

DE RES ARTIS

MAGICAE



Introducción a la Magia en Thalesia

La Magia en Thalesia es un acontecimiento sorprendente e inexplicable, que algunas personas pueden entender e incluso practicar, pero muchas otras personas ni entienden ni creen en ella. Estas personas viven su día a día sin ser testigo de estas manifestaciones mágicas y simplemente piensan que son fenómenos paranormales o trucos. No es nada racional pensar que una persona pueda lanzar bolas de fuego, crear escudos mágicos o dormir a alguien con un chasquido. Lo normal es no creer en estas cosas y pensar que las personas que realizan magia, son estafadores e ilusionistas, aunque también se reconoce que puedan haber taumaturgos, personas que realizan actos milagrosos, hombres sabios, santos o alquimistas, que son capaces de hacer estas cosas poco entendibles para el común de los mortales. Sin embargo, cuando son testigo de ellas, suelen tener dos tipos de reacciones diferentes; o bien entran en pánico al presenciar algo tan desconocido e imposible como lo que están viendo, o bien comienzan a creer en la existencia de poderes más allá de lo racional que pueden practicarse.

Lo cierto es que hay Reino en los que la Magia es muy común y en otros en los que es casi irracional. Usar la magia implica creer en ella, en esos poderes que existen tras el telón del mundo cotidiano y que puede proceder de Dioses, de cristales con poderes, de lugares sagrados, de la alquimia, de la energía interior...etc. Cada mago sabe de dónde procede su poder y que tipo de magia puede y está dispuesto a utilizar, sea para hacer el bien o el mal.

Esto significa que la Magia es voluntaria en Thalesia. Igual prefieres jugar sin ser parte de ella o prefieres ser parte de ella, eso lo decides tú.

- Si crees en la Magia, deberás aceptarla sea para bien como para mal y podrás ser objetivo de ella. Deberás portar un Colgate que te identificará como Creyente. También deberás conocer todos los hechizos de este libro, para poder representar sus efectos cuando entres en contacto con la magia. Obviamente, para ser Mago, Clerigo, Hechicero...etc es OBLIGATORIO SER CREYENTE.
- Si no crees en la Magia, no podrás llevar ningún Colgate que te confunda con un Creyente. Tu personaje no cree en las supersticiones ni en cosas irracionales. No te afectará la Magia ni podrás ser objetivo de ella, ya sea para bien o para mal. Si eres testigo de un hechizo deberás reaccionar de una de las dos maneras:
 - Con pánico al presenciar algo sobrenatural. Puedes chillar, huir, ponerte a temblar. Ante la presencia de la magia, los mortales racionales tienden a tener este comportamiento. Por lo tanto no puedes ignorar la magia sin más, si tomas esta decisión NO podrás impedir ningún acontecimiento mágico, simplemente huirás o te pondrás a temblar en una esquina apartándote de toda magia.
 - Con aceptación. Puede que ser testigo de muchos eventos mágicos o de uno bastante relevante, te haga replantearte tus creencias. A partir de ese momento, serás un Creyente y aceptarás la Magia. Aconsejamos que sea al principio de un Evento, para poder acudir preparado con el Colgante y conociendo los hechizos. También puede ser en alguna pausa, puedes interpretar primero tu confusión y luego tu aceptación.

La Gente que Domina la Magia, puede comprar los siguientes hechizos y copiarlos en su libro de magia personal para usarlos. Esto le da derecho a lanzar UN HECHIZO AL DÍA, si desea poder lanzar varias veces un hechizo, deberá comprarlos tantas veces como desee:

1-Curar:

Adquirir

Coste: 100K

Tiempo de lanzamiento: Instantáneo.

Componentes: Hechizo verbal.

Alcance: En contacto visual con el objetivo.

Como lanzarlo: El lanzador extiende los brazos con las manos juntas y abiertas hacia adelante, en dirección al objetivo y se concentra canalizando su poder para curar, mientras pronuncia la frase "*vulnera sanat*" (al menos una vez o de forma repetida cada poco tiempo).

Duración: hasta recuperar todos los pts de vida del objetivo.

Efecto: El beneficiario de este hechizo (que puede ser el propio lanzador), ve como sus heridas se curan rápidamente como por arte de magia. El objetivo recupera 1pto de vida por cada minuto que el lanzador permanezca en esa posición. También sirve para recuperar a un Personaje que estaba inconsciente. Si el hechizo se interrumpe o termina, se considera que ya se ha gastado.

2-Luz:

Adquirir

Coste: 50K

Tiempo de lanzamiento: Instantáneo.

Componentes: Hechizo verbal.

Alcance: Variable.

Como lanzarlo: El lanzador (que dispone de una pequeña linterna en una de sus mangas de forma disimulada) extiende un brazo con la mano abierta y pronuncia "*lux*".

Duración: 10 minutos

Efecto: El lanzador activa la linterna por un periodo de 10 minutos. Si el hechizo se interrumpe o termina, se considera que ya se ha gastado.

3-Abjuración:

Adquirir

Coste: 100K

Tiempo de lanzamiento: instantáneo.

Componentes: Hechizo somático (gesto de protección), hechizo verbal (oración) o foco (runas, símbolos protectores, amuletos...)

Alcance: habitualmente, el lanzador y un brazo a su alrededor; en su variante, un único objetivo con alcance visual.

Como lanzarlo: el lanzador debe concentrar toda su voluntad a través del componente conveniente, esgrimiéndolo de forma visible sobre su cabeza o clamándolo con intensidad, no pudiendo desplazarse del lugar mientras dure el conjuro a causa del esfuerzo que requiere la concentración. Alternativamente, el lanzador puede generar un efecto diferente canalizando su voluntad contra un objetivo determinado, al que señalará con el foco; en este caso sí podrá moverse pero tendrá que mantener el contacto visual con el objetivo de su abjuración.

Duración: mientras el lanzador sea capaz de mantener la concentración. Si deja de orar, esgrimir el componente, es golpeado o se mueve/pierde el contacto visual (esto último, según la variante del conjuro) el hechizo es finalizado en el acto.

Efecto: en su uso habitual, este conjuro bloquea el avance de las fuerzas sobrenaturales alrededor del lanzador, por lo que las criaturas tales como fantasmas, fatas o zombis no podrán aproximarse al conjurador mientras el efecto permanezca activo; no obstante, el esfuerzo que implica requiere la completa concentración del lanzador, que no podrá realizar ninguna otra actividad, ni siquiera defenderse de ataques mundanos al menos que quiera dar el conjuro por finalizado. Alternativamente, cuando el lanzador concentra su voluntad en un único adversario sobrenatural, será capaz de reprimirlo, inmovilizándolo, haciéndolo retroceder o incluso forzándole a huir... no obstante, la concentración es tal que incluso otras fuerzas sobrenaturales podrían alcanzarle por la espalda, desprevenido.

4-Armadura Mágica:

Adquirir

Coste: 300K

Tiempo de lanzamiento: Instantáneo.

Componentes: Hechizo verbal.

Alcance: Sobre sí mismo o tocando a otro jugador.

Como lanzarlo: El lanzador levanta ambos brazos y dice en voz alta: "*magicæ armis*".

Duración: 1 hora.

Efecto: El **beneficiario** de este hechizo (que puede ser el propio lanzador) **debe ser un CREYENTE DE LA MAGIA.**

Ve como una armadura de magia invisible lo rodea como una armadura y lo protege contra los ataques de sus

enemigos. **Proporciona +7 pts de armadura contra CUALQUIER enemigo que lo ataque, SEAN o NO**

CREYENTE EN LA MAGIA. El poder del Hechizo hace efecto porque el portador de la Armadura

Mágica cree en el poder mágico que ha recibido. Un NO creyente que dañe a un portador de este hechizo y vea que algo poderoso y mágico lo protege, quedará alucinado/asustado/preocupado.

5-Comunión:

Adquirir

Coste: 150K

Tiempo de lanzamiento: 10 min.

Componentes: un método ritual para adivinar el futuro (oraciones, runas, cartas del tarot, observar el vuelo de las aves, meditar frente a un estanque...)

Alcance: una pregunta determinada, hecha por uno mismo o por otro jugador.

Cómo lanzarlo: el lanzador debe acudir a un director de juego e informarle de que va a ejecutar el conjuro, haciéndole la pregunta que quiere resolver; después debe sentarse en un lugar tranquilo durante los 10 minutos que dedicará a usar su medio de comunión con las fuerzas sobrenaturales.

Duración: 10 minutos y el tiempo que el Director de juego requiera para resolver su duda.

Efecto: este conjuro permite al lanzador obtener una información específica. El jugador debe plantear una pregunta concreta y el director debe responder a esa pregunta de la forma más útil y específica posible; si el jugador hace una pregunta irrelevante o sobre el futuro se arriesga a recibir una respuesta igualmente irrelevante o incompleta. El futuro es un nudo de posibilidades demasiado complejo de resolver...

6-Custodia:

Adquirir

Coste: 100K

Tiempo de lanzamiento: Instantáneo.

Componentes: Hechizo verbal.

Alcance: Sobre sí mismo o tocando a otro jugador.

Como lanzarlo: El lanzador levanta ambos brazos, sujeta algún tipo de símbolo protector o toca al beneficiario del hechizo en caso de no ser el propio hechicero, y dice en voz alta: "*custodia*".

Duración: 1 hora o hasta que reciba el siguiente ataque.

Efecto: El beneficiario de este hechizo (que puede ser el propio lanzador) debe ser un **CREYENTE DE LA MAGIA.** Ve

como una barrera mágica invisible lo envuelve y lo protege contra los ataques de sus enemigos. Como lo haría un

escudo, **protege al portador de CUALQUIER ataque (UNO)**, de naturaleza mágica o mundana

indistintamente, **INDEPENDIENTEMENTE DEL DAÑO** y de que el atacante **SEA o NO CREYENTE EN LA**

MAGIA. El poder del hechizo hace efecto porque el beneficiario de la Custodia cree en el poder mágico que lo protege. La

barrera y su efecto se desvanecen inmediatamente después del impacto. Un **NO creyente** que ataque a un portador de este

hechizo y vea que algo poderoso y mágico lo protege, quedará alucinado/asustado/preocupado.

7-Ritual Empeño:

Adquirir

Coste: 250K

Tiempo de lanzamiento: lo que el lanzador tarde en pronunciar el Empeño y dibujar un signo arcano en la piel de la víctima.

Componentes: tintura con la que marcar la piel del objetivo y oraciones.

Alcance: contacto físico.

Cómo lanzarlo: el objetivo debe permanecer quieto, por voluntad propia o más habitualmente inmovilizado, mientras el lanzador recita el Empeño y le dibuja alguna marca arcano sobre la piel.

Duración: la estipulada en el Empeño.

Efecto: este es un conjuro claramente punitivo con variantes.

En la primera variante, el lanzador proclama la Condición, formada por una empresa determinada y el plazo de tiempo límite del que la víctima dispondrá para cumplirla; el lanzador también debe proclamar el Castigo que pende sobre la víctima en caso de que el tiempo de su empresa expire. Por ejemplo: repondrás las riquezas robadas antes de un año y un día o el infortunio te arrebatará cada uno de tus bienes.

En la segunda variante, el lanzador proclama bien una Imposición o bien un Tabú, haciendo que su víctima se vea inexorablemente obligada o absolutamente incapaz de realizar una acción determinada; el lanzador también debe proclamar una Expiación, que puede tratarse de un plazo de tiempo o de una misión determinada, concluidos los cuales el conjuro se anula. Por ejemplo: por tu arrogancia te condeno a inclinarte ante cada hombre y mujer que se cruce en tu camino hasta que la luna desaparezca por séptima vez, o, no volverás a empuñar una daga hasta que logres el perdón del Conde.

Por desgracia para la víctima, la marca que el lanzador le impone es imborrable hasta que el Empeño venza o sea anulado; aunque puede cubrir la marca con ropa o armadura, cualquiera que la vea puede investigar cuál es el castigo, quién es el castigador y por qué se ha sufrido, o simplemente sospechar de la reputación de la víctima. Por desgracia para el lanzador, el Empeño se anulará automáticamente si éste muere, lo que seguramente incite a sus víctimas a buscar venganza.

Es posible que ciertos conjuros protectores pospongan los efectos perjudiciales de este hechizo temporalmente.

Sobre la inmovilización de la víctima: puede que una víctima piadosa se deje marcar por el Empeño como medio de expiación o para demostrar su lealtad, o porque está siendo cruelmente extorsionada por otros medios; pero lo más probable es que la víctima esté inmovilizada de algún modo. Por la seguridad de los jugadores, entenderemos que alguien está inmovilizado si dos o más personajes rivales le sujetan de los brazos, o mantienen agarradas cuerdas o cadenas, o tiene puestos unos grilletes. Aunque el jugador que interpreta a la víctima puede simular forcejeos, debe admitir su desventaja en tal situación y dejar que el lanzador dibuje la impronta. Por supuesto, si la víctima no está inmovilizada e interrumpe o escapa antes de que se recite el Empeño y se termine el dibujo arcano sobre su piel... el ritual queda incompleto y falla.

Sobre la honestidad de los jugadores: cabe la posibilidad de que se imponga un Empeño que se prolongue por varios eventos. Al fin y al cabo Thalesia es un mundo y existe una continuidad narrativa. Las víctimas de este conjuro deberían llevar la cuenta y ser honestas, representando el signo arcano (aunque lo escondan) y comportándose de acuerdo a los tabúes, imposiciones y castigos sobrenaturales que padecen; al fin y al cabo también disponen de la oportunidad de buscar ayuda, soluciones e incluso conspirar contra quienes los maldijeron. Por otra parte, este ritual da bastante poder al lanzador, que también debería ser razonable al formular el Empeño: no exijas condiciones imposibles, no impongas castigos fatales, no hagas que las imposiciones y tabúes sean humillantes, ten cabeza al decidir los plazos y pon expiaciones que se puedan cumplir. Este conjuro puede ser un enorme y maravilloso refuerzo narrativo mientras no sea usado por egoísmo o con falta de compañerismo. **Precisamente por eso, se debería informar antes de un Evento para que los directores de juego estén al tanto, quienes siempre tendrán la última palabra si consideran que una de las partes está excediéndose con el conjuro o ignorando sus efectos.**

8-Ponzoña:

Adquirir

Coste: 100K

Tiempo de lanzamiento: Instantáneo.

Componentes: un arma de filo (dagas y hoces), un objeto que se pueda identificar como venenoso (setas, colmillos, serpientes de goma, manojos de hierbas...) y un cordón.

Alcance: contacto.

Como lanzarlo: el lanzador ata con su magia las propiedades venenosas del objeto elegido al arma de filo y asesta el golpe en una zona de piel descubierta del rival.

Duración: tantas horas como la puntuación base de la víctima multiplicado por 2.

Efecto: el lanzador introduce en su víctima una suerte de demonio, que consume lentamente las entrañas del desdichado hasta que finalmente sucumbe a un sueño similar a la muerte en vida. La víctima es consciente del destino que está por sufrir y, cuando lo alcanza, cae incapacitado salvo que no muere al cabo de 20 minutos; no obstante, indefenso, puede ser asesinado por los medios habituales. Este efecto puede ser anulado por el lanzador cuando lo desee; mientras el conjuro continúe activo, los medios naturales no servirán para aplacar la ponzoña, por lo que la víctima en fase terminal no podrá ser despertada. En cambio, los conjuros protectores podrían retrasar los efectos de este hechizo y los conjuros sanadores pueden anularlo. Una vez que la Ponzoña ha sido eliminada, una víctima incapacitada puede ser sanada por medios naturales. La muerte del lanzador que arrojó esta maldición no la anulará.

Nótese que la Ponzoña no es el equivalente al veneno de un asesino. No es una muerte rápida, inesperada y sutil. Es una condena a largo plazo que algunos conjuradores endiablados y de nula moralidad podrían emplear para forzar a sus víctimas a jugar en sus conspiraciones sin arrebatar el libre albedrío de sus víctimas. Además, la vida estándar de un jugador es de 3 puntos, 5 si es un combatiente; esto implica que las víctimas tendrán 6 o 10 horas, lo que prácticamente implica una jornada completa de juego. La intención es precisamente esa: que las víctimas de este infame conjuro puedan continuar jugando y disfrutar de sus personajes.

9-Dormir:

Adquirir

Coste: 100k

Tiempo de lanzamiento: Instantáneo

Componentes: Hechizo verbal

Alcance: Contacto visual con el objetivo

Como lanzarlo: El mago mira fijamente a su objetivo, señala a este y chasquea los dedos mientras pronuncia la palabra "hymnos"

Duración: 2 minutos

Efecto: El objetivo, al recibir la maldición entra en un estado de sueño instantáneo que dura dos minutos a no ser que alguien de forma brusca perturbe ese sueño (zarandear, arrojar agua, recibir daño), si no ocurre ningunas de estas cosas la victima despertará al cabo de dos minutos, conmovida y tardara unos segundos en darse cuenta de lo ocurrido.

El objetivo debe poder despertar, al menos un segundo, para poder ser objetivo del mismo hechizo de forma consecutiva.

El objetivo puede ser víctima de un robo o un asesinato mientras permanece en este estado.

Cualquier movimiento brusco provoca que el objetivo se despierte.

10-Calma:

Adquirir

Coste: 250K

Tiempo de lanzamiento: Instantáneo

Componentes: Hechizo verbal

Alcance: en un área alrededor del lanzador, toda persona **CREYENTE**, que escuche el nombre del Hechizo "Pax".

Modo de lanzarlo: el mago canalizará su energía a la mano y a la vez que golpea el suelo con su palma/con un bastón o báculo, gritará: "Pax"

Duración: 5 minutos

Efectos: al lanzar el hechizo todos los personajes que tengan una actitud hostil, entraran en una actitud de calma y cierta confusión, hasta que pase el efecto del hechizo. Se puede realizar cualquier otra acción, pero sin hostilidad.

11-Golpe de Viento:

Adquirir

Coste: 50K

Tiempo de lanzamiento: Instantáneo.

Componentes: Hechizo verbal.

Alcance: El objetivo debe escuchar y tener contacto visual con el lanzador.

Como lanzarlo: El lanzador apunta con la mano extendida hacia un único objetivo y dice en voz alta: "*ventum*".

Duración: Instantáneo

Efecto: La magia fluye a través del hechicero, moviendo el aire a su alrededor y lanzando contra su objetivo una fuerte bocanada de viento que lo derribará al instante. Aquel que haya sido afectado por este hechizo, debe tirarse al suelo en el momento en que escuche la palabra de poder, como si le empujara un fuerte vendaval que emana del mago.

12-Ritual Pacto:

Adquirir

Coste: 200K

Tiempo de lanzamiento: lo que las partes tardan en acordar sus condiciones.

Componentes: según el oficiante del rito, como mínimo es un hechizo verbal que requiere la presencia de todos los participantes aunque puede requerir el uso de pergaminos, copas, sellos mágicos u otro instrumental propio de arcanistas.

Alcance: todos los individuos que participen en el ritual con su consentimiento.

Cómo lanzarlo: el lanzador debe reunir a todas las partes que quieran pactar en el lugar y con el instrumental que considere necesario, según sus prácticas y/o creencias místicas.

Duración: el tiempo que se determine durante el ritual, hasta el cumplimiento o violación del mismo o incluso hasta la muerte.

Efecto: el lanzador del conjuro puede ser una de las partes del contrato o limitarse a officiar el rito. Para que este rito funcione debe haber un mínimo de dos participantes, no imponiéndose máximo de participantes. El lanzador oficiante debe convocar la fuerza sobrenatural que corresponda. El Pacto debe constar de **compromiso, condición, consentimiento y retribución**.

El compromiso es la tarea que cada parte se ofrece a llevar a cabo. Si alguien incumple su compromiso, viola el Pacto.

La condición es la tarea que cada participante exige a las demás partes. Si alguien no cumple alguna de las condiciones, viola el Pacto.

El consentimiento es la aceptación de los compromisos y condiciones propuestos. En el momento en el que un participante da su consentimiento, su destino quedará vinculado al Pacto hasta que termine, sea cumplido o violado. Nótese que si algún participante del Pacto lograra NO dar su consentimiento, podría violar el Pacto SIN consecuencias sobrenaturales.

La retribución es una condición impuesta por acuerdo común de las partes, un castigo sobrenatural que se desatará inmediatamente si alguna de las partes viola el Pacto.

El desarrollo concreto de este ritual varía según las tradiciones de cada pueblo: puede que el Pacto se realice como juramento en un círculo de piedras de forma oral, puede que se realice frente a un altar y el consentimiento consista en alguna clase de comunión, puede que se realice en la privacidad de un salón sellando el Pacto mediante un brindis o el intercambio de regalos, o incluso en sus variantes más malévolas se podría constituir un contrato en piel humana firmando con la propia sangre. Estas características quedan sujetas a la ética laboral del lanzador.

13-Compulsión:

Adquirir

Coste: 150K

Tiempo de lanzamiento: instantáneo.

Componente: verbal y somático.

Alcance: cualquier víctima frente al lanzador que pueda oírle claramente.

Cómo lanzarlo: el lanzador debe señalar con alguna herramienta, sus manos se consideran válidas para ello, a la víctima y luego pronunciar una frase en la que se invoque una fuerza sobrenatural y se dé la orden explícita de una única acción para la que la víctima esté capacitada. Por ejemplo: *"Por [fuerza sobrenatural correspondiente] los Eones Benditos, ¿seríais tan amable de [la compulsión en cuestión] entretener a esta multitud por mí?"*

Duración: el tiempo que la víctima requiera para desarrollar la compulsión ordenada, con un tiempo máximo de diez minutos.

Efecto: una vez el lanzador ha señalado a una víctima próxima, puede darle una única orden que debe implicar una única acción que la víctima pueda realizar inmediatamente sin perjudicar su vida de forma directa (no se puede ordenar a alguien que se suicide, tampoco que se interponga entre un ataque mortal y su objetivo, ni que se enfrente a una fuerza evidentemente superior, por ejemplo). Las compulsiones siempre deben encontrarse entre las capacidades de la víctima, así que aunque se puede ordenar a cualquier persona que berree en mitad de la taberna para provocar una distracción, no se puede pedir ninguna acción que requiera una habilidad de clase que no posea. Por parte de la víctima, estará obligada a realizar la compulsión de inmediato, pero es libre de elegir los medios más convenientes y menos peligrosos para su persona: si le ordenan provocar una distracción para un grupo armado, bien podría ordenar o contratar a otros soldados para no ponerse en peligro.

13-Proyectil Mágico:

Adquirir

Coste: 150K

Tiempo de lanzamiento: Instantáneo.

Componentes: proyectil de gomaespuma con la forma adecuada y hechizo verbal.

Alcance: el del proyectil arrojado.

Cómo lanzarlo: se arroja como un proyectil común contra un objetivo cercano.

Duración: instantáneo.

Efecto: Comprar este conjuro permite usar **CUALQUIERA** de sus versiones pero se mantiene la limitación de **UN** uso diario; además, el lanzador debe poseer un proyectil físico con las características adecuadas para representar el efecto deseado. Depende del tipo de proyectil arrojado, que debe tener un diseño fácil de identificar como una de las diferentes fuerzas arcanas que se pueden evocar (incluyo descripciones de ejemplo, que no necesariamente obligatorios).

Tipos de proyectil: (el color se debe respetar, la forma puede variar dependiendo del usuario)

-Ácido: verde en forma de botella o salpicadura, causa 1 punto de daño, pero corre la armadura o escudo anulando sus efectos.

-Espectral: en forma de cráneo, ojo o apéndice siniestro; no causa daño pero las visiones fantasmagóricas enloquecen a la víctima, que se ve forzada a atacar de forma salvaje y desesperada al pobre diablo más próximo a su posición o quedarse atormentado en el suelo durante 1 minuto.

-Fuego: rojo anaranjado en forma de llamas; causa 1 punto de daño y prende a la víctima, obligándola a huir de la batalla en busca de auxilio para apagar las llamas. Se requiere de otra persona para apagar el fuego, de lo contrario, cada minuto infringe 1pto de daño adicional, hasta un máximo de 3 minutos, en el que el fuego se apaga solo o se entiende que la víctima lo ha podido apagar.

-Hielo: azul claro con forma de bola de nieve; este proyectil no causa daño pero escarcha el cuerpo y entumece las articulaciones hasta el punto de inmovilizarlo durante 30 segundos.

-Rayo: amarillo con patrón de rayos; causa 3 puntos de daño de forma fulminante.

-Sanador: con forma de botella de color morado; en lugar de dañar, este proyectil restaura un punto de vida a su objetivo.

El lanzador debe clamar en voz alta la maldición o el nombre del proyectil que corresponda y que mejor identifique el subtipo que está arrojando. El proyectil debe impactar directamente sobre el objetivo creyente. El objetivo, si es dañado, sufre terribles dolores o espantosas visiones que causarán bramidos de sufrimiento; aunque la mayoría de estos ataques son letales debe notarse que el lanzador resultará fácil de identificar y la víctima pondrá en alerta a los personajes cercanos con sus alaridos de sufrimiento. Las víctimas de estos conjuros pueden ser sanados de las formas convencionales.

14-Agonía:

Adquirir

Coste: 100K

Tiempo de lanzamiento: Instantáneo.

Componentes: Hechizo verbal y de contacto.

Alcance: Cuerpo a cuerpo.

Como lanzarlo: El lanzador debe tocar con la mano a su víctima y decir en voz alta: "*prae dolore*".

Duración: Mientras se mantenga el contacto físico con la víctima.

Efecto: La magia de este conjuro penetra en la piel del objetivo, calando hasta el tuétano y emponzoñando sus entrañas, provocándole un dolor atroz por todo el cuerpo. Para que el efecto de este hechizo se produzca, se debe tocar directamente sobre la piel o la ropa (si se toca una pieza de armadura la magia no conseguirá penetrar hasta el interior de la víctima). La víctima agonizará, gritará y chillará desbocadamente mientras dure el contacto físico, dejándole completamente aturdido, incapaz de atacar y fuera de sí. Cada 10 segundos que el contacto persista, la víctima recibirá 1 punto de daño directo a la vida (ignorando armadura) debido al intenso dolor y los daños internos que pudiera provocar. Hay que tener en cuenta que la víctima puede tratar de revolearse y zafarse del agarre del mago presa del pánico y el sufrimiento, o uno de sus compañeros puede intentar liberarlo en su lugar. En el momento en el que el mago se separe de su objetivo, el efecto cesará y la víctima sentirá un placentero alivio, liberado por fin del agónico sufrimiento. Ni que decir tiene que esta es una herramienta de tortura bastante efectiva.

15-Sacudir la Tierra:

Adquirir

Coste: 150k

Tiempo de lanzamiento: Instantáneo

Componentes: Hechizo verbal

Alcance: 5 metros (5 pasos) a la redonda aproximadamente, todo CREYENTE que pueda ver y oír al lanzador del conjuro.

Como lanzarlo: El Mago invoca la fuerza de la madre tierra, realiza unos movimientos de canalización para absorber suficiente energía. Proyecta un brazo al cielo y agachándose golpea el suelo con el puño/ con un báculo o similar, al grito de "*Excute in Terra*". Permanecerá en esa postura durante el lanzamiento del conjuro. Tras lanzarlo, el Mago deberá reposar otros 10 segundos para recuperarse.

Duración: 10 segundos

Efecto: Una fuente de energía fluye del cuerpo del Mago y golpea la tierra creando una onda expansiva que se extiende en círculos haciendo que el suelo tiemble. Las personas creyentes que se encuentren dentro del Alcance de este hechizo (Enemigos y Aliados) sufrirán un terremoto bajo sus pies y verán la tierra agrietarse y deformarse por momentos. A causa de esto, todos los afectados caerán al suelo a no ser que sean capaces de sujetarse a algo fijo como una edificación o un árbol. El Mago ejecutor se encuentra en el foco del terremoto y es inmune a él así que no cae aunque guardará el tiempo que dura la agitación en meditación en la pose del terremoto. Pasados esos 10 segundos, el Mago se alzarán y se dará por terminado el conjuro. Los personajes NO CREYENTES afectados por el radio del hechizo, deberán quedarse parados, paralizados por el miedo irracional de lo que está sucediendo a su alrededor, podrán tirarse al suelo al presenciar los efectos de este hechizo o huir de la zona presas del pánico.

16-Encantar Objeto:

Adquirir

Coste: 200k

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos.

Componentes: un objeto, receptáculo del conjuro y un papel sobre el que inscribir el Sello Arcano (el de la portada de este libro)

Alcance: variable.

Como lanzarlo: El conjurador debe conocer tanto este ritual como el conjuro que desee transmitir, debe poseer un espacio tranquilo, el objeto al que pretende transmitir el conjuro y un papel donde inscribir el Sello.

Duración: El conjuro retenido se puede desencadenar en cualquier momento por su propietario, a partir de ese instante tendrá la duración descrita del conjuro pertinente.

Efecto: El lanzador gastará su uso diario de este ritual transmitiendo uno de sus conjuros conocidos a un objeto receptáculo, al hacerlo también perderá su uso diario de ese conjuro. Confinará el conjuro elegido bajo un sello mágico y podrá entregarlo a cualquier Creyente o almacenarlo para el futuro. El efecto permanecerá latente e inactivo hasta que el sello se rompa, deliberada o accidentalmente; si se rompe accidentalmente, el efecto se desencadenará sobre el Creyente más próximo (respetando las reglas descritas en el conjuro pertinente) o se perderá. Este ritual permite a un lanzador regalar "objetos mágicos de un sólo uso" a su gente de confianza, siempre y cuando sean creyentes, también para crear trampas mágicas, y en el caso de eventos que se alarguen varios días podría permitir almacenar conjuros. **Los Másters tienen libertad para regular y/o modificar las reglas de este conjuro.**