



IV COMPENDIO DE HECHIZOS, CONJUROS Y ENCANTAMIENTOS

Versión 1.0

Por Astaroth

E-Mail: astaroth@elsuicida.net
astaroth@canal21.com

Hola, seguidores de la estela mágica...

Este documento me ha sido confiado hace poco... Como comprobaréis por el título, se trata no sé si de un extracto del grimorio de bronce de Elric, o de dicho grimorio al completo. Yo no he tenido la suerte de poder leer ningún libro de Elric!, así que aquellos que si lo hayan podido hacer, pero no hayan leído el grimorio de bronce, seguro que disfrutarán con éste.

Creo que mi prosa es algo engorrosa (vaya mierda de rima me ha salido), pero espero que comprendáis lo que quiero decir.

Todos los hechizos aquí contenidos son fácilmente adaptables a mi sistema de magia en Stormbringer; es más debéis adaptarlos propiamente para poder usarlos, ya que el sistema de PM funciona de forma diferente. En siguientes versiones, yo mismo adaptaré los PM, pero supongo que lo dejaré tal y como está, y añadiré mis comentarios en otro color, por ejemplo.

Dadle las gracias a Zanbar por este presente...

LA MAGIA EN ELRIC:

En Elric, se pueden lanzar hechizos, invocar criaturas, hacer llamadas (a los dioses) y utilizar los encantamientos que se encuentren (más o menos como Stormbringer, vamos).

- Para ser "hechicero" el primer requisito es tener POD 16 o más. Los hechizos tardan en lanzarse 1 asalto, haciendo efecto en el MOMento de INTeligencia (justo antes del MOM DES, es decir, de los ataques y demás acciones).
- Cada hechizo gasta un número de Puntos Mágicos determinado (generalmente de 1 a 4, aunque un conjuro como "4 en 1" gasta de 2 a 8). No se necesita tirada alguna para hacerlos funcionar, aunque si durante el proceso se rompe la concentración, el conjuro se echa a perder (INTx5).
- Cada hechizo, invocación, llamada, objeto atado, etc. ocupa 1 punto de INT libre (INT del PJ o grimorio). Los PM son equivalentes al POD.
- La mayoría de los conjuros tienen una tirada de resistencia para las víctimas de éstos (generalmente una lucha PM:PM como en RuneQuest o POD:POD).
- La duración de los conjuros es igual al POD del hechicero.
- Otras consideraciones son que no es posible lanzar un hechizo para mejorar las capacidades de un demonio o elemental (por ejemplo, un Armadura Infernal, que otorga de 1 a 4 puntos extras de armadura, no se puede lanzar sobre un demonio). Sin embargo si es posible usar un "Cuchilla infernal" o cualquier otro conjuro dañino para herir a un demonio o elemental.
- En general, el procedimiento es bastante parecido al de RuneQuest. Los conjuros son bastante débiles y rápidos, de relativo fácil acceso a los aventureros, lo cual fomenta el Caos en los Reinos Jóvenes. Hay unos pocos hechizos que utiliza la Ley (lo cual le perjudica), que no

pueden ser utilizados ni aprendidos por los no seguidores de la Ley. Concretamente en el libro de reglas hay 3 que te señalo.

LISTADO DE HECHIZOS:

- LAZO IRROMPIBLE (3): Inmoviliza a la víctima PM:PM.
- CASCADA DE STRAASHA (4): Crea pequeñas inundaciones. Se requiere para invocar Ondinas.
- BRASERO DE PODER (4): Crea una reserva de PM, sacrificando POD.
- ALIENTO DE VIDA (1): Concede aire para respirar.
- OJOS DE AVE (1): Controla un pájaro para ver a través de sus ojos.
- ENCADENAR A UN SER (4): Une los PM de varias personas para invocar a un demonio o elemental.
- MANTO DEL CLAN LIRET (1-4): +20 a esconderse por PM.
- PERVERSIÓN CAÓTICA (4): Dota al blanco con una habilidad caótica permanente.
- MALDICIÓN CAÓTICA (4): El blanco tiene una cualidad caótica y posiblemente una apariencia caótica.
- OREJA DEMONIO (1): Susurrar con otro oyente al que pueda verse sin ayuda.
- OJO DEMONIO (1): Cada PM dobla el alcance visual.
- ESFERA DE LA LEY (4): LEGAL. Crea una esfera alrededor suyo que impide operar otros hechizos o habilidades demoníacas.
- LLAMAS DE KAKATAL (4): Crea aureolas de fuego (1d6+2 daño) y permite invocar Salamandras.
- CUATRO-EN-UNO (2-8): Aquellos de intenciones puras se unen en un plateado campeón.
- FURIA (1): Enfurece al blanco que puede atacar 2 veces por asalto, bajando la guardia.
- REGALO DE GROME (4): Provoca un pequeño alud. Permite invocar Gnomos.
- CURACIÓN (2): Recupera 1d3 puntos de vida.

- ARMADURA INFERNAL (1-4): +1 armadura por PM.
- ESCUDO INFERNAL (1-4): +1 armadura al escudo por PM.
- MARTILLO INFERNAL (1-4): +1 daño por PM a armas no afiladas.
- CUCHILLA INFERNAL (1-4): Idem para armas afiladas.
- PINCHO INFERNAL (1-4): Idem para armas empalantes.
- GARRA INFERNAL (1-4): Idem para armas naturales.
- CUERNOS DE HIONHURN (1-3): +3 CON por PM. Posibilidad de permanente e imposibilidad de volver a lanzarlo.
- POLIMORFISMO (4): Adopta la forma de otra persona/animal. El TAM no varía.
- SOLIDIFICAR (1): Une entre sí dos cosas pequeñas e inanimadas.
- REPARAR (3): Repara una cosa inanimada de TAM moderado.
- MEMBRANA DE LA LEY (3): LEGAL. Crea una membrana impenetrable.
- MEDIANOCHE (1): Crea un área de oscuridad.
- LUNA LLENA (1): Crea un globo flotante de luz.
- CONFUSIÓN (1): Desorienta al blanco. PM:PM.
- PLASTICIDAD DE BALO (1-3): +/- 3 TAM por PM.
- SUCCIÓN (1): El blanco pierde 1d6 PM que absorbe. PM:PM.
- VISIÓN DE RATA (1): Controla a un roedor y mira a través de sus ojos.
- REPELER (1-4): Protege contra Deshacer magia. PM:PM.
- TENDÓN DE MABELRODE (1-3): +3 FUE por PM.
- ALMA DE CHARDROS (1-3): +3 POD por PM.
- SALTO DEL CLAN LIRET (1-4): +20 Saltar por PM.
- VELOCIDAD DE VEZHÁN (1-3): +1 al MOVimiento por PM.
- INVOCAR A UN SR. DE LAS BESTIAS O DE LAS PLANTAS (5).
- INVOCAR DEMONIO (1): En Elric, requisito para invocar demonios.

- INVOCAR ELEMENTAL (1): Necesario el conjuro elemental en cuestión.
- FLEXIBILIDAD DE XIOMBARG (1-3): +3 DES por PM.
- ESCALADA DEL CLAN LIRET (1-4): +20 Tregar por PM.
- PASOS DEL CLAN LIRET (1-4): +20 Movimiento Silencioso por PM.
- DESHACER MAGIA (1-4): Cancela por PM alguno de los conjuros (NO TODOS)].
- BELLEZA DE ARIOCH (1-3): +3 APA (CAR en Stormbringer) por PM.
- DETECTAR ENEMIGO (3): Crea una alarma mágica.
- ALAS DE LASSA (4): Crea aire, ráfagas de viento. Se necesita para invocar silfos.
- SABIDURÍA DE SLOTAR (1-3): +3 INT por PM.
- VISTA DE BRUJO (3): Valúa las situaciones y entidades mágicas. En los Melnibonenses es una habilidad innata.