de alineamiento contrario al suyo.
3 **Círculo mágico contra la ley:** como el conjuro de *protección*, pero de 10' de radio y una duración de 10 minuto/nivel.
**Manto del caos**[Z]: ganas RC 12 + nivel de lanzador contra conjuros con descriptor legal.
4 **Martillo del caos:** daña y ralentiza a las criaturas legales.
**Perinarca**[Z]: ganas más control sobre la esencia mórfica del Limbo.
5 **Disipar la ley:** bonificador de +4 contra los ataques.
**Polimorfar funesto:** transforma al receptor en un animal inofensivo.
6 **Animar los objetos:** los objetos atacan a tus enemigos.
**Locura:** el receptor sufre *confusión* de forma continuada.
7 **Canción de discordia:** hace que los objetivos se ataquen unos a otros.
**Palabra del caos:** mata, *confunde*, aturde o ensordece a receptores no caóticos.
8 **Capa del caos**[F]: +4 a la CA, +4 de resistencia y RC 25 contra sortilegios legales.
**Baile irresistible de Otto:** obliga a bailar al receptor.
9 **Perinarca planario**[Z]: ganas control de una pequeña zona de cualquier plano divinamente mórfico.
**Cambiar de forma**[F]: te transforma en cualquier criatura; cambia de forma una vez por asalto.

## DOMINIO DE MECHANUS

**Prerrequisito:** debes ser legal neutral.

**Poder concedido (Sb):** obtienes la capacidad de castigar el caos con un solo ataque cuerpo a cuerpo al día. Suma tu bonificador de Carisma (de tener alguno) a tu tirada de ataque e inflige 1 punto de daño adicional por nivel del clase. Este ataque de castigo se considera de alineamiento legal en lo que respecta a superar la RD. A 5.º nivel, y a cada cinco niveles a partir de entonces, puedes utilizar este poder una vez al día adicional.

### Conjuros del dominio de Mechanus

1 **Orden imperiosa:** el receptor obedece durante 1 asalto una orden de palabra única.
**Protección contra el caos:** +2 a la CA y los TS, contrarresta el control mental, protege de los elementales y los ajenos.

2 **Calmar emociones:** calma a las criaturas, negando los efectos emocionales.
**Mente de Mechanus**[Z]: reforma la mente del receptor para hacerlo frío y calculador.

3 **Círculo mágico contra el caos:** como el conjuro de *protección*, pero de 10' de radio y una duración de 10 minuto/nivel.
**Manto de la ley**[Z]: ganas RC 12 + nivel de lanzador contra conjuros con descriptor caótico.

4 **Discernir mentiras:** revela las mentiras deliberadas.
**Ira del orden:** daña y atonta a las criaturas caóticas.

5 **Disipar el caos:** bonificador de +4 contra los ataques.
**Marca de la justicia:** designa la acción que desencadena una *maldición* sobre el receptor.

6 **Inmovilizar monstruo:** como *inmovilizar persona*, pero sobre cualquier criatura.
**Muro de engranajes**[Z]: crea una barrera de engranajes móviles que infligen 1d6 de daño/2 niveles a aquellos que están en un radio de 10'.

7 **Máxima:** mata, paraliza, ralentiza o ensordece a receptores no legales.
**Inmovilizar persona en grupo:** como *inmovilizar persona*, pero a todo aquél a menos de 30'.

8 **Escudo de la ley**[E]: +4 a la CA, +4 de resistencia y RC 25 contra los conjuros caóticos.
**Cuerpo férreo:** tu cuerpo se transforma en hierro vivo.

9 **Llamar marut**[X]: un marut lleva a cabo una tarea para ti.
**Disyunción de Mordenkainen:** disipa la magia y desencanta objetos mágicos.



## FUENTES

El Compendio de conjuros es una recopilación de material que ha aparecido anteriormente en una serie de productos distintos y otras fuentes. A continuación, incluimos una lista de estas fuentes y sus autores.


**Suplementos de D&D**

Baker, R.: *Arcano completo.*
Baker, R.; Scout, T.; Wyatt, J.: *Faerûn: Guía del jugador.*
Collins, A. y Cordell, B. R.: *Libris mortis.*
Collins, A.; Cordell, B. R.; Noonan, D.: *Manual de los Planos.*
Collins, A.; Noonan, D.; Stark, E.: *El combatiente completo.*
Collins, A.; Williams, S.; Wyatt, J.: *Draconomición.*
Cordell, B. R. y Kestrel, G. F. M.: *Manual planario.*
Cordell, B. R. y Kestrel, G. F. M.; Quick, J.: *La Infraoscuridad.*
Decaer, J.: *El aventurero completo.*
Donais, M.; Elias, S.; Heinsoo, R.; Tweet, J.: *Manual de miniaturas.*
Eckelberry, D.; Redman, R.; Clarke Wilkes, J.: *Especies salvajes.*
Noonan, D.: *El divino completo.*
Reynolds, S. K.; Maxwell, D.; McCoy, A. L.: *Magia de Faerûn.*

**Artículos publicados en www:wizards:com/dnd**

Arjona, R.; Baker, R.; Collins, A.; Holzmeier, R.; Wyatt, J.: "Spellbook Archive".
Jacobs, J.: "Foundations of Stone".
Jacobs, J.: "Sand and Sun".
Jacobs, J.: "Snow and Ice".
Jacobs, J.: "Spells of the Deep Underdark".
Jacobs, J.: "Spells of the Ruins".
Jacobs, J.: "The Lost Coast".
Jacobs, J.: "Toxic Paradise".
Kestrel, G. F. M. "Magic of Delight and Despair I".
Reynolds, S. K.: "Barb of the Mind".
Reynolds, S. K.: "Earthmother's Weapons".
Reynolds, S. K.: "Lesser Testament of Vraer".
Reynolds, S. K.: "Master Tactician".
Reynolds, S. K.: "Obsul Ssussun".
Reynolds, S. K.: "Tar'Ael Veluuthra".
Reynolds, S. K.: "The Codicil of White".

**Artículos publicados en Dragón**

Decker, J.: "Formas de leyenda", *Dragón* 8
Stout, T.: "Los estrategas sagrados del Caballero rojo", *Dragón* 8
Nelson, J.: "Pautas de sombra y luz", *Dragón* 10
Jacobs, J.: "La sinfonía de Tuash-Prull", *Dragon*

Schubert, S.: "Rays of Light", *Anual #5.*
Stephens, O. K. C.: "Alister's Augmentations", #275.
Redman, R.: "Abuse Your Illusions", #291
Jacobs, J.: "Rune-Skulls of the Abbor-Alz" , #292
Scott, A. E.: "Blessings of War", #299
Turley, K. y Bucak, S. D.: "A Clutch of Cantrips", #302
Costa, T. M.: "Prayers of the Frostmaiden: The Spells of Auril", #312
Costa, T. M.: "Elder Serpents of Set", #313
Horowitz, C.: "Brotherhood of the Burning Heart", #314
Marmell, A.: "Dust to Dust", #314
Jacobs, J.: "Guardians of the Deepest Seas", #314
Noonan, D.: "Masters of the Four Winds", #314
Reynolds, S. K.: "The Bloody Swords", #315
Jacobs, J.: "Sin Eaters of Eilistraee", #315
Marable, K.: "Children of Ka", #318
Clough, C. W.: "Force Spells", #323
Maclean, H.: "Seven Deadly Domains", #323
Burlew, R.: "The Hidden Book", #324
Kanakia, R.: "Myths of the Shadow", #325

# DESCUBRE EL SABER DE MIL LANZADORES DE CONJUROS

**Complemento imprescindible para los lanzadores de sortilegios, el *Compendio de conjuros* recopila más de 1.000 de los mejores sortilegios publicados anteriormente en complementos de juego y escenarios de campaña de DUNGEONS & DRAGONS, así como en artículos de la revista *Dragon* y en la página web de Wizards of the Coast. Los conjuros incluidos en este volumen complementan los presentados en el *Manual del jugador* y han sido actualizados para incluir las erratas oficiales. Además, este libro contiene texto descriptivo para leer en voz alta, que te explica qué aspecto tiene cada sortilegio, cómo suena y qué sensación proporciona.**

Recopilado por Matthew Sernett,
Jeff Grubb y Mike McArtor

Para utilizar con los siguientes libros básicos de DUNGEONS & DRAGONS: el *Manual del jugador*®, la *Guía del Dungeon Master*® y el *Manual de monstruos*®

Digitalizado por Antiguo
12/04/2008

ISBN 84-96422-79-8
DD1043
*Impreso en España–Printed in Spain*