

SP1

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este
y Leyendas de la Marca del Este

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

TOMO DE MAGIA

SUPLEMENTO DE MAGIA PARA
AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE



En las páginas de este vetusto grimorio arcano podremos encontrar docenas de nuevos conjuros para magos, clérigos y druidas; así como una plétora de objetos mágicos y artefactos maravillosos, preparados para emplear en nuestras campañas de juego en las peligrosas tierras de la Marca del Este.



TOMO DE MAGIA



CRÉDITOS

Autor: Pedro Gil

Edición: Eduardo Antúnez, Pedro Gil, Cristóbal Sánchez y Zonk/PJ

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: *Critical-Hit Artwork, used with permission*

Ilustraciones interiores: *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission. Some artwork copyright Daniel Comerci, used with permission.*

Depósito Legal: MU 738-2019

Este suplemento ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este y Leyendas de la Marca. No obstante, podrá ser empleado con otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios, incluyendo la quinta edición del juego de rol de fantasía por antonomasia.

Este suplemento trata de emular los viejos módulos que aparecieran en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este emula, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una indisimulada pretensión de establecer una línea de aventuras y suplementos clásicos, con el aroma inconfundible de antaño, que puedan emplearse de manera sencilla y adaptable, sin pretensiones.



INTRODUCCIÓN

El *Tomo de magia* es el primero de una serie de suplementos prácticos que incluyen docenas de nuevos conjuros para mago, clérigo y druida, así como un buen montón de objetos mágicos y artefactos poderosos que podrán emplearse para enriquecer las campañas de juego, aportando muchas y novedosas opciones para nuestros lanzadores de conjuros.

CONJUROS

En este capítulo podremos encontrar un buen puñado de nuevos hechizos para emplear con las clases de aventurero adecuadas, aquellas dotadas con el poder de lanzar sortilegios y conjuros de tipo divino (clérigos y paladines) o arcano (magos, elfos, etc.). A todos los efectos, consideramos los conjuros propios de los druidas como conjuros divinos, pues, en propiedad, los druidas son una clase derivada de los clérigos.



CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 1

AGUADEFUEGO

Alcance: Toque
Duración: 1 asalto

El lanzador puede transformar una cantidad de agua determinada (1 litro por nivel del lanzador) en una sustancia inflamable más ligera y volátil que el agua, algo parecido al alcohol etílico. De esta manera, podrá emplear esta sustancia para provocar o alimentar fuegos, como si se tratara de alcohol etílico inflamable. Cualquier criatura afectada por las llamas provocadas por esta sustancia al arder sufrirá 1d12+1 puntos de daño por fuego.

BESTIA DE CARGA DE FISTAN

Alcance: 5 metros/nivel
Duración: 2 horas/nivel

Cuando se lanza sobre una criatura, tal como un caballo, un camello o cualquiera similar, este conjuro es capaz de incrementar la capacidad de carga normal del animal hasta doblarla, ya que consigue reducir el peso de toda la carga que acarree la criatura a la mitad. Si los efectos del conjuro desaparecieran de súbito, por efecto de un conjuro de Disipar Magia, por ejemplo, la criatura colapsaría debido a la carga excesiva y sufriría 1d6 puntos de daño.

ESCALERA DE HUMOSA

Alcance: 1 metro
Duración: 4 asaltos más 1 asalto por nivel

El mago es capaz de moldear el humo que se desprende de una hoguera de madera verde para formar una escalera utilizable por criaturas físicas. De esta manera, el mago o elfo podrá conformar esta escala fantástica, capaz de alcanzar los 3 metros de altura por nivel del lanzador. Esta escalera no pesa prácticamente nada y no puede ser destruida, salvo por un conjuro de Disipar Magia. Tampoco precisa estar apoyada contra ninguna estructura, pues el hechicero puede emplazarla a voluntad en el ángulo elegido. La escalera solo podrá ser empleada por el mago y otra criatura adicional por nivel del lanzador, a elección del hechicero (solo aquellas personas elegidas por el mismo podrán hacer uso de ella).

EXTERMINAR BICHOS

Alcance: 1 metro cuadrado/nivel
Duración: Instantánea

Mediante este encantamiento, el hechicero podrá exterminar todas las diminutas y pequeñas sabandijas presentes dentro del alcance y área afectadas, según el nivel del lanzador. Así, los magos de niveles bajos podrán eliminar bichos como moscas, mosquitos, gusanos, ratones, escarabajos, arañas pequeñas, ratas, etcétera, de menos de 3 puntos de golpe. Mientras que los conjuradores de mayor nivel (superior a nivel 6), podrán exterminar expeditivamente alimañas más grandes, tales como serpientes normales, estirges, arañas grandes (no arañas gigantes), escolopendras grandes, etc.

FLECHA VIPERINA

Alcance: 40 metros
Duración: Instantánea

El conjurador puede mutar una flecha normal en un proyectil encantado mágico que se transformará en una serpiente al golpear a su víctima, provocando 3d4 puntos de daño, más 1d6 puntos de daño adicional por veneno. Obviamente, este proyectil mágico viperino ha de ser lanzado mediante un arco y tener éxito en una tirada de ataque a distancia.

GRASA INSTANTÁNEA DE NÉBULA

Alcance: 1 metro
Duración: Permanente

Una vez lanzado este sortilegio, el hechicero podrá proyectar una grasa resbaladiza, parecida a la manteca o grasa animal, en una zona determinada próxima al conjurador, que cubrirá un área de 1 metro cuadrado por nivel del lanzador. Cualquier criatura que transite por el área cubierta por esta grasa deberá realizar una tirada de salvación contra petrificación para no resbalarse y caer. También es posible usar dicho conjuro para afectar a determinados objetos, como cuerdas, maromas, escalones, peldaños, artefactos físicos, mobiliario, herramientas, armas, etc.

PUNTERÍA ARCANA

Alcance: 3 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Gracias a este sortilegio, el mago es capaz de aumentar su propia puntería o la de una criatura cercana dentro del alcance del conjuro de cara al empleo de dicha habilidad en el uso de armas de proyectil, como arcos, ballestas, hondas o, simplemente, lanzar un objeto a distancia, ya sea una piedra o un jarrón. De esta manera, la criatura afectada recibirá una bonificación a su tirada de ataque de +2.

Este conjuro es reversible, también puede utilizarse para imponer un penalizador de -2 a la víctima del sortilegio en sus tiradas a distancia.

PUÑO PÉTREO DE KARKEMISH

Alcance: Toque

Duración: 1 asalto/nivel

Al lanzar este sortilegio, el conjurador puede transformar en piedra uno de sus puños, o bien el de otra criatura de su elección. La mano, aun convertida en piedra, mantendrá su flexibilidad, pudiendo asir o manipular objetos, aplastar o desmenuzar como si la Fuerza del hechicero fuera de 18, aplicando los consabidos modificadores. Si se usara la mano para golpear a puñetazos, provocará un daño de 1d8+1.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 2

ATRAER NECRÓFAGO

Alcance: 2 kilómetros por nivel

Duración: Indefinida

Este es un conjuro maligno en esencia, solo apto por ende para nigromantes, magos malvados y caóticos. Si el hechicero tiene éxito en un complicado ritual de 2d12 horas de duración, podrá atraer a un necrófago (siempre que haya alguna de estas criaturas cerca, a criterio del Narrador), que se pondrá a las órdenes del mago como su sirviente, protegiéndole y sirviéndole como si de un familiar ayudante se tratase, siempre que como contrapartida el lanzador sea capaz de proporcionarle comida (carroña) en abundancia y una guarida segura y cómoda. El necrófago así convocado dispondrá de una inteligencia excepcional y al menos 10 PG.

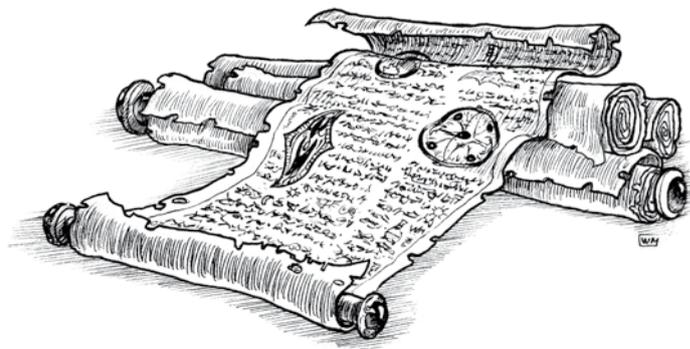
El vínculo que se establece entre ambos es mental, por lo que el mago es capaz de captar las emociones y sentimientos de la criatura, así como sus inquietudes. Del mismo modo, el monstruo puede recibir instrucciones sencillas de su amo. Si el necrófago se separa del conjurador una distancia superior a dos kilómetros, el hechizo quedará roto.

CAMUFLAJE

Alcance: Toque

Duración: 1 turno/ nivel

El conjuro Camuflaje permite mimetizar a una criatura por nivel con el entorno natural en el que se encuentre. De este modo, el conjuro trocará la piel y ropajes del individuo afectado para que se mezcle con la vegetación y accidentes geográficos presentes en su entorno aledaño, tornando así muy complicada su localización, incluso para criaturas dotadas de infravisión y visión en la oscuridad. Los personajes afectados por este conjuro retendrán todas sus capacidades innatas y mágicas, y podrán abandonar su condición de camuflados a su antojo. Los individuos camuflados de esta manera podrán



moverse, pero muy lentamente; si se movieran a velocidad normal o incrementada, el conjuro dejará de surtir efecto inmediatamente.

CHORRO ÍGNEO DE FISTAN

Alcance: 20 metros

Duración: 2 asaltos

El mago es capaz de proyectar un rayo de llamas anaranjadas desde la palma de su mano hacia una criatura u objeto de su elección que sufrirá 3d6 de daño en el primer asalto y 3d6 de daño adicionales en el segundo asalto siempre que se mantenga dentro del alcance del conjuro. La víctima de este hechizo no tiene derecho a una tirada de salvación, aunque sí recibirá los beneficios de cualquier ventaja de la que dispusiera contra el fuego, como una resistencia natural o mágica a este elemento.

Cualquier criatura aparte del objetivo del conjuro que se interponga en la trayectoria del chorro igneo tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros para recibir la mitad del daño en caso de que la tirada sea exitosa.

CORRUPCIÓN

Alcance: 30 metros

Duración: 2 asaltos

Si la víctima de este encantamiento falla la tirada de salvación contra conjuros, se verá invadida por una sensación de abatimiento mental, avaricia y codicia, que corromperá su moral y ética, y la convertirá en un ser despreciable y mezquino, dispuesto a tornarse en un servidor del mal, hambriento de poderes oscuros. Una vez pasados estos primeros efectos, la víctima deberá realizar una nueva tirada de salvación contra conjuros. Si falla, se sentirá atraída por la personalidad del conjurador, mostrándose propensa a servirle, ayudarle en sus propósitos o facilitarle su tarea.

Este sortilegio es propio de nigromantes o magos malignos. No debería ser empleado por un mago de alineamiento bueno y en ningún caso por un elfo (aunque sí por un elfo oscuro).

DAGA VOLADORA DE MALIFAX

Alcance: 20 metros

Duración: 2 asaltos

El hechicero podrá encantar una daga, cuchillo o arma similar para lanzarla con precisión hacia un objetivo dentro de su alcance y siempre en línea recta. Este efecto se resolverá como un ataque como si el mago dispusiera de dos niveles adicionales. Además, el daño que produzca el arma se incrementará en 1d4 adicional, considerándose la daga o cuchillo así encantado como un arma mágica +1. Tras el primer ataque, el arma volverá a las manos del conjurador, que podrá elegir otro destinatario para un segundo ataque. Sin embargo, una criatura golpeada por el arma tiene derecho a realizar una tirada de Destreza

para intentar atrapar la daga mágica, seguida de una tirada de Fuerza para romper el encantamiento. Si cualquiera de estas tiradas fallara, el arma regresará velozmente a la mano del mago.

LLUVIA SANGUINOLENTA DE LA REINA DE SANGRE

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: 1 asalto/nivel

Este es un conjuro cuyo origen se fia en Vermigor, y es empleado únicamente por nigromantes o magos malvados. Cuando se lanza este encantamiento impío, sobre la cabeza del conjurador se arremolinan nubarrones oscuros como el alma de un vampiro, que poco después comienzan arrojar una lluvia de sangre preñada de energía negativa. Cuando las gotas de esta sangre entren en contacto con la piel desnuda de cualquier criatura, comenzarán a drenar su energía vital. Las gotas permanecen sobre la piel de la víctima durante apenas unos segundos, agrietándose a continuación, como si se secaran súbitamente, para después transformarse en polvo y desaparecer en una nube pulverulenta, arrastrada por las rachas de viento.

Toda criatura afectada sufrirá 1d4 puntos de daño durante cada asalto que permanezca bajo la lluvia. Cada dos asaltos bajo la lluvia sanguinolenta, cada víctima sufrirá adicionalmente 1 punto de daño a su Constitución siempre que no supere una tirada de salvación contra veneno o muerte.

MÁSCARA HORRIPILANTE

Alcance: Toque

Duración: 1 asalto/nivel

Este hechizo permite transformar la cara o rostro de una criatura humanoide según los deseos del conjurador y trocarla en un remedo monstruoso de rasgos horripilantes que infunda terror y pavor en todos aquellos que contemplen esta faz abominable. De esta manera, toda criatura de 1 DG o menos deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros o correrá presa del miedo durante 1d4 asaltos.

Además, la criatura cuyo rostro quede transformado de esta manera ganará la iniciativa en su combate, fruto de la impresión perdurable e impacto que causa la visión de su terrible rostro a sus enemigos.

PROYECTIL DE HIELO DE MALIFAX

Alcance: 30 metros

Duración: 1 asalto

Gracias a este conjuro ofensivo, el mago es capaz de conjurar un proyectil de hielo sólido del tamaño aproximado de un virote de ballesta para lanzarlo a su voluntad contra un objetivo dentro de su radio de alcance. No obstante, el lanzador deberá tener éxito en una tirada de ataque a distancia. Si

tiene éxito, logrará impactar, causando 2d4 puntos de daño. El dardo de hielo explotará al golpear a su víctima, y además de provocar el daño, creará una zona de frío glacial alrededor del punto de impacto en un radio de 2 metros, causando a las criaturas cercanas 1d4 puntos de daño adicionales por frío.

REMEMORAR APARIENCIA

Alcance: Toque

Duración: 1 asalto

Cuando el conjurador toque la carcasa, cadáver, o incluso solo el esqueleto o unos pocos restos de una criatura fenecida, podrá recordar la apariencia que tuviera en vida el ser de marras durante unos pocos segundos. Si el mago que lanza este sortilegio es de al menos nivel 7, podrá incluso revivir los últimos momentos de vida de la criatura; si el lanzador tiene nivel 9, podría tener éxito al recordar el aspecto y apariencia de la criatura, así como sus minutos finales, no ya tocando sus restos mortales, sino simplemente un objeto que poseyera en vida el sujeto.

VOCALIZACIÓN SILENTE DE NEFERTIRI

Alcance: Toque

Duración: 5 asaltos

Este es un hechizo muy práctico para lanzar un conjuro en completo silencio, especialmente si este requiere un componente verbal o una palabra de mando. Este sortilegio tendrá efecto incluso si el mago se encuentra bajo los efectos de un conjuro de silencio. Es decir, una vez activa Vocalización Silente de Nefertiri, y mientras dure el conjuro (5 asaltos), es posible lanzar otros hechizos sin necesidad de articular palabra alguna. Hay que hacer notar que este conjuro no niega todos los efectos de un conjuro de Silencio, solo habilita al conjurador para lanzar otros sortilegios sin pronunciar palabra alguna.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 3

ALAS SOMBRÍAS DE MURCIÉLAGO

Alcance: Toque

Duración: 1 asalto por nivel

Por medio de este encantamiento, el conjurador puede hacer brotar de sus hombros sendas alas de murciélago, correosas y oscuras. Cada una de estas alas tendrá una envergadura de cuatro metros. Pueden emplearse para volar, aunque algo torpemente (la potencia y envergadura de estas alas es tal que puede transportar a otra persona con él o equipo pesado de hasta el doble de su peso), o mitigar una caída, incluso planear; también puede golpear con ellas en vuelo a otra criatura que vuele cerca, causándole 2d4 puntos de daño. Finalmente, el conjurador podrá cubrirse con las alas para protegerse de ataques de proyectil o físicos, lo que le proporciona CA 4, además de que son capaces de absorber gran cantidad de puntos de golpe, casi ilimitados.

BIENESTAR

Alcance: 6 metros

Duración: 6 horas

El hechicero puede lanzar este conjuro para confortar hasta a 10 individuos que, mientras esté activo el sortilegio, no sentirán dolor, frío, calor, cansancio, hambre o sed, y por ende no necesitarán dormir o descansar. De hecho, este hechizo es tan potente que anula los efectos de un conjuro de Dormir. Además, los individuos afectados reciben un bonificador +1 a todas sus tiradas de salvación mientras el conjuro siga activo.



ÉGIDA FANTÁSTICA DE NÉBULA

Alcance: El lanzador

Duración: Especial

Cuando el mago o elfo lanza este conjuro, siempre sobre sí mismo, un halo verdoso de fuerza lo cubrirá por completo. Dicho halo es en realidad una égida defensiva capaz de absorber hasta 3d4 puntos de daño más 1 punto de daño adicional por nivel del lanzador, que permite restar daño de un único golpe o varios golpes hasta el límite de daño tolerado por el sortilegio. La duración máxima de este conjuro, aparte del límite de daño físico o mágico, es de 1 asalto por nivel del lanzador.

GÓNDOLA MÁGICA DE TAKHSI

Alcance: 2 metros

Duración: 1 hora/nivel

El mago o elfo puede convocar una góndola mágica de cuatro metros de largo y metro y medio de ancho capaz de navegar en aguas fluviales remansadas o en un lago, que transporte a tres o cuatro personas más el gondolero. La góndola es virtualmente indestructible mientras dure el conjuro, y es propulsada por un remo de unos cuatro metros que debe ser manejado por alguno de los tripulantes. La esencia mágica de la góndola torna la misma en una embarcación inusualmente ligera que puede desenvolverse en aguas calmadas excepcionalmente bien, al ser propulsada de forma sencilla y fácil por quien empuñe el remo.

INVOCAR MATERIALES

Alcance: 1 metro

Duración: Permanente

Gracias a este conjuro, el mago podrá invocar materiales comunes en una cantidad equivalente a un metro cúbico por nivel del lanzador. Se entienden como materiales comunes inorgánicos piedra, rocas, tierra, gravilla, madera, agua, barro, paja, heno, etc. Estos materiales aparecerán en su forma natural, sin trabajar ni desbastar. Evidentemente, es posible hacer uso de estos materiales para fabricar y construir, y para cualquiera otra tarea que resulten útiles.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 4

AURA DE FUEGO

Alcance: Toque

Duración: 2 asaltos/nivel

Cuando el mago o elfo lance este conjuro, un aura de un palmo de grosor se formará en torno a su cuerpo, capaz de iluminar el área circundante hasta los tres metros. Solo un conjuro de Disipar Magia o similar puede extinguir este fuego arcano. Cabe añadir que cualquier criatura lo suficientemente incauta para tocar este fuego sufrirá 2d4 puntos de daño, y si falla una tirada de salvación contra conjuros, se verá envuelta en llamas verdes, sufriendo 2d4 puntos de daño adicionales cada asalto.

CUSTODIA ELÉCTRICA

Alcance: Toque

Duración: Especial

El mago podrá dotar a un objeto metálico de una poderosa salvaguarda mágica capaz de producir una descarga eléctrica a todo aquel que toque un objeto así protegido sin pronunciar la consabida palabra de mando. Los objetos así protegidos brillarán con un aura azulada muy tenue y desprenderán un

leve frío preternatural. Existe solo un 25% de posibilidades de detectar este fulgor a plena luz del día, y un 75% durante la noche o con poca iluminación. Cualquier incauto que toque el objeto encantado sin permiso y sin pronunciar la palabra de mando, recibirá una descarga de 2d10 puntos de daño por electricidad. Se permite una tirada de salvación contra conjuros para evadir la mitad del daño.

Esta custodia desaparecerá a los 5 meses de su lanzamiento.

DILUVIO TREMEBUNDO DE ELISABETA DE GARGOVI (REINA DE SANGRE)

Alcance: 1 kilómetro y medio de diámetro

Duración: 1 hora/1 turno por nivel

Una vez convocado este arcano de poder, sobre el hechicero, en el cielo, comienzan a formarse oscuros nubarrones tormentosos de aspecto amenazante. Durante los primeros diez minutos, la borrasca irá cerrándose, las nubes negruzcas como la pez crecerán hasta abotargarse, momento en el que comenzará a llover de manera torrencial, con gran aparato eléctrico, truenos y relámpagos.

El mago o elfo podrá escoger la naturaleza de la lluvia según su nivel, consultando la tabla que se proporciona a continuación:

Nivel del MAGO/ELFO	Tipo de LLUVIA
1-2	Agua lodosa oscura de olor pútrido.
3-4	Agua y cenizas que tiñen de negro todo alrededor.
5-6	Agua y sangre caliente hedionda.
7-8	Sapos y ranas.
9-10	Murciélagos muertos, ratas y roedores.
11-12	Serpientes
13+	Arañas

Solo la mitad de las criaturas incluidas en el diluvio, según el caso, sobrevivirán al impacto con el suelo. Hay una 35% de posibilidades de que las ratas propaguen enfermedades infecciosas a elección del Narrador. Las serpientes son venenosas y pueden atacar, así como las arañas, que serán del tamaño de tarántulas venenosas, con un 25% de posibilidades de que alguna sea gigante.

ENCRIPTAR

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Este viejo conjuro permite al hechicero encriptar el contenido de una misiva o carta de unos pocos folios de tal forma que sea ilegible para cualquier otra criatura, excepto aquellos de su elección. Encriptar resiste a sortilegios como Leer Lenguas o Leer Magia, pero no así otros hechizos más poderosos como Visión Verdadera.

PE SADILLA HORRIPILANTE DE TAKHSI

Alcance: 10 metros/nivel

Duración: 1 hora/nivel

Una víctima designada por el conjurador sufrirá durante su sueño horribles pesadillas que lo conminarán finalmente a despertar y continuar la noche en un estado de duermeve-

la inquieto que no le dejará descansar adecuadamente, por lo que tampoco podrá regenerar puntos de golpe o recuperar conjuros en el caso de los usuarios de la magia. Además, como no habrá descansado, perderá 1 punto de cada característica y también todas las tiradas de iniciativa que realice.

RASTRO LUMINOSO DE KURGUS

Alcance: 1 metro

Duración: 1 asalto/nivel

Una vez activo este hechizo, el mago podrá encontrar el rastro de una criatura que haya indicado previamente y que haya pasado por un lugar determinado hace poco tiempo a una distancia de hasta unos tres metros del lanzador (siempre que la criatura haya caminado por el lugar elegido por el lanzador hace un máximo de un día por nivel del conjurador; es decir, si el mago tiene nivel 8 y la criatura pasó por el lugar hace unos diez días, el conjuro no tendrá efecto). De hecho, el rastro seguido por el individuo descrito quedará iluminado por una franja de color brillante en el suelo que se desplazará a lo largo de la ruta seguida por la criatura de manera intermitente, hasta una distancia de 20 metros. Este rastro seguirá iluminado siempre que el objetivo haya caminado por el mismo o cabalgado a lomos de una montura. El rastro seguirá a través del agua y bajo el agua, iluminándose igualmente.



TENTÁCULOS OSCUROS DE MALIFAX

Alcance: 1 metro

Duración: 1 asalto/nivel

Cuando este conjuro surte efecto, el mago o elfo puede crear una serie de tentáculos oscuros de textura y aspecto gomosos que brotarán del lugar elegido por el hechicero (bien una pared, el suelo, quizás el techo o incluso desde el agua) y atacarán a las criaturas que seleccione el mago. Cada uno de dichos tentáculos tendrá una longitud de unos tres metros y CA 4, así como tantos puntos de golpe como niveles posea el conjurador. Es más, quien lance el hechizo podrá convocar tantos tentáculos como niveles de lanzador posea. Una criatura atacada por estos tentáculos deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros. Si la tirada es exitosa, solo recibirá 1d4 puntos de daño y el tentáculo se disipará. Si por el contrario falla la tirada, el daño se verá incrementado a 1d8+1 y la víctima se verá envuelta y atrapada por el tentáculo, sufriendo 1d12+1 puntos de daño adicionales por cada asalto que permanezca atrapada hasta que el tentáculo sea destruido o cese la duración del encantamiento.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 5

APARIENCIA DE ZOMBI DE TAKHSI

Alcance: Criatura tocada

Duración: 1 turno/1 asalto por nivel

Este conjuro, creado por el malvado y nefando nigromante Takhsi hace mucho tiempo, convierte a una criatura tocada, incluyendo al propio conjurador, en un zombi, o mejor dicho: en algo que parece un zombi, pero que no lo es realmente. De hecho, el aspecto será el propio de un zombi: piel macilenta y putrefacta pegada a los huesos cual pergamino; pero el individuo mantendrá plenamente la conciencia y podrá conjurar y atacar, aunque siempre perderá la iniciativa en cada asalto de combate. Mientras el conjuro esté activo, el personaje no sufrirá los efectos de ataques paralizantes, siendo inmune también a ataques que drenen niveles o energía; además ignorará los efectos negativos de los venenos y el dolor, aunque restará puntos de daño normalmente si los recibiera. A todos los efectos, el individuo se convertirá en un zombi a ojos de un observador desavisado (a no ser que el personaje así transformado realice una acción impropia de un ser muerto viviente de la clase que trata de imitar) e incluso otros zombis lo tomarán como tal y no lo atacarán.

BOLA DE FUEGO BUSCADORA DE MALIFAX

Alcance: 90 metros, +10 metros adicionales/nivel

Duración: Permanente

El infame, pero poderoso, Malifax ideó esta versión mejorada del clásico hechizo Bola de Fuego. La diferencia estriba en que esta bola de fuego es capaz de realizar giros de 45° en su trayectoria, virando de esta manera en esquinas, por ejemplo. El número de giros que puede realizar esta bola de fuego dependerá del número de niveles de mago que posea el lanzador, y siempre dentro del alcance del conjuro. El mago debe planificar previamente la ruta y establecer el lugar donde desea que estalle la bola de fuego. Ahora bien, si posteriormente, una vez iniciada su ruta, la bola de fuego se encuentra con un obstáculo imprevisto, detonará inmediatamente.



A todos los efectos, aparte de la capacidad de virar que posee, esta bola de fuego se comporta de la misma forma que su clásica contrapartida de tercer nivel y provocará el mismo daño a su objetivo.

FORMA DE ÁGUILA

Alcance: El lanzador

Duración: Permanente

El mago puede transformarse en un águila real de aspecto imponente (únicamente él). Retendrá su conciencia, pensamiento y sus propios puntos de golpe y características, pero no podrá hablar ni realizar otras acciones impropias de este animal. Así pues, podrá volar, tendrá la agudeza visual de esta soberbia ave rapaz y sus imponentes garras y pico, que podrá emplear para atacar a sus presas.

HOJA DRENADORA MALDITA DE TAKHSI

Alcance: Toque

Duración: 1 turno/nivel

Gracias a este sortilegio, cuyo origen se perdió en las arenas del tiempo, el mago o el elfo es capaz de convocar una espada fantasmal que brillará con una tonalidad verdosa, envuelta en un halo de humo fragante (huele a incienso y mirra). El hechicero podrá empuñarla y emplearla en combate contra sus enemigos, extrayendo todo su poder impío, que no es poco. En primer lugar, la hoja inflige 2d4 de daño mágico a cualquier criatura que golpee normalmente. Además, el conjurador puede elegir que, siempre que consiga un golpe con éxito, la hoja extraiga el número exacto de puntos de golpe de la víctima para reponer hasta su nivel máximo los puntos de vida perdidos por el mago hasta el momento. No obstante, si el mago hace uso de esta habilidad especial del arma mágica, restará tres turnos a la duración del encantamiento. Podrá realizar este ataque especial mientras le queden turnos de duración que gastar. Por último, el hechicero también puede elegir causar un único punto de daño a la criatura, pero a la par provocarle una maldición como si de la versión reversa del conjuro Quitar Maldición se tratase. El mago solo puede usar este poder alternativo 3 veces al día, independientemente de las veces que emplee este hechizo.

RAYOS OCULARES DE NÉBULA

Alcance: Especial

Duración: 1 asalto cada tres niveles

Este potente conjuro tiene dos efectos. El primero se desatará nada más ser lanzado, provocando que los ojos del hechicero brillen súbitamente con un color rojizo muy intenso. Todas las criaturas con menos de 4 DG que contemplen la escena deberán realizar una tirada de moral para no huir presas del pánico. Al asalto siguiente, el mago podrá descargar desde sus ojos sendos rayos de energía dirigidos a un objetivo dentro del alcance (20 metros para un mago de noveno nivel, más un metro adicional por nivel del lanzador). Este ataque causa 1d8 puntos de daño mágico por nivel del lanzador, hasta un máximo de 15d8 (una tirada de salvación contra conjuros puede reducir el daño a la mitad). En sucesivos asaltos podrá elegir otras víctimas dentro de su alcance hasta agotar la fuerza del potente encantamiento.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 6

ALARIDO ENLOQUECEDOR DE MALIFAX

Alcance: 10 metros de radio, o un cono de 30 metros frente al lanzador

Duración: Especial

Un terrible chillido ensordecedor emana del conjurador enloqueciendo momentáneamente a todas las criaturas presentes en el área afectada. Este conjuro anula todo ataque basado en sonido, incluyendo el terrible y letal lamento de una banshee. El lanzador no podrá realizar otra acción y deberá mantener la boca abierta como si gritara desafortadamente para que el hechizo se mantenga activo. Dentro de la zona afectada, cualquier comunicación es imposible, y todos los presentes dentro del área sufrirán una penalización de -2 a sus tiradas de ataque y tiradas de salvación. Las ondas de sonido arcanas son tan potentes que son capaces de repeler ataques de armas de proyectil no mágicas, como flechas y virotes. Cualquier criatura que intente aproximarse al lanzador deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros. Toda criatura de 2 DG o menos que falle esta tirada quedará sumida en un estado catatónico durante 1d8 horas; si tiene más de 2 DG, pero menos DG que el nivel del lanzador, quedará confusa y aturdida, pudiendo defenderse, pero no realizar ataques o conjurar.

HORRIPILANTE METAMORFOSIS NECROFÁGICA

Alcance: Toque

Duración: Especial

Este es un conjuro terrible, propio de la magia negra nigromántica, y por lo tanto solo apropiado para conjuradores malvados. Si falla su tirada de salvación contra muerte, la criatura tocada comenzará a transformarse en un necrófago, un terrible muerto viviente que se alimenta de la carne de cadáveres en descomposición.

El proceso de transformación se iniciará en el punto en el que la víctima haya sido tocada por el nigromante. Tras el contacto, la piel alrededor de ese punto comenzará a morir, tornándose en un lienzo apergaminado, reseco y agrietado y adquiriendo una lividez cadavérica notable según los tejidos van muriendo, trasmutando el estado vital inicial de la criatura en un muerto viviente. Cada asalto desde el inicio de esta metamorfosis la víctima sufrirá 1d4 puntos de golpe hasta agotar los mismos, ya fenecido. Una vez haya expirado, el sujeto "revivirá" en 24 horas ya convertido en un necrófago de pleno derecho (ver las características de esta criatura en el manual básico de *Aventuras en la Marca del Este*).

Solo un conjuro de Deseo Limitado, Deseo o Restablecimiento podrá anular los efectos de este hechizo. Disipar Magia o Quitar Maldición solo serán efectivos si se lanzan dentro de los tres primeros asaltos desde el momento en que la víctima fue tocada por el conjurador. También es efectivo amputar la extremidad afectada si la zona tocada por el hechicero es una pierna, una mano o un brazo de la víctima.

INMUNIDAD ULTRATERRENA

Alcance: Toque

Duración: 1 asalto/nivel

Este potente conjuro permite al receptor ganar inmunidad ante determinados y peligrosos ataques especiales asociados a criaturas preternaturales no-muertas. Por ejemplo, un personaje bajo los efectos de este hechizo se mostrará impávido ante los ataques que drenan energía o puntos de característica, u otras habilidades ofensivas de estas criaturas ultraterrenas basadas en el miedo o en el envejecimiento, incluso los ataques especiales mortales de algunas criaturas de la noche específicas. De igual manera anulará propiedades especiales de estos antagonistas, como la invisibilidad, sus auras sacrílegas y similares, permitiendo al receptor del encantamiento golpear a los muertos vivientes e incluso causarles daño con armas normales no mágicas.

El conjuro no negará las facultades mágicas inherentes de algunas criaturas no-muertas, como la capacidad de volar o la propia de lanzar conjuros (es más, los conjuros lanzados por estos enemigos podrán afectar normalmente a nuestro personaje, incluso si se encuentra bajo los efectos del conjuro).

ORALÍA ARDIENTE DE LA VERDAD

Alcance: 10 metros
Duración: Especial

Este es un conjuro muy extraño y poderoso a su manera, poco conocido más allá de las arenas del Visirtán donde solo lo emplean unos pocos hechiceros. Cuando se lanza (y ha de ser siempre dirigido a un único individuo), la víctima de este cruel encantamiento, concretamente una parte de la misma a elección del Narrador, arderá cuando pronuncie una mentira durante un interrogatorio. Las llamas le provocarán 1d4 puntos de daño en la primera mentira (tirada de salvación contra conjuros para reducir el daño a la mitad) y 1d6 en el segundo embuste y todas las patrañas que pueda proferir el interrogado hasta las 10 preguntas admitidas por el conjuro.

Cualquier ataque que se produzca contra el mago mientras esté activo el hechizo, disipará el mismo de inmediato.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 7

CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO DE FISTAN

Alcance: 40 metros
Duración: Instantánea

El mago puede crear sendas piedras mágicas flotantes, similares a gemas preciosas del tamaño de un huevo de gallina, azul topacio y rojo rubí. A la orden del conjurador, la piedra flotante roja saldrá disparada volando hacia su objetivo designado para explotar en una bola de fuego causando 4d4 puntos de daño a todos los objetos y criaturas presentes en un área de 10 metros alrededor del punto de impacto. Una tirada de salvación contra conjuros exitosa restará la mitad de daño de la tirada. Inmediatamente después, el mago podrá dirigir la segunda gema, la azul, que estallará de igual manera, pero provocando una explosión de hielo y frío que causará 4d4 puntos de daño a toda criatura dentro de un área de 10 metros desde el punto de impacto. Toda criatura que haya fallado la primera tirada de salvación (de la piedra roja) no tendrá derecho a una segunda tirada para evitar los efectos de esta gema azul. Un personaje que fallara la primera tirada de salvación y se viera afectado por los dos ataques, fuego y hielo, sufrirá un daño adicional de 2d6 puntos de daño debido al estrés térmico. Además, cualquier material (incluyendo el equipo portado por una posible víctima del hechizo) sometido a esta brutal variación de temperatura podrá colapsar o resultar destruido, especialmente objetos de vidrio, madera y metal.

MANTO TRANSLÚCIDO GUARDIÁN

Alcance: El lanzador
Duración: 1 turno/1 asalto por nivel

Gracias a este hechizo, un manto de energía translúcida de color ambarino envuelve completamente al conjurador, protegiéndole contra ataques físicos y a distancia. Debido a ello, todo antagonista que ataque al mago deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador de -4 (podrá añadir a su tirada cualquier bonificador positivo en el caso de que dispusiera de un arma mágica). Este manto defensivo arcano no protegerá contra conjuros, y mientras esté activo el mago no precisará mantener la concentración, lo que le

permitirá lanzar otros hechizos si así lo deseara. También hay que hacer notar que, mientras dure este encantamiento, cualquier otra protección mágica que porte el hechicero dejará de surtir efecto (anillos o collares de protección o defensivos, amuletos, etc.).

MIRADA PETRIFICADORA

Alcance: 3 metros/nivel
Duración: 7 asaltos/ más 1 asalto adicional por nivel del lanzador por encima de 14

Este es en verdad un poderoso hechizo capaz de tornar en piedra a cualquier enemigo, de forma similar al poder de la mirada petrificadora de un basilisco. Una vez el encantamiento esté activo, el objetivo de este hechizo podrá convertir en piedra a un antagonista cada asalto, y a la par lanzar otros conjuros, combatir normalmente o llevar a cabo otras acciones. Cualquier criatura en la que pose su mirada el usuario de Mirada Petrificadora que se encuentre dentro de un alcance de 20 metros deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros para no quedar paralizada y convertida en una estatua de piedra. Este ataque es tan potente que puede afectar a criaturas etéreas e invisibles.

Por otro lado, hay que tener mucho cuidado con este hechizo, porque el propio lanzador puede verse afectado por el conjuro si su mirada es reflejada en un espejo u otra superficie similar. De igual modo, un contrincante puede continuar combatiendo contra el mago siempre que vende sus ojos o los oculte de alguna manera. Un antagonista que luche con los ojos vendados sufrirá un penalizador de -2 a todas sus tiradas de ataque y a su CA.

NEUTRALIZAR GAS

Alcance: 50 metros
Duración: Instantánea

El conjuro de neutralizar gas permitirá al lanzador detener y disipar los efectos de cualquier conjuro o efecto natural que provoque la aparición y presencia persistente o dolosa de gases nocivos naturales (gases de hongos o plantas, animales, gases venenosos, ponzoñosos o enfermizos de charcas o pantanos, lugares con materia en putrefacción, ataques de arma de aliento, etc.) o de origen arcano (provocado por conjuros como Nube Incendiaria, Nube Aniquiladora, etc.) en un área de 3 metros cúbicos por nivel del lanzador. El aire de la zona purificada gracias a este conjuro será perfectamente respirable y saludable.

Las criaturas gaseosas o elementales de aire no resultan afectadas por este conjuro.

RETENER GÓLEM

Alcance: 3 metros/nivel
Duración: 1 asalto/nivel

El conjurador es capaz de inmovilizar a un gólem, sin importar el tipo que sea, incluso si está presente el creador del gólem dando órdenes a su creación. Este encantamiento revelará todos los gólems presentes en un área cuya extensión dependerá del nivel del lanzador, incluyendo a aquellos constructos mágicos que aún no se hayan activado. Una vez revelados los gólems presentes, el mago podrá elegir a aquel afectado por el sortilegio, que se verá imposibilitado para moverse o realizar cualquiera de sus ataques especiales y normales. La única manera de librar al gólem de los efectos de este conjuro es matar al lanzador, ya que un hechizo de Disipar Magia no podrá romper el encantamiento.

SALVAGUARDIA VITAL DE NEFERTIRI

Alcance: Toque

Duración: Especial (1 turno/ nivel máximo)

Los efectos arcanos de este encantamiento protegen al receptor contra ataques drenadores de energía típicos de criaturas no-muertas (perdidas de nivel o características, envejecimiento, etc.). La criatura protegida por la salvaguardia vital es capaz de anular los efectos de cinco ataques de drenaje de energía de su elección mientras el conjuro esté activo. Toda criatura no-muerta que lleve a cabo un ataque especial que sea anulado por el hechizo recibirá una descarga de energía arcana pura que le causará 4d6 puntos de daño.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 8

BASTÓN DE PODER DE NÉBULA

Alcance: Toque

Duración: 1 asalto/nivel

Este es un poderoso conjuro cuya autoría se cree que pertenece a la propia diosa de la magia, Nébula. Mediante el mismo, el lanzador podrá encantar mágicamente una vara o bastón dotándolo de fabulosos poderes arcanos mientras el sortilegio continúe activo. Una vez lanzado, el bastón comenzará a brillar envuelto en un resplandor azulado y ganará los siguientes poderes: el arma golpeará con si se tratase de un bastón mágico +4, cualquier criatura que reciba un golpe con éxito del bastón deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros para no quedar aturrida durante 1d6 asaltos (como si hubiera sido afectada por un hechizo de Confusión de nivel cuatro); además, el toque del bastón tiene la propiedad de transmitir los efectos de un conjuro de Disipar Magia, lo que le permite anular temporalmente protecciones y armas mágicas que pueda portar el antagonista. Por si fuera poco, el bastón así encantado es capaz de drenar 1 punto de golpe de manera permanente a la víctima (solo recuperable con un conjuro de Deseo), siempre que esta falle una tirada de salvación contra muerte, más 1d8 puntos de daño normales. Por otro lado, si la criatura afectada por el ataque del bastón es un lanzador de conjuros y el ataque tiene éxito, perderá uno de sus sortilegios memorizados (elegido al azar) o una habilidad innata mágica durante dos asaltos. Por último, el bastón es capaz de absorber la magia dirigida hacia él mismo sin que le afecte.

CRECIMIENTO GARGANTUESCO

Alcance: Toque

Duración: 2-8 asaltos

Cuando el mago lanza este encantamiento sobre sí mismo o una criatura tocada, crecerá de manera exponencial para convertirse en un gigante terrible de poder colosal. Nada más comenzar a surtir efecto el sortilegio, la criatura afectada deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros o perderá de manera permanente un punto de Constitución (recuperable con un conjuro de Restablecimiento o Deseo). A la par comenzará a crecer hasta una altura de 1 metro por nivel del lanzador, y del mismo modo la fuerza se incrementará, ganando un punto de Fuerza adicional por cada tres niveles que posea el mago que invocó este sortilegio (hasta un máximo de 25, añadiendo un +1 a las tiradas de ataque y daño por cada nivel de Fuerza superior a 18). También la armadura del gigante mejorará, hasta ganar un bonificador +4. Los puntos de golpe se mantendrán intactos, así como la velocidad, aunque el gigante solo se podrá mover lentamente debido a su tamaño y peso desmesurados. Solo los ropajes del individuo afectado por el conjuro aumentarán a la par que su talla, incluyendo la

armadura, pero no así los demás objetos, como armas y escudos, equipo, etc. Un mago afectado por este conjuro no podrá lanzar más hechizos mientras permanezca en este estado.

El conjuro es reversible, pudiendo reducir el tamaño del individuo hasta 15 centímetros por nivel del lanzador. En este caso el individuo podrá lanzar hechizos, pero los efectos del conjuro estarán limitados al tamaño actual del sujeto, siendo en muchos casos irrelevantes dadas las circunstancias, siempre a discreción del Narrador, que dará respuesta a las muchas variantes que pueden acontecer. También el equipo se verá reducido en tamaño, así como sus armas e impedimenta, que podrá emplear normalmente.

EVOCACIÓN ARCANA SÚBITA DE NÉBULA

Alcance: El lanzador

Duración: Especial

Este potente sortilegio permite al lanzador acumular cuatro conjuros adicionales de nivel 7 o inferior para emplearlos a voluntad una vez haya lanzado este encantamiento. Acumular estos conjuros adicionales costará al mago 1d6 puntos de daño por cada uno de los hechizos así reservados, puntos que no se podrán recuperar mientras los hechizos permanezcan acumulados.

Si se dirige un conjuro de Disipar Magia sobre el lanzador con un sortilegio de Evocación Arcana Súbita de Nébula activo, el encantamiento menos poderoso de los acumulados se activará de manera involuntaria, aplicándose los efectos consecuentes a discreción del Narrador.



INSUFRIBLE SUPPLICIO DE MALIFAX

Alcance: 10 metros +1 metro/nivel

Duración: 3d6 asaltos/1 asalto por nivel

El conjurador elige a un individuo como su víctima para sufrir los devastadores efectos de este conjuro. Siempre que se encuentre dentro del área efectiva del sortilegio, el antagonista seleccionado será víctima de dolores incapacitantes tan agudos que resultarán poco menos que insoportables hasta llegar a sufrir convulsiones entre violentos espasmos. La pobre víctima deberá realizar una tirada de salvación contra muerte cada asalto que el conjuro permanezca activo; si falla una sola, morirá sin remisión. No obstante, si consigue sobrevivir tras superar todas las tiradas y tiene la mala fortuna de volver a sufrir los efectos del conjuro, deberá hacer sus tiradas de salvación contra conjuros en lugar de contra muerte.

TRANSFERENCIA VITAL

Alcance: 1 criatura

Duración: Especial

Es este un sortilegio complicado de conjurar y que por su naturaleza conlleva no pocas dificultades. Básicamente, el hechicero que emplee este conjuro antiguo y peligroso podrá transferir la esencia vital de una criatura a un objeto especial, un receptáculo mágico o incluso a otra criatura. Una vez completado el

hechizo, el cuerpo de la criatura cuya esencia vital se ha transferido quedará sumido en un sopor cataléptico durante una semana. Pasado ese tiempo, el proceso de transferencia se habrá completado, una vez presente la sustancia vital primordial del sujeto en su nuevo recipiente, sea un objeto o un cuerpo animado. Así pues, la esencia vital del personaje, incluyendo sus recuerdos y consciencia, podrá ser introducida en un objeto especial, como un arma, un anillo o quizás un amuleto, y será capaz de comunicarse con el propietario del mismo.

De esta manera también es posible acomodar la sustancia vital en un nuevo cuerpo, tal vez un hombre más joven y fuerte, aunque emplear este conjuro para dicho propósito es una acción evidentemente malvada, ya que la esencia vital del legítimo propietario del cuerpo es sustituida por la elegida por el conjurador. La criatura así afectada tendrá derecho a una tirada de salvación contra muerte con un penalizador de -4 a su tirada para detener los efectos funestos de este encantamiento. Si no tiene éxito en su tirada, su alma se extinguirá y será sustituida por la del individuo elegido por el lanzador (incluyendo su propia esencia vital, ya que el hechicero puede usar este encantamiento para transferir su propia esencia).

Como resulta obvio, este conjuro es necesario para crear armas o artefactos con ego, temporales o definitivos.

El mago puede decidir concluir el hechizo en cualquier momento y devolver la esencia vital al cuerpo original, siempre que el mismo se haya conservado a salvo. Si en el trasiego de todo este proceso el cuerpo original se hubiera destruido, será imposible revertir los efectos del encantamiento.

CONJUROS DE MAGO Y ELFO DE NIVEL 9

COLOSO ARCANO

Alcance: 3 metros/nivel
Duración: 1 asalto/nivel

Mediante este encantamiento el lanzador podrá convocar dentro del alcance del conjuro un coloso de aspecto metálico líquido de unos 30 metros de altura con la apariencia de un humanoide sin rasgos reconocibles excepto una boca, por la que podrá proferir en un volumen brutal y con un tono de voz ronco y profundo aquellas frases que pueda idear el conjurador. Mientras el coloso esté activo, todos los conjuros lanzados contra el hechicero serán absorbidos por el metal líquido arcano del coloso. Este titán mágico podrá combatir con sus puños hasta un alcance de 20 metros, pudiendo realizar dos ataques por asalto con un bonificador +4 que causarán 8d8 puntos de daño. El coloso puede atrapar en su puño a un antagonista del tamaño adecuado, provocando además 4d12 puntos de daño por aplastamiento.

FUERZA SUBLINAR DE ANEIRIN

Alcance: 1 metro/nivel
Duración: Especial

Se trata de un conjuro de extraordinario poder, que según se dice fue pergeñado en su día por la propia Aneirin, esposa de Valion, señora de todo lo que es y resta en el dominio sublinar de Espectra. El hechizo tiene el poder de restaurar la existencia de una criatura no-muerta, restituyendo su esencia vital primigenia y devolviendo así a la vida al individuo, sea ya una estantigua terrible, un vampiro de linaje, espectro, momia, liche o cualquier otra entidad muerta viviente de las existentes. La criatura tendrá derecho a una tirada de salvación contra muerte para evitar estos efectos, pero dicha tirada solo

se efectuará a la mitad de sus DG (así, un vampiro de nivel 18 realizaría esta tirada de salvación como si su nivel efectivo fuera 9). Si falla esta tirada, la víctima del conjuro volverá a ser como era antes de morir (en caso de que falleciera por causas no naturales, con su nivel, clase de personaje y habilidades que poseyera antaño, pero con el equipo y armas que llevara actualmente en su condición de no-muerto), o tal como era diez años antes de morir si lo hizo por causas relativas a su edad. Debido a la conmoción que supone este encantamiento, la criatura afectada quedará aturdida durante 1d4 turnos.

INTELECCIÓN NEFANDA DE FISTAN

Alcance: 1 criatura
Duración: Especial

El mago podrá elegir a una criatura dentro de un alcance máximo de 20 metros, lo que le permitirá descubrir y entender sus motivaciones, anhelos y deseos. Tras un tiempo prudencial de estudio del sujeto (varios días), el mago podrá trocar su consciencia, recuerdos y memoria a voluntad, incluso implantar pensamientos de su propia cosecha y destruir o alterar a su capricho los recuerdos y memoria del sujeto. Este conjuro solo afecta a individuos inteligentes o semi-inteligentes dotados de consciencia, humanoides o semihumanoides. Otros seres inteligentes que no entren en esta clasificación podrán igualmente ser afectados, pero recibirán un bonificador +4 a su correspondiente tirada de salvación contra conjuros.

En resumen, este conjuro permite borrar por completo la memoria de un sujeto, sumiéndolo en una amnesia permanente. También se puede implantar un recuerdo falso fabricado a voluntad o eliminar cualquier habilidad que posea, incluyendo habilidades de clase (como las habilidades de un ladrón; o las propias para lanzar conjuros de un mago o un clérigo, que habrá olvidado las complicadas oraciones que debe dirigir a sus dioses para ser gratificado con conjuros divinos; o la habilidad para combatir de un guerrero o la propia de rastrear del explorador, etc.). Con la pérdida combinada de las habilidades aprendidas y la amnesia inducida, el afectado perderá sus niveles de personaje y se convertirá en un personaje de nivel 1 de la clase que decida escoger.

Un uso malvado del conjuro permitiría al conjurador eliminar los recuerdos del individuo afectado e implantar una personalidad nueva, cambiando incluso el alineamiento del personaje. Eso sí, la lengua común materna no puede ser eliminada.

Debido a que estos procesos requieren tiempo, el ritual de lanzamiento de este conjuro es complicado y precisará varios días de estudio del sujeto para llevarlo a cabo. Obviamente, las variantes y complicaciones son muchas, y en ocasiones será necesario el concurso del Narrador para permitir según qué cosas.

TRASLACIÓN EXISTENCIAL

Alcance: 2 criaturas en un área de 20 metros
Duración: Especial

No podemos más que afirmar que el conjuro Traslación Existencial es uno de los más fabulosos poderes arcanos que un mago puede desencadenar. Gracias al mismo podremos trasladar e intercambiar la entidad vital de dos criaturas presentes en el área de efecto. Es decir, permutar las almas, consciencias, recuerdos, habilidades y demás entre dos cuerpos. Gracias a ese conjuro, un mago anciano podría trasladar todo su ser de su decrepito y avejentado cuerpo al de un sano, joven y musculoso guerrero, quedando la fuerza vital del guerrero en el cuerpo del mago, y la propia del hechicero en el cuerpo del

guerrero, aunque cada cuerpo conservará las características físicas y mentales previas a la traslación.

Cada uno de los dos individuos afectados tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros con una penalización de -6, excepto que alguno de ellos quiera voluntariamente someterse a este proceso, en cuyo caso no tendría que realizar la tirada. El conjuro tendrá éxito solo si las dos tiradas de salvación, si se produjesen, resultaran negativas.

Solo un conjuro de Deseo podría revertir este proceso.



CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 1

AVERIGUAR EDAD

Alcance: Una criatura u objeto
Duración: Instantánea

Por medio de este conjuro es posible conocer la edad de un objeto o criatura con precisión.

GUARDA ESPIRITUAL

Alcance: Contacto
Duración: 1 día/nivel

A partir de que un clérigo lance este hechizo sobre un individuo, podrá saber cuándo se encuentra en peligro, independientemente de la distancia que los separe, incluso si la criatura se encuentra en un plano de existencia diferente al propio del lanzador del sortilegio, aunque no sabrá el lugar exacto donde está el sujeto en cuestión.

INCREMENTAR PESO

Alcance: 1 objeto tocado
Duración: 1 día/nivel

Este conjuro divino proporciona el poder de incrementar sustancialmente el peso de un objeto de tamaño mediano no superior a un cofre grande de menos de dos metros de largo. Una vez lanzado, el peso del objeto encantado se duplicará (1d4+1 veces el peso de la persona que intente desplazarlo) siendo casi imposible de mover excepto para el propio clérigo, que ignorará el aumento de peso del objeto en cuestión.

LIGNARIO SIEMPREARDIENTE

Alcance: Contacto
Duración: 1 hora/nivel

Cualquier objeto de madera de tamaño adecuado susceptible de arder podrá ser objetivo de este encantamiento. Una vez lanzado el conjuro, el objeto lignario arderá presa de una llama inextinguible mientras persistan los efectos del

conjuro, proveyendo de calor y energía en abundancia a los aventureros que se encuentren alrededor sin consumirse. La madera así afectada irradiará magia. También se puede emplear este efecto sobre un antorcha o luminaria similar para obtener los mismos resultados, pero incrementando con ello la luz natural de la misma y su radio de alcance, a discreción del Narrador.

REPELENTE DE SABANDIJAS

Alcance: 3 metros cúbicos/nivel
Duración: 1 hora/nivel

Mediante este sencillo sortilegio, podremos crear una zona libre de sabandijas pequeñas (menos de 1 DG), tales como insectos rastreros o voladores, roedores, arácnidos, pulgas, piojos, serpientes, lagartos pequeños y demás bichos por el estilo. Estas pequeñas criaturas serán repelidas por el aura que genera el conjuro y se verán impelidas a abandonar el lugar o no penetrar en la zona mientras el encantamiento esté activo.

SALTO DE FE

Alcance: Una criatura
Duración: 1 asalto

Salto de Fe es uno de los hechizos divinos más utilizados, ya que permite al lanzador apelar a su divinidad predilecta para reclamar su ayuda de cara a una tarea ardua que quiera acometer. De esta manera podrá contar con el auxilio divino siempre que haya sido fiel a sus enseñanzas y credo. Esta ayuda le proporcionará un bonificador +3 a una tirada en particular, o bien un +15% de incremento en una tirada porcentual.

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 2

FESTÍN DE CUERVOS

Alcance: Contacto
Duración: 5 turnos/+2 turnos por nivel

El clérigo puede encantar la comida preparada para un banquete mediante este sortilegio, más propio de sacerdotes malignos que de aquellos de buen corazón. Los efectos del conjuro comenzarán a hacerse evidentes unos minutos después de que la comida haya sido degustada por los comensales, momento en el que los mismos comenzarán a sentirse enfadados por cualquier nimiedad con sus compañeros de mesa, haciendo crecer la disensión y el desorden entre ellos. Pronto las palabras descorteses serán sustituidas por insultos procaces y aspavientos, hasta llegar al punto de producirse peleas y altercados entre los asistentes al banquete, desatándose el caos. Una vez concluido el encantamiento, todos los presentes que hayan ingerido la comida despertarán como de un sueño y estarán aturridos durante unos segundos antes de comenzar a comprender lo que ha sucedido, aunque ya se comportarán civilizadamente.

MÚSICA CELESTIAL

Alcance: 5 metros/nivel del lanzador
Duración: 1 turno/+1 asalto por nivel

Mediante este encantamiento el lanzador podrá crear una melodía musical de belleza sin parangón capaz de cautivar a todas las criaturas dentro del área de efecto, quedando las mismas arrobadas por la hermosura de la partitura, incapaces de emprender cualquier contramedida o ataque contra el sacerdote, siempre que no superen una tirada de salvación contra conjuros, claro está.

NOCIÓN DESDEÑADA

Alcance: Lanzador

Duración: Instantáneo

Un clérigo podrá realizar una ofrenda a su deidad patrona (generalmente algunas monedas de oro o cualquier otro objeto de valor apropiado) para que esta le asista a la hora de resolver sus problemas, le ofrezca un indicio o pista de cómo proceder en una acción complicada, o bien un recordatorio de algo que pudiera haber pasado por alto o desdeñado y que resulta de alguna utilidad para solucionar las cuitas del sacerdote. La ayuda divina llegará a modo de consejo, aunque puede presentarse de manera críptica o como un destello de intuición a discreción del Narrador.

SIESTA

Alcance: Área de 5 metros

Duración: Instantáneo

Cuando el clérigo lance este poder, las criaturas presentes voluntarias dentro del área de efecto (hasta un máximo de una criatura por nivel del lanzador) podrán dormir una breve siesta de media hora que resultará tan reconfortante y sanadora como toda una noche de descanso que les permitirá recuperar los puntos de vida correspondientes a toda una noche de sueño reparador. Asimismo, los conjuradores podrán recuperar sus hechizos normalmente.

No puede usarse este conjuro de nuevo hasta transcurridas 24 horas.

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 3

ABROJOS

Alcance: 20 metros cuadrados/nivel

Duración: 1 turno/nivel

Este encantamiento permite al clérigo sembrar una zona de terreno con abrojos (un abrojo es un objeto generalmente fabricado en hierro formado por cuatro o más púas ahusadas, dispuestas en tetraedro, de tal manera que una de sus afiladas puntas siempre queda dirigida hacia arriba, mientras las restantes conforman la base sobre la que se asienta este sencillo pero efectivo artefacto de guerra). El conjuro esparce cientos de estos objetos sobre el terreno, lo que supone una grave amenaza para todo aquel que transite por la zona afectada, especialmente las monturas (caballos, camellos, burros, etc.), así como personas a pie. Los jinetes que penetren al trote o al galope en un área afectada por el hechizo tienen un 65% de posibilidades de que su montura pise uno de estos abrojos, causando al caballo 1d6 puntos de daño, y tendrán un 45% de posibilidades de que el animal caiga al suelo. Si esto ocurre, la caída causará al animal 1d6 puntos de daño adicionales y además su jinete caerá al suelo a su vez, pudiendo sufrir daño a discreción del Narrador. Los individuos a pie o a caballo que penetren en la zona sembrada con abrojos sin ser conscientes del peligro, tendrán un 35% de posibilidades de pisar uno de los abrojos, sufriendo 1d6 puntos de daño.

DESBARAJUSTE ARCANO DE STEINKEL

Alcance: 40 metros/10 nivel

Duración: Especial

El propio Steinkel, clérigo de renombre en la Marca, conocido por su singular belleza y bonhomía (aunque no son pocos los que lo tienen por un personaje malencarado y taciturno), creó este singular encantamiento hace ya tiempo. Desbarajuste Arcano de Steinkel crea confusión en la mente de un

hechicero antagonista (sí, solo puede ser lanzado contra un mago), provocando que en lugar del conjuro que este tuviera preparado, se ejecute un hechizo al azar elegido entre los disponibles para el mago, del mismo nivel o inferior, que tuviera memorizados para ese día. Por ejemplo, un mago queiría lanzar un conjuro de Bola de Fuego y se ve afectado por Desbarajuste Arcano de Steinkel. Esto hace que el Narrador tenga que elegir al azar otro sortilegio de la lista de hechizos memorizados para ese día por el hechicero y que no haya empleado antes, como su conjuro de Clarividencia.

El mago afectado tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar los efectos de este encantamiento insidioso pergeñado por el fabuloso y nunca superado Steinkel.

RETARDAR PODREDUMBRE

Alcance: Toque

Duración: 1 semana/nivel

Por medio de este conjuro, un sacerdote es capaz de dilatar en el tiempo el proceso natural de putrefacción de alimentos de todo tipo (verduras, fruta, carne, cereales, legumbres, vino, bebidas, etc.). El lanzador podrá encantar así hasta 3 metros cúbicos de materia por nivel. La comida y bebida afectada por este encantamiento conservará todas sus propiedades naturales y nutritivas, así como su sabor.

SANACIÓN APRESURADA

Alcance: Toque (una criatura)

Duración: Contacto

El individuo o criatura afectado por este conjuro sanará mucho más rápido de lo normal durante 1d4 jornadas, concretamente doblará el índice de curación natural estipulado en el manual básico de *Aventuras en la Marca del Este* por cada día que permanezca activo el conjuro.

SOLADO VÓCIFERANTE DE SITANDRAS

Alcance: 40 metros

Duración: 1 hora/nivel

El clérigo podrá lanzar este conjuro sobre el suelo, piso, pavimento, entarimado, adoquinado, empedrado, etc. de un área equivalente a 3 metros cuadrados por nivel del lanzador. Una vez hecho esto, el suelo emitirá horribles y estruendosos chillidos (que podrán oírse a 40 metros de distancia con claridad) cuando cualquier criatura más pesada que un ratón de campo circule pisando por el lugar afectado por el encantamiento.

VIVAC ALÍGERO DE NOMOLOS

Alcance: 15 metros

Duración: Especial

Se trata de un hechizo clerical muy práctico, especialmente cuando el grupo de aventureros se encuentre en campo abierto y deba improvisar un campamento. Una vez escogido un lugar para descansar, el sacerdote podrá convocar el poder divino para que un grupo de sirvientes invisibles, empleando los materiales, elementos e impedimenta de los que disponga la partida de aventureros (o bien improvisando con materiales recolectados del entorno), limpien y alisen el terreno para que, a continuación, y de manera rápida y expeditiva, monten un cómodo campamento provisto de una fogata, varios refugios naturales de enramadas y maleza o tiendas de campaña (si las hubiere en el equipo transportado) con sus sacos de dormir o mantas.

Los sirvientes conjurados tendrán en cuenta la disponibilidad de materiales en el entorno natural, que diferirán mucho de un de-

sierto a un bosque, por poner solo dos ejemplos. Además, estos sirvientes buscarán la fuente de agua más cercana, e incluso acudirán a la misma para rellenar los odres (siempre que haya una fuente de agua relativamente próxima y de fácil acceso). El vivaque así montado será tan efectivo empleando el entorno para camuflarse en lo posible que no será fácil localizarlo; existe un 50% de posibilidades de que pase inadvertido para el viajero casual.

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 4

CALIDEZ DEL HOGAR

Alcance: Una criatura
Duración: 1 asalto/nivel

El lanzador podrá usar este conjuro sobre sí mismo u otra criatura de su elección. El individuo afectado por este encantamiento sentirá un reconfortante calor en su cuerpo que parecerá emanar de su interior y que lo protegerá de los rigores ambientales del frío helador, mejorando sus tiradas de salvación contra efectos de conjuros basados en frío en un +3.

El sacerdote podrá extender los beneficios de este conjuro a una criatura adicional más por nivel por encima de 7.

ÉXODO

Alcance: 2 metros
Duración: 1 asalto/nivel

Se trata de un potente, pero peligroso, conjuro divino, mediante el cual el clérigo es capaz de plegar el espacio-tiempo y abrir un pórtico o portal fabuloso que conecte dos lugares por lejanos que estén. Podría parecer en principio que el efecto es similar al conjuro Teleportar, pero en realidad funciona de manera muy diferente, principalmente porque el portal evocado mediante un hechizo de Éxodo es bidireccional e implica un viaje dimensional temporal que puede tener resultados negativos para todo aquel que atraviese el umbral que conecta las localizaciones distantes.

Cuando un sacerdote lanza este conjuro, un portal redondeado rasga la realidad cerca del lanzador. A través de esta ventana circular puede verse el lugar de destino. Cualquier sujeto cerca del portal abierto en el área de destino podrá ver el lugar de origen e incluso al clérigo próximo al umbral. El portal es bidireccional, y cualquier individuo puede cruzar de un lado al otro mientras permanezca abierta esta ventana espacio-temporal. Eso sí, cualquier criatura que cruce este nexo espacial corre el riesgo de envejecer súbitamente, dependiendo del grado de conocimiento que el sacerdote tenga sobre el lugar elegido como destino. Para establecer los posibles efectos usa la siguiente tabla:

GRADO DE CONOCIMIENTO DE LA LOCALIZACIÓN DE DESTINO	POSIBILIDAD DE ENVEJECIMIENTO	ENVEJECIMIENTO
Lugar muy familiar	2%	1 año
Lugar conocido	5%	2 años
Visto un puñado de veces	10%	1d4 años
Visto en una ocasión	15%	1d6 años
Nunca visitado	20%	1d10 años

Este envejecimiento puede reponerse únicamente con un conjuro de Deseo o Restablecimiento.

TELEPATÍA

Alcance: 40 metros
Duración: 1 turno/nivel

Gracias a este potente hechizo, el lanzador podrá establecer un vínculo telepático con una criatura dentro del alcance del conjuro mientras duren los efectos del mismo. La criatura con la que desee enlazarse telepáticamente deberá poseer una Inteligencia suficiente para que este encantamiento tenga éxito (no menos de 5). Una vez establecido el nexo, ambos individuos podrán comunicarse en silencio mentalmente incluso si no comparten la misma lengua. Usos sucesivos del conjuro (el sacerdote podría lanzarlo dos o tres veces consecutivas si dispone de hechizos del mismo nivel libres para utilizar), permitirían establecer vínculos telepáticos paralelos y simultáneos.

VIGORIZAR

Alcance: Toque
Duración: Especial

El conjuro Vigorizar permite reforzar los hechizos de curación de otro sacerdote o clérigo presente, o incluso un druida. Es decir, cuando otro clérigo compañero está lanzando cualquier conjuro de curación, como Curar Heridas Leves o Curar Heridas Graves, el lanzador podrá a su vez usar este encantamiento para, mientras impone las manos al otro sacerdote que se dispone a curar, canalizar su fuerza divina y fortalecer sus conjuros de curación doblando así la cantidad de daño sanado. Así pues, si un conjuro de Curar Heridas Graves puede llegar a sanar $2d8+2$ puntos de daño, gracias a Vigorizar podrá llegar a $4d8+4$.

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 5

BALUARTE DIVINO CONTRA MUERTOS VIVIENTES

Alcance: Especial
Duración: 1 turno/1 asalto por nivel del lanzador

El sacerdote podrá invocar el poder de su patrón divino para que cree una barrera invisible en torno al clérigo que resulte infranqueable para todo tipo de criaturas no-muertas. El área recluida a salvo de los muertos vivientes poseerá las características de un cubo

de 1,5 metros de lado por nivel del lanzador, hasta un máximo de 20 metros. Toda criatura no-muerta que intente atravesar el área se verá sometida a un intento de expulsión automático como si el sacerdote que lo lanzó fuera de un nivel superior. Así pues, si el clérigo que estableció el baluarte es de nivel 10, la barrera expulsará a criaturas como si se tratase de un clérigo de nivel 11.



MANÁ UBÉRIMO DE BUKU

Alcance: Toque
Duración: Especial

Por medio de este hechizo es posible que nuestro sacerdote pueda multiplicar alimentos y bebidas. El clérigo podrá crear 25 decímetros cúbicos de bebida por nivel de lanzador, ya sea agua o grog, vino, leche, cerveza o aguamiel, etcétera; así como también todo tipo de alimentos, como carnes, panes, peces, legumbres, harinas, grano, aceite, verduras, frutas o huevos.

REFLEJO DEL PASADO

Alcance: Contacto
Duración: 1 asalto/nivel

Este hechizo es en realidad una efímera abertura temporal que permite vislumbrar de manera pasiva un acontecimiento del pasado. Para que surta efecto el encantamiento, el lanzador debe proyectar o canalizar el poder divino mediante algún objeto que refleje la luz, como un espejo, una superficie metálica pulida, el agua límpida y cristalina de un estanque remansado o similar. Hecho esto, ya solo le bastará indicar el acontecimiento que quiera observar, siempre que conozca algunos detalles al respecto. Según el grado de conocimiento del evento en cuestión, el Narrador establecerá un porcentaje de éxito, que variará desde el 30% al 90%, o fijará según su criterio teniendo en cuenta la importancia y naturaleza del acontecimiento. El Narrador también puede establecer que la escena sea nítida y con detalle, incluyendo sonidos, o bien se trate de una secuencia más difusa que apenas sea posible vislumbrar.

SALTARSE UN DÍA

Alcance: Área de 10 metros de radio
Duración: Instantánea

Se trata de otro conjuro de formidable poder que conlleva no pocos peligros. Cuando el sacerdote lanza el hechizo, todo aquel situado dentro del área de efecto y que quiera someterse al conjuro de manera voluntaria (de otra forma tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros para eludir el mismo), saltará un día en el tiempo, trasladándose de manera inmediata al mismo lugar, en la misma posición, veinticuatro horas después. Para los afectados todo este proceso será instantáneo y obviamente no recuperarán puntos de golpe ni conjuros.

Pero siempre es probable que la situación transcurrida una jornada entera haya cambiado de alguna forma a peor, de ahí el riesgo que entraña el conjuro. Tal vez haya nuevos enemigos o se haya desatado cualquier otra catástrofe que haya trocado la situación para mal. Por ejemplo, un grupo de aventureros decide usar el conjuro para eludir una situación peligrosa mientras cruza un puente de sogas sobre un precipicio. En ese lapso de tiempo es posible que alguien decidiera destruir el puente, cortar las sogas o quemarlo. Así, cuando los personajes retornaran en lo que sería un instante para ellos, pero un día después para el resto del mundo, el puente no estaría allí y caerían sin remedio al abismo, muriendo en el acto. Mucho cuidado con este conjuro.

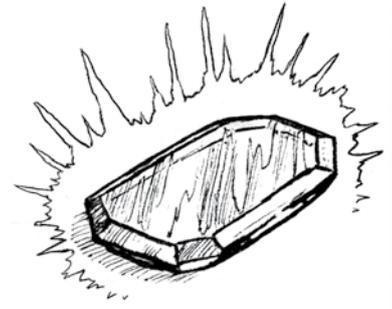
CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 6

ALHAJA ÍGNEA SOLAR DE DEKÁN

Alcance: El lanzador
Duración: Instantánea

Para que este conjuro surta efecto es necesario canalizarlo a través de una piedra preciosa o semipreciosa de cierto va-

lor y tamaño no menor que una canica. Una vez convocadas las fuerzas divinas, mientras el personaje sostiene la piedra, notará que energías ignotas se arremolinan en su interior y alrededor de la misma y comienza a refulgir con colores diversos al tiempo se vuelve más caliente al tacto. En ese instante debe lanzarla hacia su objetivo o correrá el riesgo de abrasarse la mano al contacto con la piedra. El clérigo deberá realizar una tirada de ataque a distancia normal para acertar a su objetivo, con un bonificador +3 a su tirada; de hecho, la piedra así encantada será considerada como un arma +3 a efectos de afectar a criaturas con protecciones arcanas especiales. Si el ataque tiene éxito, la alhaja estallará desprendiendo una potente descarga de energía solar que provocará 6d6 puntos de daño más 1d6 asaltos de ceguera temporal a todo aquel afectado. Una tirada de salvación contra conjuros limitará el daño a la mitad y la criatura no quedará cegada. Las criaturas muertas vivientes recibirán 12d6 puntos de daño y quedarán cegadas durante 2d6 asaltos, aunque verán limitado este daño si superan la correspondiente tirada de salvación. Si la alhaja falla el blanco, causará pese a ello 3d6 puntos de daño a toda criatura (6d6 a los no-muertos) dentro de un radio de 2 metros.



DECREPITUD Y REJUVENECIMIENTO DE ISIS

Alcance: Contacto
Duración: 1 asalto

Por medio de este encantamiento, siempre que el lanzador logre tocar a una criatura podrá hacerla envejecer de manera súbita y extraordinaria. Todo individuo que no desee someterse de manera voluntaria a este hechizo tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros para sortear sus nocivos efectos. Si la víctima falla esta tirada, envejecerá un año por nivel del lanzador y deberá realizar una segunda tirada de salvación contra conjuros para sobrevivir al brutal cambio sin desfallecer. Si vuelve a fallar, perderá un punto en todas sus características, tiradas de salvación, tiradas de ataque y daño.

Este conjuro es reversible, como Rejuvenecimiento. En este caso restaurará un año de edad por nivel del sacerdote.

HIPÉRBATON TEMPORAL DE MAO LIN

Alcance: 30 metros
Duración: 4 asaltos

Se dice que este poderoso conjuro de orden divino proviene del culto al dios oriental Mao Lin, venerado en Kang. Se trata de una evocación que verdaderamente puede trocar el devenir temporal, alterando sucesos mediante la inversión de su curso lógico. Una suerte de anástrofe que invirtiera el orden natural de los acontecimientos tal cual fueran palabras, en sentido metafórico. En realidad, este conjuro divino es similar al conjuro de mago de nivel 9 Detener el Tiempo, aunque funciona de manera diferente.

Cuando se lanza el conjuro, toda materia (orgánica o inorgánica) dentro de un área de un diámetro de diez metros queda en suspenso e inmóvil, deteniéndose el normal devenir temporal: las espadas en el aire, las dagas y flechas estáticas ancladas en el éter, las criaturas convertidas estatuas vivientes, incluso el agua queda detenida en su curso y los gases, inmó-

viles. Todo aquel que penetre en el área quedará en suspenso de igual modo, aunque cualquier criatura tendrá derecho a realizar una tirada de salvación contra conjuros para evitar dichos efectos. A continuación, aquellos que hayan fallado la susodicha tirada se verán impelidos a reproducir todas sus acciones a la inversa en 1-4 asaltos, a voluntad del lanzador.

Por ejemplo, un ogro está atacando a los personajes cuando se lanza este hechizo y queda en suspenso e inmóvil junto a los aventureros. La criatura tiene derecho a una tirada de salvación; no tiene éxito, así que se ve obligada a revivir sus acciones realizadas en los cuatro últimos asaltos a la inversa empezando por el asalto más reciente. Así, el ogro camina hacia atrás, retrocediendo después de golpear con fuerza el escudo del guerrero, que había quedado destrozado, pero ahora vuelve a estar recompuesto, dado que el golpe no se produce al retroceder el ogro. Antes de atacar al guerrero y destruir su escudo, el ogro había arrojado un enorme pedrusco a otro de los aventureros. Al retroceder también esta acción en el tiempo, la piedra vuelve a la mano del ogro, deshaciendo el daño que había provocado al mago al acertarle, lo que le permite recuperar la concentración para lanzar el conjuro que estaba preparando, y así hasta cuatro asaltos hacia atrás.

Al aplicar este poderoso conjuro se pueden dar muy diversas situaciones cuya resolución queda al arbitrio del Narrador, que con su proverbial justeza y sano juicio sabrá equilibrar toda situación.

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 7

ALIENTO DIVINO DE YIZ

Alcance: Especial

Duración: 1 hora/nivel

Se dice que la propia madre serpiente Yiz creó este poderoso conjuro para que sus sacerdotes sanaran a los habitantes de sus aldeas cuando la peste escarlata diezmo la región hace ya muchos siglos. Gracias a este poder, el clérigo es capaz de convocar una brisa beatífica sanadora capaz de eliminar los efectos de una enfermedad elegida por el propio sacerdote. El poder sanador es tal que este céfiro curativo se extiende por toda la población o aldea sanando a los enfermos (hasta un área de mil doscientos metros de diámetro), con una capacidad purificadora capaz de desinfectar a su paso viviendas y moradas, eliminando toda traza de la plaga.

No obstante, este conjuro tiene un reverso tenebroso, ya que puede emplearse como Aliento Hediondo de Yiz, capaz de, mediante análogo proceso, extender una plaga o enfermedad no mágica de la elección del conjurador por un área de similares proporciones. En este caso toda persona quedará infectada por la enfermedad, y aquellos personajes no jugadores de relevancia que se encuentren en el área tendrán derecho a una tirada de salvación contra conjuros para no caer también víctimas de la plaga o peste.

INSPIRACIÓN DIVINA DE SELKIS

Alcance: El lanzador

Duración: Instantánea

Desde hace siglos, los sacerdotes neferitas han preguntado al dios Selkis sobre acontecimientos futuros, buscando el consejo de la divinidad para decidir el curso de acción adecuado. Selkis no siempre contesta, pues es de naturaleza taimada y gusta del engaño, dado que es a la par dios del conocimiento, del futuro y lo que está por venir. De esta manera, un clérigo que invoque

este poder puede inquirir a su dios sobre la situación actual o los acontecimientos que pueden suceder en los próximos seis asaltos según el curso de acción que decidan acometer los jugadores. En definitiva, es una manera de pedir consejo al Narrador, que será el encargado de encarnar al dios invocado. Como tal, el Narrador será justo con la información que proporcione, aunque podría presentarla de manera ornada, metafórica o fidedignamente clara. Por supuesto, ha de evitarse ofrecer una respuesta que desequilibre sobremedida el curso de los acontecimientos en favor de los jugadores, por lo que normalmente solo se utiliza como último recurso.



CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 1

PROTECCIÓN CONTRA CRIATURAS ACUÁTICAS

Alcance: Toque

Duración: 1 asalto/nivel del lanzador

Toda criatura, alimaña, depredador y, en definitiva, cualquier animal acuático, evitará atacar al druida cuando lance este conjuro. Este hechizo no es efectivo contra aberraciones, monstruosidades, criaturas mágicas o elementales; funciona solo con animales normales y corrientes.

PROTECCIÓN CONTRA CRIATURAS AÉREAS

Alcance: Toque

Duración: 1 asalto/nivel del lanzador

Toda criatura, alimaña, depredador y, en definitiva, cualquier animal aéreo, evitará atacar al druida cuando lance este conjuro. Este hechizo no es efectivo contra aberraciones, monstruosidades, criaturas mágicas o elementales; funciona solo con animales normales y corrientes.

PROTECCIÓN CONTRA CRIATURAS TERRESTRES

Alcance: Toque

Duración: 1 asalto/nivel del lanzador

Toda criatura, alimaña, depredador y, en definitiva, cualquier animal terrestre, evitará atacar al druida cuando lance este conjuro. Este hechizo no es efectivo contra aberraciones, monstruosidades, criaturas mágicas o elementales; funciona solo con animales normales y corrientes.

ZURRÓN MÍSTICO DE KULIBALI

Alcance: Una bolsa o bolsón apropiado
Duración: 1 día/nivel del lanzador

El druida puede encantar un zurrón de tal manera que puede llegar a guardar hasta diez kilos de alimento o cualquier materia orgánica y esta se conservará de manera perfecta, sin deteriorarse o descomponerse durante el tiempo que dure el hechizo. Además, el peso de todo lo que introduzca en este zurrón queda reducido a la mitad.

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 2

ALIGERAR CARGA

Alcance: Toque
Duración: 1 hora/nivel del lanzador

Este conjuro permitirá aligerar la carga de hasta seis criaturas a elección del lanzador. Mientras dure el encantamiento, la carga transportada por los individuos afectados se reducirá a la mitad.

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 3

BASTÓN DE OZORAK

Alcance: Toque
Duración: 1 minutos/nivel

Cuando se lanza este sortilegio sobre un bastón al uso es posible mejorar ostensiblemente las capacidades del mismo, pues le otorga un bonificador de mejora al ataque y al daño de +1 por cada tres niveles del druida y causa 1d12 puntos de daño más los bonificadores apropiados.

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 4

CAMBIAR DE FORMA

Alcance: El lanzador
Duración: Instantánea

Gracias a este conjuro, el druida podrá utilizar su capacidad natural de adoptar la forma de un animal una vez más por día. A partir del séptimo nivel un druida puede cambiar su forma a la de un animal de su elección tres veces por día. Gracias a este conjuro, podrá cambiar una cuarta vez durante la misma jornada.

CHORRO DE ARENA

Alcance: 3 metros/1 metro por nivel del lanzador
Duración: Instantánea

Por mediación de este poder, el druida puede proyectar un chorro de arena de su mano que surge con tal fuerza y de manera tan súbita que es capaz de derribar a un oponente. Todas las criaturas dentro del área de efecto reciben 1d4 puntos de daño por nivel del lanzador, hasta un máximo de 15d4. Este chorro de arena es capaz de enterrar a un individuo mediano o extinguir fuegos naturales.

DISCERNIR LA VERDADERA FORMA

Alcance: El lanzador
Duración: 1 hora/nivel

El druida puede descubrir la verdadera identidad y aspecto de una criatura gracias a este conjuro. Es posible que un mago se

haya polimorfado para adquirir la forma de un animal, o que un clérigo haya adoptado otra apariencia, o bien que un compañero druida hubiese cambiado su forma a la de un animal. Pues bien, mediante Discernir la Verdadera Forma el lanzador podrá desvelar esta información poniendo en evidencia estos subterfugios.

SIN DESCANSO

Alcance: El lanzador
Duración: 1 día/nivel

Un druida puede lanzarse este conjuro sobre sí mismo exclusivamente. Mientras dure el encantamiento, el druida no precisará descansar, manteniéndose activo y fuerte, lleno de energía e inasequible al desaliento, y recuperará sus conjuros a la mañana siguiente como de costumbre.

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 5

FURIA ÚRSIDA

Alcance: El lanzador
Duración: 1 asalto/nivel

Este conjuro permite al druida adquirir de manera eventual la potencia y vigor físico de un oso terrible, así como su furia y carácter indómito. Aunque sufrirá un penalizador de -2 a la CA, a cambio ganará un bonificador +4 a Fuerza y Constitución, añadiendo el total de puntos de golpe adicionales ganados por el aumento de la Constitución a los que ya tuviese mientras dure el hechizo.

GOLPE VIPERINO

Alcance: Toque
Duración: 1 asalto/nivel

El conjuro transforma uno de los brazos del druida en una víbora, capaz de atacar a sus oponentes con su ataque de mordisco e inocular un potente veneno. La víbora ataca con las características propias del druida e inflige 1d4 puntos de daño más 1d6 de daño por veneno. La víctima tendrá que hacer una tirada de salvación contra venenos para no perder 1d6 puntos de Constitución temporales, con la consiguiente pérdida añadida de los puntos de golpe asociados.

IMBUIR FORMA SALVAJE

Alcance: Toque
Duración: 1 hora/nivel

Al lanzar este sortilegio, el druida podrá imbuir de su poder natural de adoptar una forma animal a otra criatura de su elección, generalmente un compañero aventurero. Obviamente, el druida deberá tener el nivel necesario para adquirir la capacidad de adoptar una forma de animal salvaje, pues de no ser así no podrá emplear el conjuro para transferir momentáneamente dicho poder a otro ser.

VIAL VENENOSO DE BAETAN

Alcance: Toque
Duración: Instantánea

Será necesario un vial de vidrio u otro material para tener éxito cuando se conjure este poder de la naturaleza. Este conjuro permite transformar un poco de agua en cualquier veneno mundano que el druida conozca, como veneno de escorpión, de cobra o víbora. No es posible crear más de medio litro de veneno de esta forma.

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 6

CUERPO FLUIDO DE ZHENG BAO

Alcance: El lanzador
Duración: 1 turno/nivel

Cuando el druida se encuentre frente a una masa de agua considerable, ya sea el mar, un río o un lago, podrá convertirse en agua y fluir libremente a voluntad mientras dure el conjuro a su velocidad habitual. Todo su equipo e impedimenta será transformado igualmente, al igual que su compañero animal, si dispusiera de uno.

MUERTE AMBARINA DE HUANG JING

Alcance: 3 metros/1 metro por nivel
Duración: Instantánea

Este fabuloso encantamiento habilita al conjurador para atrapar a una criatura mediana o pequeña en una cápsula de ámbar natural (resina solidificada). La víctima tendrá derecho a una tirada de salvación contra petrificación para evitar los efectos. Si falla, quedará atrapada en el interior del ámbar, incapaz de moverse y respirar, hasta morir asfixiada.

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 7

HIBERNACIÓN

Alcance: 1 criatura incluyendo al propio lanzador
Duración: 10 años/nivel

Solo es posible realizar este encantamiento sobre una criatura que lo reciba de manera voluntaria. Una vez lanzado, el sujeto caerá sumido en un letargo profundo, en animación suspendida, casi paralizadas sus funciones vitales. En este estado el tiempo parece detenerse para la criatura hibernada, que no será consciente de su paso. De hecho, cuando concluyan los efectos del conjuro, solo habrá transcurrido un día para la criatura, que apenas habrá envejecido, manteniéndose sus habilidades y conocimientos tal cual era otrora. La duración del tiempo de hibernación se escoge una vez es lanzado. También se pueden establecer algunas condiciones que pueden acortar el proceso y despertar al sujeto. Por ejemplo, que ocurra un acontecimiento determinado en un radio de cien kilómetros a la redonda. Cualquier ataque que se produzca contra el sujeto hibernado provocará su despertar inmediato.

LA LLAMADA DE LA NATURALEZA

Alcance: Especial
Duración: Especial

Este es uno de los más potentes conjuros que un druida puede emplear, ya que le permite convocar a una bestia, animal, aberración o monstruo de la naturaleza de hasta 20 DG que luche por él, o varias criaturas que en total sumen esos 20 DG, incluyendo gigantes, fatas, elementales, animales terribles, bestias mágicas, etc. El Narrador deberá escoger qué tipos de criaturas están presentes y son susceptibles de acudir según el entorno en el que se encuentre el druida. Será el Narrador el encargado de establecer el tiempo que la criatura permanezca a su lado.

OBJETOS MÁGICOS Y ARTEFACTOS

A continuación ofrecemos un buen puñado de nuevos objetos mágicos y artefactos que servirán para añadir variedad y emoción a nuestras campañas de juego.

ACEITE DE ARROBO EXTRAORDINARIO DE MURIEN

Este aceite aromático arcano, dotado de una poderosa magia y fragancia fabulosa, causa un enamoramiento compulsivo e inmediato en todo aquel que se acerque a la criatura perfumada con la esencia de Murién. La víctima tendrá derecho a una tirada de salvación contra conjuros para no caer en un estado de atolondramiento enamorado y arrobo romántico que durará 2d4+1 turnos. La criatura presa de este hechizo de amor no actuará de manera suicida o estulta, pero atenderá todas las peticiones y sugerencias de la criatura amada de manera complaciente y voluntariosa.



ACEITE CONSERVANTE DE BUKU

Los chamanes del Barambali crearon esta sustancia muchos siglos atrás con la idea de proteger sus armas de hierro de la humedad de la jungla. Basta embadurnar un objeto con este aceite para que conserve todas sus características, pues hará que permanezca impasible ante el paso del tiempo y el envejecimiento por causas naturales o inducidas mágicamente. Así pues, el cuero se mantendrá flexible, el hierro libre de óxido, la madera no se pudrirá y la piedra no se desmenuzará para convertirse en arena. Este aceite puede conservar un objeto durante cientos de años y es muy común encontrar tesoros ocultos de tiempos remotos en los cuales no pocos de sus objetos han sido conservados empleando alguna variante de este aceite extraordinario.

ANILLO ELEMENTAL

Este objeto extraordinario permite a su portador convertirse una vez al día en un elemental (ver bestiario en el manual básico de *Aventuras en la Marca del Este*) con tantos DG como niveles posea el portador del anillo. El Narrador decidirá el tipo de elemental en el que es posible transformarse según las características del anillo.



ANILLO DE PODER

Este anillo mágico permite incrementar considerablemente una de las características de su portador, según el tipo de fabricación y materiales empleados en la confección del mismo. Así, un anillo vigorizante de oro incrementa la Fuerza en un +4, mientras un anillo de plata lo



hará con la Constitución. Del mismo modo, un anillo fabricado en platino hará ganar un +4 a la Destreza. Estos anillos son excepcionalmente raros y muy complicados de encontrar. Son objetos de gran poder y hay muy pocos diseminados por el mundo. De hecho, cada uno de ellos tiene un nombre, generalmente el de la persona para la que fue forjado.

BASTÓN DE KAVADUZ °

Se trata de un bastón de aspecto macabro y mórbido, confeccionado con hueso (se dice que son los huesos de un viejo huecuva, otrora un poderoso sacerdote de Kavadúz. El bastón otorga un bonificador +2 si se usa como arma de combate, además puede almacenar diferentes conjuros que se recargan automáticamente un día después de haber sido lanzados. Los conjuros que pueden lanzarse a voluntad con este bastón impío son: Crear Muertos Vivientes, Fingir Muerte, Hablar con los Muertos, Retener Muertos Vivientes y Revivir a los Muertos.

El bastón de Kavadúz puede ser empleado indistintamente por un mago o clérigo.

CAPA DE OSO POLAR

Esta capa, confeccionada con la piel de un oso polar salvaje de la Marca de los Titanes, protege del frío a su poseedor, además de ofrecerle una defensa activa contra todo ataque basado en el frío, reduciendo el daño recibido a la mitad.

CETRO DE DISTORSIÓN ARCANA

Un cetro de distorsión arcana causa una fluctuación caótica en el devenir natural de las ondas arcanas, presentes en el éter. Cuando es activado a la orden del conjurador, este debe realizar una tirada porcentual para descubrir los efectos que provocará el objeto. Hay un 70% de posibilidades de que no ocurra nada, pero el 30% restante provocará que todo cetro, varita o vara en el área afectada (20 metros de radio) deje de funcionar durante 1d6 asaltos.

CORPÚSCULOS CICATRIZANTES

Este elemento arcano se presenta en forma de sustancia pulverulenta de color ambarino contenida en cápsulas vítreas selladas con cera o lacre. Una vez abierto el sello, es posible esparcir una pizca de este polvo sobre una herida abierta para calmar el dolor, detener la hemorragia y favorecer el cierre de la herida y su cicatrización (cura 1d6 puntos de daño). Cada uno de estos viales puede contener 1d12+8 pellizcos de esta sustancia sanadora.

DIADEMA MNEMÓNICA DE MERINDE

Llevar puesta esta diadema sobre la cabeza protegerá a su portador de cualquier efecto de pérdida de memoria o similar, incluso de conjuros tan potentes como Intelección Nefanda de Fistan. Además, permite memorizar un conjuro extra por nivel. Esta diadema, por tanto, es un objeto muy apreciado por magos y conjuradores de todo tipo, y hay muy pocas disponibles en el mundo.



ESTANDARTE DE TERROR DE SOLTAR

Se trata de un lienzo de tela encarnado festoneado con hilo de oro en cuyo interior se puede vislumbrar una calavera sonriente. El estandarte está unido a un asta de metal dorado con piezas de hueso y piedras semipreciosas incrustadas. Este artefacto irradia una poderosa aura mágica, y todo aquel enemigo que lo contemple deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros para no huir despavorido presa del pánico durante 1d12 asaltos. Además, todo aquel que combata como aliado del poseedor del estandarte recibirá un bonificador +2 a sus tiradas de ataque y de salvación, mostrándose igualmente inmune a todo efecto de miedo provocado por conjuros o criaturas ultraterrenas.

LENTE MARAVILLOSA DE SHAMBHALA

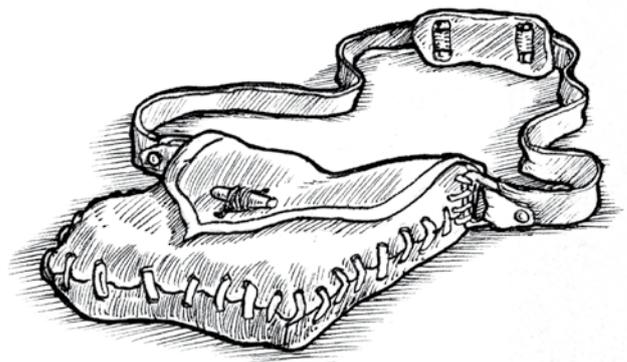
Este es en verdad un artefacto singular y maravilloso, ya que, mediante esta lente engarzada en un aro de oro puro incrustado con runas arcanas de ambarinas y dotado de un mango ebúrneo labrado del diente de un dragón ancestral, podremos leer todo tipo de escritura arcana o divina, encriptada o borrosa por efecto del paso del tiempo. La lente también es capaz de traducir cualquier idioma o runa, incluso aquellos más antiguos u olvidados. La lente puede también disipar la magia de protección o alteración de cualquier texto, ya sea mágico o no. Hay muy pocas de estas lentes por el mundo, tan escasas que se pueden contar con los dedos de una mano.

MINA TRAMPA DIMENSIONAL

Pocos objetos son tan nefandos y traicioneros como las minas trampa dimensionales. En un principio estos artefactos se fabrican con la forma de una figurilla o joya forjada con materiales preciosos, como el paladio, platino, oro o plata. No obstante, están imbuidos con un poder extraordinario que se activa cuando el objeto es sometido a algún efecto o disposición dimensional, como un conjuro de Truco de la Cuerda, Bolsillos Ocultos o Puerta Dimensional, o se combine con un objeto como un saco de Fistan, por ejemplo. En el momento en el que un personaje guarde uno de estos objetos en un saco de Fistan o lo lleve consigo cuando realice uno de los conjuros referidos, la mina estallará liberando un haz de energía primordial que rasgará el espacio-tiempo y lanzará al individuo y a todos aquellos en un radio de cinco metros a su alrededor al plano astral, sufriendo de paso 2d12 puntos de daño.

MOCHILA SEGURA DEL ENANO

Esta mochila de cuero recio está imbuida por una poderosa magia que afecta a todo objeto que se coloque en su interior, incluyendo aquellos más frágiles como redomas, botellas de vino, viales de cristal, pócimas y libros. Cualquier objeto guardado en la mochila adquirirá una dureza increíble, sus puntos de golpe y resistencia se incrementarán de manera exponencial. La mochila es resistente al frío y al fuego, y totalmente



impermeable. Una vez cerrada, solo se puede abrir con una palabra de mando. Por si fuera poco, cualquier objeto colocado en su interior reduce su peso a una tercera parte, así que se puede llegar a transportar en ella hasta cincuenta kilogramos de peso, que quedan en tan solo dieciséis kilos.

POCIÓN DE VISIÓN MÍSTICA

Esta poción se presenta en un vial de color verde oscuro. Generalmente el líquido que la conforma es de una tonalidad violeta y su sabor es el de un vino añejo con toques afrutados y un regusto metálico. Una vez ingerido el bebedizo, el usuario podrá localizar trampas y puertas secretas, y detectar venenos, objetos y auras mágicas (como un conjuro de Detectar Magia) durante unos diez minutos.



SACO DE HUESOS DE PENUMBRA

A simple vista se trata de una mundana bolsa envejecida de terciopelo negro cubierta de parches de cuero encarnado ennegrecidos y runas de color ocre cosidas con hilo desteñido. En el interior se encuentra un montón de huesos pequeños redondeados y pulidos. Pero esta apariencia no debe llevar a engaño, porque el poder que irradia esta bolsa es muy considerable. De hecho, solo puede ser empleada por clérigos malignos, ya que permite usar los trozos de hueso de su interior para crear esqueletos. Tan solo hay que coger un puñado de huesecillos y dispersarlos por el terreno circundante, como si de sembrar grano en un campo de cultivo se tratase. Tras un par de asaltos, en cada lugar donde cayó uno de los huesos, ya sea tierra o solado, emergerá, como por ensalmo, un esqueleto dotado de un escudo redondo y una espada corta o lanza, que se pondrá a las órdenes del lanzador. Es posible convocar así hasta 12 esqueletos cada día, mientras duren los huesecillos del saco (cada bolsa tiene 2d12 piezas).

SILLA DE VOLAR DE ANTARES

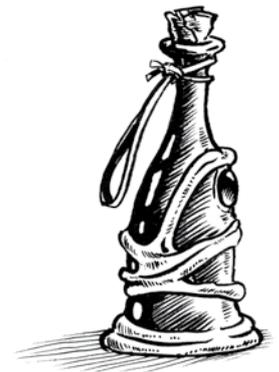
Estamos ante otro artefacto de poder genuino. Basta con colocar esta silla, aparentemente normal y fabricada en cuero repujado, sobre un animal de monta, ya sea el más bello corcel, un mero asno o incluso un camello desgarrado. En ese momento le brotarán unas alas de los costados que le permitirán volar a voluntad guiado por el jinete. Las alas aparecen y desaparecen por deseo del jinete.

TÚNICA MNEMÓNICA DE MERINDE

Gracias a esta prenda formidable un lanzador de conjuros tendrá la oportunidad de recuperar y volver a lanzar un conjuro recién empleado. El poder de la prenda solo permite recuperar conjuros de nivel 5 o inferior. La probabilidad de repetir el conjuro dependerá del nivel del mismo según estos porcentajes: nivel 1/50%, nivel 2/40%, nivel 3/30%, nivel 4/20% y nivel 5/10%.

UNGÜENTO EMBALSAMADOR DE ANUBIS

Esta pomada imbuida de propiedades mágicas es utilizada desde tiempos ancestrales por los sumos sacerdotes de Neferu, siempre presentes en los rituales de embalsamamiento. Cuando se aplica el ungüento en una criatura recién fallecida, esta sustancia evita que el sujeto pueda ser convertida en un muerto viviente, resucitada a la no-vida, revivida como zombi o esqueleto por un nigromante o vuelta la "vida" en forma de momia.



THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este*, *Nidaros*, *Lacarda*, *Fonda*, *Valle Sagrado*, *Robleda* and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este 2014. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.



TOMO DE MAGIA

MÓDULO

El *Tomo de Magia* es un suplemento práctico que incluye docenas de nuevos conjuros para mago, clérigo y druida, así como un buen montón de objetos mágicos y artefactos poderosos, que podrán emplearse para enriquecer campañas de juego, aportando muchas y novedosas opciones para nuestros lanzadores de conjuros.



Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

