

Live Adventure Extended Rules

Reglas de extensión de
Live Adventure

"Efectos"
versión 1.0

"Effects"

Version 1.2

Pie de imprenta

Autores v1.2

Manuel Meilinger
Fabian Geuss

Lectorado

Philipp Schweitzer
Benjamin del Eitz Philipp
Heidtkamp

Conceptos básicos

Andrea Huber, Benjamin von der Eitz, Holger Windmüller, Thomas Reiner, Philipp Heidtkamp,
JohannesPensel, Gregor Lindner, Fabian Geuß, Hannes Mörtel, Jörn Jung hangel, Lena
Eriksen, Thorsten Gugg

Diseño y diseño

Fabian Geuss, www.glorienschein.de

Traducción

Judith Glashauer, Fabian Geuss

Editor

Live Adventure Event GmbH
Lagerstr. 10
93055 Ratisbona, Alemania

Todos los derechos reservados

No está permitido reproducir partes de estas reglas de ninguna manera (fotocopias, microfilmes u otros procedimientos de procesamiento) sin un acuerdo por escrito de la empresa Live Adventure, o procesar, copiar o distribuir con ayuda de sistemas electrónicos.

© 2017 Live Adventure Event GmbH

Contenido

1. Prefacio	4
2. Conceptos básicos	5
3. Magia	7
4. Alquimia	10
5. Lista de hechizos y mezclas	11
6. Descripción de hechizos y mezclas	13
7. Conjuros y mezclas de PNJ	35

1. Prefacio

Bienvenido al conjunto de reglas "Efectos". Este conjunto de reglas contiene todas y cada una de las reglas y regulaciones relacionadas con la magia y la alquimia en su forma más breve y precisa. Si tiene alguna pregunta o comentario, comuníquese con su maestro de juegos o use nuestro foro en línea.

Esperamos que lo pases genial tejiendo tus hechizos y preparando las mezclas. Tu equipo de aventuras en vivo

¡Esperamos que disfrutes de tu visita a Mythodea, que incluye muchos hechizos y mezclas!

- El equipo de Live Adventure Ruleset

La regla cambia de 1.0 a 1.1:

- Descripciones más distintas y pequeñas correcciones: Objeto de calor, sordera y vuelta a la piedra.

La regla cambia de 1.1 a 1.2:

- Un nuevo "LARP with!" / "Roleplay along!" Texto agregado al capítulo "Magic".
- Más atención a los componentes en las descripciones de hechizos.
- Los alquimistas obtienen un stock inicial ahora.
- Descripciones más detalladas sobre el uso de mezclas.
- La enfermedad se renombró a Nausea para ajustarse a la descripción del Conjunto de reglas básicas.
- Cambios en el hechizo "infección".
- Nuevos efectos de NPC: "Blight" y "Mass Blight".

2. Los fundamentos

En este capítulo queremos aclarar por qué estandarizamos los efectos de hechizos y mezclas alquímicas. Independientemente de si el efecto proviene de magos, sacerdotes o elementalistas, fabricantes de pociones, alquimistas o farmacéuticos, todos tienen algo en común:

Crean diferentes efectos en otros seres o en ellos mismos. Para nosotros está completamente claro que todas estas clases están tratando de obtener un efecto de una manera diferente, y que cada una lo explicaría con una teoría diferente dentro del juego.

Sin embargo, el efecto básico sigue siendo el mismo. Para realizar un seguimiento de los efectos, cómo o "a través de quién" se crean, los unificamos. (Ver capítulo 4, Lista de hechizos y mezclas).

Esto ofrece nuevas posibilidades para personajes con habilidades mágicas y alquímicas. Todos los efectos tienen una forma de acción obligatoria, una cierta duración y una palabra de mando al final. (Ver capítulo 4, Lista de hechizos y mezclas).

La palabra de mando es de especial importancia y debe ser pronunciada después de la preparación del hechizo o poción. La palabra de comando es siempre el nombre del hechizo o mezcla. Básicamente, cualquier participante solo necesita ser capaz de comprender la palabra de mando (no todo el hechizo o preparación), por ejemplo, en una gran batalla, y de este modo puede estar seguro de que tiene el efecto correcto. De esta manera, estamos seguros de detener las discusiones sin restringir a los personajes en su juego individual.

Los efectos que tienen el mismo nombre pero tienen diferentes grados de fuerza se adquieren paso a paso y requieren la etapa anterior para aprender la siguiente. Los efectos creados por magia no se pueden neutralizar mediante la alquimia y viceversa.

Mientras sigas las reglas básicas para la magia y la alquimia, la forma en que lo actúes es completamente tu elección. Puedes elegir los componentes y la forma de representar el hechizo libremente durante el juego.

Aún así, ¡los puntos de esquina deben cumplirse! Lo que significa que el mago tiene que usar la palabra de comando después de su hechizo y pronunciar al menos el recuento mínimo de palabras para el hechizo, el alquimista tiene que atenerse a los tiempos de preparación y ambos deben actuar los activadores del efecto (lanzar un componente y golpear al oponente, bebe o pon uno en contacto con la mezcla preparada, etc.)

La duración de los efectos depende del cumplimiento de condiciones especiales.

Un efecto durará tanto tiempo, ya que el taumaturgo cumple condiciones especiales. Durante este tiempo, el lanzador no puede participar en la lucha o lanzar otros hechizos.

Ejemplo para condiciones habituales de un hechizo:

Primer El hechizo perdura mientras el taumaturgo sostenga un objeto especial en su mano y haga algo especial con él.

2. Mientras se concentre y señale con el dedo a su objetivo de hechizo.
3. El efecto puede funcionar durante todo el tiempo de un evento, sin importar cuántos días dure el evento.
4. El efecto puede durar "para siempre" y debe neutralizarse mediante otro hechizo o efecto.

3. Magia

Cuando hablamos de "Magia" o "habilidades mágicas" dentro del contexto de un Larp, queremos enfatizar que LARP es solo un juego, algo inventado. Los organizadores del evento no asumen ni piden a los participantes que acepten que tales o similares poderes existen en la realidad.

Teoría mágica

La palabra magia es solo un término genérico para toda la diversidad de poderes arcanos que un personaje potencialmente tiene a su disposición durante un evento LARP. Hay, por supuesto, muchas clases posibles además del típico usuario de magia: los chamanes, todo tipo de sacerdotes, brujas, druidas, etc., por razones de comodidad, se clasifican como "usuarios de magia". Naturalmente, cada personaje debe tener su propia idea personal del funcionamiento de la magia, e incluso cuando todos usan los mismos hechizos (ver más abajo), los componentes y las fórmulas utilizadas pueden diferir, y también alentamos a los usuarios de magia a inventar sus propios hechizos. Kit personalizado y hechizos.

Una nota especial sobre la práctica de "magia" en el país ficticio de Mythodea

Algunos personajes reciben su poder de "seres superiores" como dioses o espíritus. Por ejemplo, poderes clericales utilizados por sacerdotes, paladines, templarios u otros, o magia demoníaca invocada por brujas, evocadores u otros. Todos estos "seres superiores" no tienen contacto directo con su creyente mientras estén en el continente de Mythodea. Un sacerdote puede sentir la presencia de su dios, pero no puede acceder a su poder directamente. Para tales jugadores, esto significa que tienen que contactar a un Gamemaster cuando intentan hacer su magia y preguntar qué sucede cuando lo intentan.

LARP mit!

(¡Juego de roles!) Limitaciones voluntarias mientras practicas magia: Uno de los aspectos más fascinantes del juego de roles son los desafíos que los personajes deben superar. O eso puede

obstaculizar o de otro modo afectar las actividades diarias. Un buen ejemplo es algún tipo de limitación al hacer magia. Un sanador en su primer año podría no ser capaz de curar una herida, pero "solo" podrá mover la herida a su propio cuerpo (una práctica que a menudo se ve con los chamanes u otros conceptos de personajes "arcaicos"). Otra idea sería que los magos jóvenes e inexpertos se infligen un punto de daño cada vez que lanzan un hechizo. Estas limitaciones (estrictamente voluntarias) para el juego de un mago propio pueden llevar a muchos momentos únicos y aumentarán la interacción debido a la necesidad de un maestro en el juego.

Demostración / Juego:

Técnicamente, cada hechizo permanece igual sin importar qué personaje lo lance, solo la diferencia que los diferentes usuarios de magia tienen que encontrar para actuar ya hace que el juego sea más rico. ¡Esto está explícitamente respaldado por el GM! Un usuario de magia tradicional, que aprendió sus hechizos en una academia, por ejemplo, usará un ventilador o un componente similar para el hechizo "Ráfaga de viento", mientras que un chamán usaría plumas o algo similar. La elección de los componentes depende completamente del usuario mágico, pero los parámetros básicos deben cumplirse cada vez que se lanza un hechizo, como dibujar una línea en el suelo para una barrera, o lanzar y golpear el objetivo con un objeto seguro para un misil mágico

Magia Mágica:

La forma más común de lanzar magia. Con este método, el lanzador combina un componente apto para el hechizo con una frase oral adecuada (no hay restricciones a la individualidad de qué idioma usar. Algunos usan alemán, otros latín o griego o incluso idiomas de fantasía para emitir). Por lo tanto, el lanzador crea una conexión con una fuente de magia y luego puede canalizar el poder de esta energía. También se aceptan otras teorías; todo depende de su propia imaginación.

El término "Magia de hechizo" se refiere a todos los hechizos lanzados de una "forma normal". Las tablas (Capítulo 5 Lista de hechizos y mezclas) dan una cierta cantidad de palabras que deben ser pronunciadas como "frase mágica" para cada hechizo y su nivel. No prescribimos ninguna redacción, debido a todos los diferentes conceptos mágicos de nuestros jugadores. Puede decidir libremente sobre su propio hechizo, solo tiene que atenerse a la cantidad de palabras pronunciadas para un hechizo dado. Esto también significa que SIEMPRE tienes que gritar la palabra de comando de ese hechizo (nombre del hechizo) después de que hayas terminado de lanzar, para que todos los demás jugadores te entiendan y puedan reaccionar correctamente a lo que has hecho.

Mana / Pool Mágico:

Siempre que un personaje quiera realizar magia, esto no se hace sin esfuerzo mental, porque el lanzamiento de la magia de hechizo también cuesta mucha fuerza. Esta fuerza está representada técnicamente por un llamado grupo mágico, del cual el usuario de magia puede extraer su fuerza para lanzar hechizos. Representa su potencial mágico. El grupo mágico consta de EP que se han invertido en el grupo mágico y que, por lo tanto, se han convertido en puntos mágicos. Además, uno puede invertir puntos en la habilidad Puntos Mágicos Adicionales y los EP invertidos se transforman en puntos mágicos.

Un personaje que conoce los hechizos mágicos Gust of Wind (2 MP), Magical Armor 1 (2 MP), Magical Armor 2 (4 MP), Magical Missile 1 (1 MP) y además ha invertido 2 EP en la habilidad Puntos Mágicos Adicionales tiene un grupo mágico total de 11 puntos mágicos. Esto significa que él o ella puede usar un total de 13 puntos mágicos por día para lanzar hechizos. Cuántas veces lanza un hechizo determinado en su libro de hechizos es su propia elección.

Regeneración:

El grupo mágico se puede regenerar de dos maneras diferentes:

El primer método es dormir. 4 horas de sueño tranquilo perturban el 40% del máximo de su reserva mágica, 5 horas hacen el 60% y cuando duermes más de 6 horas alcanzas el 100%. La segunda posibilidad es encontrar un maestro en alquimia que pueda crear una poción especial llamada Fluido de energía que permita a un usuario de magia recuperar puntos mágicos rápidamente.

Restricciones:

Para mantenerse fiel a la imagen clásica de un usuario de magia, sacerdote, chamán, druida, etc., un personaje con talento mágico ya no puede lanzar hechizos cuando usa una armadura de metal. Esto también es cierto para una camisa de cota de malla. Lo mismo es válido para la batalla: si un usuario de magia no lanza ningún hechizo, sino que agarra activamente un arma y comienza a pelear o si es atacado físicamente (o herido), ha interrumpido su lanzamiento porque rompe su concentración.

Naturalmente, un usuario mágico que huye ya no puede concentrarse lo suficiente como para lanzar un hechizo mágico.

Aprender nuevos hechizos no es una mera "compra" de una lista. El jugador tiene que adquirirlos de forma lógica dentro del juego. (Por supuesto, hay alguna excepción durante la creación).

Como ejemplo, se pueden adquirir nuevos hechizos a través de una visita a una academia, reuniéndose con un maestro, encontrando y estudiando pergaminos y otros métodos. Como se dijo anteriormente, aprender una nueva habilidad / hechizo lleva una cantidad de tiempo y se debe jugar en consecuencia. Todos los hechizos y mezclas posibles se pueden encontrar en el Capítulo 5. ¡Otros que no están permitidos en el Evento ConQuest!

4. Alquimia

La alquimia es la tradición de analizar y elaborar diferentes tipos de sustancias, pociones o venenos. Además, al igual que los usuarios de magia, el juego de roles de la preparación y el proceso es extremadamente importante.

Comenzando con la recolección de las hierbas o muestras específicas, y continuando con la preparación misma (encender el fuego, hervir agua, triturar las hierbas, usar ampollas y filtros, etc.) la preparación termina con el análisis, calentamiento, destilación, filtración y elaboración de la cerveza Solo cuando la trama lo solicite, se le pedirá a un alquimista que siga recetas o acciones específicas.

A diferencia de los usuarios de magia, los alquimistas no tienen límite para realizar sus artes al tener que gastar puntos, pero están limitados debido al tiempo de preparación requerido para cada poción o ungüento.

Por ejemplo, un alquimista que conozca la receta del "Truth Serum" podría prepararlo alrededor de 48 veces al día (20 minutos por poción y 6 horas de sueño), siempre y cuando no haga absolutamente nada más que eso. Puedes preparar más de una porción a la vez (como, en el mismo caldero), pero luego la poción tarda más en prepararse. Como ejemplo: 3 porciones al mismo tiempo en un proceso tardan 1 hora en prepararse (3x20 minutos).

Dado que un mago comienza con un grupo mágico completo al comienzo de un LARP, el alquimista puede comenzar con una selección de "artículos de stock" en consecuencia. La selección puede consistir en pociones y ungüentos con un tiempo total de preparación de 60 minutos.

Básicamente, hay dos formas en que las pociones pueden afectar a alguien: "Contacto" y "Tragar" con diferentes tiempos de preparación. El contacto se refiere al uso de armas (por ejemplo, veneno). Solo requiere un breve contacto. Al usar mezclas que deben tragarse, debe asegurarse de que no se pueda causar un daño real al objetivo, preguntando a un maestro del juego y especialmente al objetivo previsto ANTES de que él o ella entren en contacto con la mezcla. Tenga en cuenta que pueden existir condiciones de la vida real como alergias o diabetes que desconoce. O tal vez está tratando a un menor a quien no se le permite beber alcohol. Siempre se necesita una breve autorización con el objetivo. Para hacer esto más fácil, está permitido usar todas las pociones como ungüento. Tenga en cuenta que la pomada todavía se considera como "pociones tragadas" con respecto a las reglas.

La durabilidad de todas las mezclas creadas se limita a la duración del evento.

Aprender a preparar nuevas mezclas no es una mera "compra" de una lista. El jugador tiene que adquirirlos de forma lógica dentro del juego. (Por supuesto, hay alguna excepción durante la creación). Por ejemplo, se pueden adquirir nuevas recetas mediante una visita a una academia, reuniéndose con un maestro, encontrando y estudiando pergaminos y otros métodos. Como se dijo anteriormente, aprender una nueva habilidad / hechizo toma una gran cantidad de tiempo y se debe actuar en consecuencia. Todos los hechizos y mezclas posibles se pueden encontrar en el Capítulo 10.5. Otros que no están permitidos en el evento ConQuest.

5. Lista de todos los hechizos y mezclas.

Todos los efectos contra los que puede inmunizarse están marcados con *.

Refranes y mezclas	Nombre alemán	Costo A / M de EP	
Alarma	Alarma	M	2do
Armadura 1-6	Efecto de armadura 1-6	A / M 2/4/7/10/15/20	
Barrera	Barrera	A / M	4to
Berserk *	Loco	A / M	4to
Coma *	Coma	A / M	25
Herida limpia	Limpiar la herida	A / M	2do
Curar la herida	Herida curativa	A / M	3ro
Curar el cuerpo	Cuerpo curativo	A / M	9 9
Sordera *	Entumecimiento	A / M	3ro
Desactivar magia asegurada	Desbloqueo mágico	M	4to
Detectar efecto 1-2	Reconocer efecto 1-2	A / M	1/2
Desarmar	Desarmar	M	Primero
Disipar magia	Recoge magia	M	2do
Campo de energía	Campo de energía	M	5 5
Fluido Energético 1-2	Fluido energético 1-2	Un	10/10
Fuego	Fuego	A / M	Primero
Olvidate *	Olvidalo	A / M	3ro
Ráfaga de viento	Ráfaga de viento	M	2do

Hechizos y Mezclas	Nombre alemán	Costo A / M de EP	
Objeto de calor	Calentar el objeto	M	2do
Luz	Luz	A / M	Primero
Magic Search 1-2	Búsqueda Mágica 1-2	M	2/4
Misil 1-5	Piso 1-5	A / M	1/2/3/4/5
Náuseas *	Náuseas	A / M	3ro
Neutraliza la alquimia	Neutraliza la alquimia	Un	2do
Rebrote	Rebrote	M	25
Sello	Sello	A / M	2do
Magia segura	Cerradura mágica	M	4to
Escudo contra efecto	Protección del efecto	M	8
Silencio *	Silencio	A / M	4to
Dormir *	Dormir	A / M	2do
Lento 1-2	Desaceleración 1-2	A / M	3/5
Hablar con animales	Lenguaje animal	A / M	2do
Fuerza 1-2	Fuerza 1-2	A / M	4/8
Fortalecer escudo	Refuerzo de escudo	A / M	4to
Transferencia de magia	Transferencia de magia	M	2do
Verdad *	La verdad	A / M	4to
Convértete en piedra *	Petrificar	A / M	6 6
Debilidad 1-2 *	Debilidad 1-2	A / M	4/8

6. Descripción de todos los hechizos y mezclas.

El nombre del hechizo alemán siempre está entre paréntesis.

Alarma	
Costo de EP	2do
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo	6 segundos de duración del hechizo (4 palabras min.)
Componentes	Un pequeño trozo de hilo y una campanita.
Ejecución	El taumaturgo ata la campana y el hilo al objeto que necesita ser protegido y pronuncia las palabras mágicas.
Duración	12 horas o hasta que la alarma alcance una vez.
Efecto	A través de este hechizo, el lanzador puede instalar una alarma mágica en un objeto (puerta, cofre, etc.) Si una persona lo toca (amigo o enemigo), la alarma se dispara. Él o ella debe llorar con un fuerte grito de alarma siempre que esté tocando (por ejemplo, el pomo de la puerta) o sosteniendo (por ejemplo, el cofre) el objeto, y durante al menos 30 segundos después de que el objeto haya sido liberado.

Armadura 1-6 (armadura 1-6)	
Costo de EP	2/4/7/10/15/20 (acumulativo, se debe aprender el nivel inferior antes del siguiente)
Hora de preparar (beber)	20/10/35/50/75/100 min
Hora de preparar (contacto)	20/40/70/100/150 / 200min
Duración del hechizo 6/12	2/21/30/45/60 segundos duración del hechizo (4/8/14/20/30/40 palabras min.)
Componentes	Una cinta azul más 1 = una pieza de cuero suave 2 = una pieza de cuero duro. 3 = una pieza de cuero reforzado con metal (tachuelas, por ejemplo). 4 = una pieza de armadura de malla. 5 = una pieza de armadura de escamas. 6 = una pieza de armadura de placas.
Ejecución	Magia: el taumaturgo sostiene la pieza de armadura requerida en su mano, toca con ella todas las partes del cuerpo del objetivo y pronuncia las palabras mágicas. Entonces el objetivo del hechizo tiene que usar la banda azul de manera visible (como una faja). Alquimia: tragar poción o contacto (vierta la poción sobre todas las partes del cuerpo para protegerla. Luego, el objetivo de la poción debe usar la banda azul de manera visible (como una faja).
Duración	12 horas o hasta su uso.
Efecto	El efecto crea un campo de energía alrededor del objetivo que protege de 1 a 6 puntos de armadura dependiendo del nivel del hechizo. Esto significa protección contra 1-6 golpes, independientemente de dónde, y no 1-6 puntos de armadura por parte del cuerpo. Los efectos de armadura no se pueden combinar (Armadura 1+ Armadura 2 será Armadura 2)

Barrera	
Costo de EP	4to
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	40 minutos
Duración del hechizo 12	segundos de duración del hechizo (8 palabras min.)
Componentes	Un poco de harina y una sogá
Ejecución	El lanzador hace una línea vertiendo la harina en el suelo. Un alquimista además vierte su mezcla en la línea.
Duración	12 horas
Efecto	El lanzador puede crear una barrera que no se puede pasar por medios mágicos o físicos. La barrera puede tener una longitud de 3 m y una altura de 5 m o una longitud de 5 m y una altura de 3 m. La barrera no se puede dividir, doblar o cambiar de otra manera. La barrera solo puede ser una pared vertical.

Loco	
Costo de EP	4to
Hora de preparar (beber)	20 min
Hora de preparar (contacto)	40 min
Duración del hechizo 12	segundos de duración del hechizo (8 palabras min.)
Componentes	-
Ejecución	Alquímico: bebida o contacto. Magia: lanzar el hechizo y tocar a la persona sobre la que se inflige el efecto.
Duración	10 minutos
Efecto	El personaje afectado se apresura y lucha contra cualquier persona cerca de él, sin importar si es amigo o enemigo hasta el final del efecto o hasta que sea imposible que el personaje ataque más (bloqueado, atado, muerto, etc.) . Él / ella obtiene dos puntos de vida adicionales hasta el final del efecto.

Coma	
Costo de EP	25
Hora de preparar (beber)	125 min
Hora de preparar (contacto)	250 min
Duración del hechizo	75 segundos de duración del hechizo (50 palabras min.)
Componentes	Rice & Blood de una herida fresca (-1 punto de vida) que el hechizo se inflige a sí mismo. (La herida solo se puede usar para un hechizo)
Ejecución	Alquimista: el personaje objetivo tiene que beber / tocar la poción. Magia: vierta el arroz en la sangre y arroje el arroz sobre la víctima. El arroz tiene que golpear al oponente.
Duración	24 horas o anulado.
Efecto	El personaje golpeado por esto cae en un coma profundo, sin saber lo que sucede a su alrededor, sin ver ni oír ni sentir nada. En este estado, el personaje es vulnerable.

Herida limpia	
Costo de EP	2do
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	10 min
Duración del hechizo	6 segundos de duración del hechizo (4 palabras min.)
Componentes	Agua
Ejecución	Alquimia: hierva el agua (para un mejor efecto agregue pétalos de flores o hierbas, etc.), luego almacene. En el transcurso de las próximas 24 horas, esta agua purificada se puede usar para limpiar heridas. Este efecto funciona en todos, no solo en el alquimista. Magia: el taumaturgo toca el agua y pronuncia el hechizo, luego lo almacena. En el transcurso de las próximas 24 horas, esta agua purificada se puede usar para limpiar heridas. Este efecto funciona en todos, no solo en el lanzador.

Herida limpia	
Duración	24h
Efecto	Este hechizo crea un medio para evitar que un personaje se desangre o muera por una herida inflamada. Usar el agua para limpiar una herida previene la inflamación (vea el capítulo 12 "Muerte del personaje"). Si, en consecuencia, la herida no se trata mágicamente / alquímicamente o por un sanador, no sanará. Después de la aplicación del agua purificada, el personaje sigue herido y debe ser tratado en consecuencia. Para obtener más información sobre "ser herido", consulte el capítulo 10 del conjunto de reglas básicas, "Pelear".

Curar la herida	
Costo de EP	3 (Clean Wound es un requisito previo)
Hora de preparar (beber)	10 min
Hora de preparar (contacto)	20 min
Duración del hechizo	5 segundos de duración del hechizo (3 palabras min.)
Componentes	pomada
Ejecución	Magia: el taumaturgo cubre la herida con un ungüento y pronuncia el hechizo. Alquimista: el personaje herido tiene que beber la poción o aplicar la mezcla sobre las heridas.
Duración	Instantánea
Efecto	El taumaturgo cura una herida (restaura un punto de golpe) en una sola persona. Esto NO previene la inflamación, que requiere el hechizo de "curación de la herida", la habilidad "Primeros auxilios" o el tratamiento de un sanador. El efecto comienza de inmediato, pero la herida tarda más de 10 minutos en sanar completamente. Si el personaje está involucrado en una pelea o ejercicio físico pesado (pe levantar algo pesado) antes de que termine este tiempo, la herida se abrirá nuevamente, causando la pérdida del punto de vida restaurado.

Curar el cuerpo	
Costo de EP	12 (acumulativo, curar la herida es un requisito previo)
Hora de preparar (beber)	30 min
Hora de preparar (contacto)	60 min
Duración del hechizo	18 segundos de duración del hechizo (12 palabras min.)
Componentes	Volea
Ejecución	Magia: Caster cubre la herida con un ungüento y habla el hechizo. Alquimista: el personaje herido tiene que beber la poción o aplicar la mezcla sobre las heridas.
Duración	Instantánea
Efecto	El taumaturgo cura todas las heridas (restaura todos los puntos de vida perdidos) en una persona sigle. Esto NO previene la inflamación, que requiere el hechizo de "curación de la herida", la habilidad "Primeros auxilios" o el tratamiento de un sanador. El efecto comienza de inmediato, pero las heridas tardan más de 30 minutos en sanar por completo. Si el personaje está involucrado en una pelea o ejercicio físico pesado (pe levantar algo pesado) antes de que se acabe este tiempo, las heridas se abrirán nuevamente, causando la pérdida de los puntos de vida restaurados.

Sordera	
Costo de EP	3ro
Hora de preparar (beber)	15 min
Hora de preparar (contacto)	30 min
Duración del hechizo	9 segundos de duración del hechizo (6 palabras min.)
Componentes	Un poco de cera y un trozo de tela.
Ejecución	El lanzador enrosca la cera en la tela, la apunta al objetivo y pronuncia las palabras mágicas. Alquimista: tragar o entrar en contacto con una poción.
Duración	10 min
Efecto	El taumaturgo puede infligir sordera al objetivo durante 10 minutos.

Desactivar magia asegurada	
Costo de EP	4to
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo 12	segundos de duración del hechizo (8 palabras min.)
Componentes	1 daga y una llama mágica
Ejecución	El taumaturgo toma la daga en su mano y la limpia con la llama mágica. Luego, pronuncia las palabras mágicas mientras despega la cera con los tres pelos del objeto (ver hechizo "Magia asegurada").
Duración	Instantánea
Efecto	Con este hechizo especial, el lanzador puede derribar un hechizo que asegura un objeto. Con esto, el taumaturgo puede entonces disipar la magia de este objeto.

Detectar efecto 1	
Costo de EP	Primero
Hora de preparar (beber)	0 (especial, ver abajo)
Hora de preparar (contacto)	0 (especial, ver abajo)
Duración del hechizo 3	segundos de duración del hechizo (2 palabras min.)
Componentes	Arena
Ejecución	Magia: El lanzador se concentra y necesita manos libres. Alquimista: sondear un poco el objeto (se necesita tiempo cero).
Duración	Instantánea
Efecto	Esto ayuda a examinar si un efecto está en un objeto o persona.

Detectar efecto 2	
Costo de EP	2 (acumulativo, el nivel de hechizo 1 se debe aprender antes)
Hora de preparar (beber)	0 (especial, ver abajo)
Hora de preparar (contacto)	0 (especial, ver abajo)
Duración del hechizo	6 segundos de duración del hechizo (4 palabras min.)
Componentes	Arena
Ejecución	Magia: el lanzador necesita concentración y manos libres. Alquimista: sondeando el objeto durante al menos cinco minutos.
Duración	Instantánea
Efecto	Con esto, puede detectar no solo el efecto, sino también obtener información sobre la fuerza, la fuente y otras cosas que se analizarán. El GM decide la cantidad de información que se puede obtener.

Desarmar	
Costo de EP	Primero
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo	3 segundos de duración del hechizo (2 palabras min.)
Componentes	Un trozo de cuerda o cortina
Ejecución	El taumaturgo anuda la cuerda o la cortina y pronuncia sus palabras.
Duración	Instantánea
Efecto	El personaje afectado por el hechizo debe soltar el arma en su mano principal de inmediato.

Disipar magia	
Costo de EP	2+ (especial, ver abajo)
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo	6 segundos de duración del hechizo (4 palabras min.)
Componentes	Pequeño palo de madera
Ejecución	El taumaturgo toca el objeto o la persona (incluso él mismo) con el pequeño palo de madera, pronuncia las palabras y rompe el palo.
Duración	Instantánea
Efecto	<p>El hechizo permite al mago disipar cualquier otra magia que no esté asegurada por el hechizo "Magia segura". Mientras hace esto, el mago gasta la cantidad requerida de puntos más el costo que tiene que ser separado de su reserva mágica. Ejemplo: si un mago quiere disipar una Barrera mágica (4 MP), necesita tener 6 MP en su reserva (2 MP para el lanzamiento de Dispel Magic y 4 MP para el hechizo Barrera). Si el usuario no tiene suficientes puntos en su reserva, perderá 2 MP por el hechizo y no habrá ningún efecto. Los efectos obtenidos a través de la alquimia NO pueden ser disipados con este hechizo.</p> <p>El mago es incluso capaz de disipar la magia que tiene como objetivo antes de infligir el efecto. Para hacer esto, el taumaturgo debe comenzar su propia Dispel Magic ni más de 2 segundos después de que se pronunció la palabra de comando del oponente que le infligió un hechizo. Además, los hechizos o efectos del capítulo 6 no pueden ser disipados. Lo mismo para los hechizos de misiles dirigidos al taumaturgo.</p>

Campo de energía	
Costo de EP	5 5
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo:	15 segundos de duración del hechizo (10 palabras min.)
Componentes	Un trozo de cuerda de aprox. 1 metro, una pelota de softbol unida a la cuerda.
Ejecución	El taumaturgo ata la cuerda al softbol, pronuncia las palabras mágicas y comienza a girar la pelota alrededor de sí mismo. El lanzador solo puede moverse dentro de un radio de 2 metros una vez que se lanza el hechizo o el campo de energía se romperá inmediatamente.
Duración	Mientras el taumaturgo haga girar la pelota a su alrededor y su concentración no se rompa.
Efecto	Este hechizo permite al taumaturgo crear un campo de energía -o fuerza- a su alrededor, que lo protege contra todo daño físico (armas de corto y largo alcance, etc.). Si el lanzador quiere incluir a otras personas en esta protección, puede hacerlo solo al comienzo del encantamiento, antes de que se cree el campo real. Solo se puede incluir un máximo de tres personas además del lanzador (4 personas en total). Una vez que el escudo esté levantado, ni amigos ni enemigos podrán entrar físicamente o pasar. Cualquier objeto o ser fuera del campo de energía no puede ser físicamente influenciado o manipulado. ¡Los hechizos mágicos pueden lanzarse a través de la barrera a cosas o seres fuera del campo, pero también desde afuera a personas en el interior!

Fluido Energético 1-2	
Costo de EP	10/10 (acumulativo, el nivel 1 se debe aprender antes del nivel 2)
Hora de preparar (beber)	50/100 min
Hora de preparar (contacto)	100/200 min
Duración del hechizo	-
Componentes	-
Ejecución	Golondrina o contacto de poción
Duración	¡Instantáneo, solo se puede usar cada 6 horas!
Efecto	El personaje que lo usa gana inmediatamente un 50% o 100% (Nivel 1 o 2) de su máximo. MP. Ejemplo: su Magic Pool contiene 30 MP. El mago recuperará 15 o 30 MP respectivamente. El usuario no puede exceder su máximo. Nivel de piscina.

Fuego	
Costo de EP	Primero
Hora de preparar (beber)	0 min (especial, ver abajo)
Hora de preparar (contacto)	0 min (especial, ver abajo)
Duración del hechizo	3 segundos de duración del hechizo (2 palabras min.)
Componentes	Encendedor o fósforos.
Ejecución	El mago toma el encendedor o fósforos en su mano y pronuncia las palabras mágicas. El alquimista usa el encendedor o fósforos en material quemable en su mano.
Duración	Hasta que el fósforo se haya quemado o el encendedor esté apagado.
Efecto	Una pequeña llama aparece en la mano de las ruedas.

Olvidar	
Costo de EP	3ro
Hora de preparar (beber)	15 min
Hora de preparar (contacto)	30 min
Duración del hechizo	9 segundos de duración del hechizo (6 palabras min.)
Componentes	Alcohol
Ejecución	El taumaturgo rocía el alcohol en la tierra cerca de la víctima y pronuncia las palabras mágicas. Alquimia: la víctima tiene que beber o contactar pociones.
Duración	Permanente o hasta que el efecto se disipe
Efecto	El lanzador puede forzar al objetivo a olvidar algo que ha sucedido recientemente. Se puede eliminar un máximo de 1 minuto de la mente del objetivo.

Ráfaga de viento	
Costo de EP	2do
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo	6 segundos de duración del hechizo (4 palabras min.)
Componentes	1 manajo de plumas o abanico
Ejecución	El taumaturgo toma el manajo de plumas o abanico en su mano y, abanicando con él, pronuncia las palabras mágicas.
Duración	Mientras el lanzador siga abanicándose (máximo 1 minuto).
Efecto	El lanzador crea una ráfaga de viento elemental que empuja un objeto (tamaño y peso de una persona adulta) o una persona hacia atrás 5 metros durante el tiempo que dure el hechizo. El hechizo solo funciona en un objetivo, ¡no en muchos!

Objeto de calor	
Costo de EP	2do
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo	6 segundos de duración del hechizo (4 palabras min.)
Componentes	Un partido
Ejecución	El taumaturgo debe encender la cerilla, apuntar al objeto y pronunciar las palabras mágicas.
Duración	Hasta que el fósforo se queme.
Efecto	Con este hechizo mágico, el taumaturgo puede calentar un objeto. Mientras arda el fósforo, este objeto no se puede sostener, incluso con guantes. Si se arroja sobre una armadura desgastada, esto tiene el efecto de que el usuario tiene un dolor increíble y, por lo tanto, cae al suelo (esto no inflige herida en la persona golpeada por este hechizo). Esta persona solo puede detener el dolor a través del calor quitándose la armadura siempre que el fósforo se queme. Después de que se apaga el fósforo, el objeto ya no está caliente.

Luz	
Costo de EP	Primero
Hora de preparar (beber)	5 min
Hora de preparar (contacto)	10 min
Duración del hechizo	3 segundos de duración del hechizo (2 palabras min.)
Componentes Magos:	Linterna. Alquimista: Snaplight en botella
Ejecución	El taumaturgo sostiene la linterna en la mano y pronuncia las palabras mágicas. Alchemist pone luz en una botella.
Duración	Hasta que la lámpara se apaga o el usuario lanza otro hechizo.
Efecto	El lanzador crea una luz mágica / alquímica. La linterna debe apuntar hacia el suelo (sin reflector; no debe apuntar a los ojos de un oponente, etc.).

Magic Search 1-2	
Costo de EP	2/4 (acumulativo, la búsqueda mágica 2 requiere la búsqueda mágica 1)
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo	6/12 segundos de duración del hechizo (4/8 palabras min.)
Componentes	1 daga, 1 llama mágica, 1 objeto específico
Ejecución	El taumaturgo sostiene la daga, la limpia con la llama mágica y la agita sobre el objeto. Entonces él o ella debe poner la daga en la palma de su mano y pronunciar las palabras mágicas.
Duración	10 min
Efecto	Nivel 1: Con esto, el mago puede encontrar una persona, si el usuario posee un objeto personal de la persona que tiene que ser encontrado. El objeto tiene que ser algo que haya estado en contacto cercano con la persona (por ejemplo, joyas usadas como anillos, etc.) Nivel 2: El mago puede encontrar un objeto que tenga una conexión cercana con el objeto usado por el mago durante el hechizo. (por ejemplo, el pomo de una espada para encontrar su espada). El GM decide si se puede encontrar el objeto (por ejemplo, si circunstancias especiales impiden la detección) y decide la cantidad de información recibida a través de este hechizo.

Misil 1-5 (pisos 1-5)	
Costo de EP	1/2/3/4/5 (acumulativo, requiere todos los niveles anteriores)
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	20/10/30/40/50 min
Duración del hechizo	3/6/9/12/15 segundos (2/4/6/8/10 palabras mín.)
Componentes	Una pelota suave
Ejecución	El taumaturgo lanza la pelota al blanco. Tocar ligeramente (suavemente) a la víctima equivale a un golpe de softbol. Atención: durante las peleas o batallas solo puedes usar softballs, por razones de seguridad no se permiten hechizos de contacto.
Duración	Instantánea
Efecto	Si el lanzador de hechizos golpea al objetivo, sufrirá una cantidad de heridas igual al nivel de hechizo / preparación. Los golpes en la cabeza no son válidos. El taumaturgo lanza una pelota de softball a su víctima.

Náuseas (sentirse enfermo)	
Costo de EP	3ro
Hora de preparar (beber)	15 min
Hora de preparar (contacto)	30 min
Duración del hechizo	9 segundos de duración del hechizo (6 palabras mín.)
Componentes	-
Ejecución	Magia: Contacto. Alquimista: Contacto con pociones o bebida.
Duración	1 min
Efecto	El personaje tiene que vomitar y sufrir el dolor típico o concentrarse realmente duro para no hacerlo.

Neutraliza la alquimia	
Costo de EP	2do
Hora de preparar (beber)	Idéntico con el tiempo de preparación del efecto alquímico que se va a neutralizar, independientemente de su forma de uso.
Hora de preparar (contacto)	Idéntico con el tiempo de preparación del efecto alquímico que se va a neutralizar, independientemente de su forma de uso.
Duración del hechizo	-
Componentes	-
Ejecución	Tragar o contactar
Duración	Instantánea
Efecto	Neutraliza solo el efecto de la mezcla anterior. Una poción neutralizadora del efecto del sueño solo ayuda contra un veneno para dormir y no contra ninguna otra poción. Los efectos obtenidos a través de hechizos mágicos no se pueden neutralizar a través de esta mezcla.

Rebote	
Costo de EP	25
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo	75 palabras de duración del hechizo (50 palabras min.)
Componentes	1 daga, 1 llama mágica, 1 objeto específico, salva.
Ejecución	El taumaturgo sostiene la daga, la limpia con la llama mágica, la pone sobre la herida y luego la unge con el ungüento.
Duración	12 horas
Efecto	El personaje objetivo volverá a crecer todas las extremidades en 12 horas. Después de las 12 horas, la nueva extremidad se puede usar al 100%.

Sello	
Costo de EP	2do
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	20 min
Duración del hechizo	6 segundos de duración del hechizo (4 palabras min.)
Componentes	Cera de una vela blanca y negra.
Ejecución	Magia: El lanzador sostiene ambas velas en sus manos y deja que la cera gotee sobre el objeto, pronunciando las palabras. Alquimia: vierte una poción sobre el objeto.
Duración	24 horas
Efecto	El efecto protege libros, pergaminos, cofres u otras cosas contra la apertura. El efecto no protege los objetos de otros daños como quemaduras, etc.

Magia segura	
Costo de EP	4to
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo	12 segundos de duración del hechizo (8 palabras min.)
Componentes	Un poco de cera y 3 pelos del lanzador.
Ejecución	El lanzador pega los 3 pelos al objeto que quiere proteger usando la cera y pronuncia las palabras mágicas.
Duración	12 horas
Efecto	El hechizo permite al lanzador proteger otro hechizo, que tiene una duración más larga, de ser disipado.

Escudo contra el efecto	
Costo de EP	8
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo	Duración del hechizo de 24 segundos (16 palabras mín.)
Componentes	Prisma o espejo.
Ejecución	Caster toma el espejo o el prisma con ambas manos, lo sostiene frente a su cuerpo y pronuncia su hechizo.
Duración	12 horas o hasta que el lanzador fue golpeado por el primer hechizo invocado sobre él.
Efecto	Este hechizo protege al taumaturgo (o cualquier persona sobre la que se lance el hechizo) con un campo antimágico que negará cualquier hechizo dado que golpee este campo. Solo puede haber un campo a la vez en una persona, un segundo negaría instantáneamente el primero.

Silencio	
Costo de EP	4to
Hora de preparar (beber)	20 min
Hora de preparar (contacto)	40 min
Duración del hechizo	12 segundos de duración del hechizo (8 palabras mín.)
Componentes	Una tela y una pluma.
Ejecución	Magia: el taumaturgo pone la pluma en la tela, la señala al objetivo y pronuncia las palabras mágicas. Alquimia: Golondrina o contacto con poción.
Duración	20 min
Efecto	Este hechizo deshabilita a la persona objetivo para hablar

Dormir	
Costo de EP	2do
Hora de preparar (beber)	10 min
Hora de preparar (contacto)	20 min
Duración del hechizo	6 segundos de duración del hechizo (4 palabras min.)
Componentes	Arroz
Ejecución	Magia: Arroja el arroz sobre la víctima (no puede ser bloqueado por un escudo); el arroz debe dar en el blanco. Alquimia: Golondrina o contacto con poción.
Duración	10 min
Efecto	El personaje se queda dormido. Con agua fría, etc., se le puede despertar por un corto tiempo, pero luego el personaje se duerme nuevamente. Si se ataca, el efecto terminará después de la primera herida infligida al personaje. Esto puede ser un golpe de una espada, un golpe de gracia o un intento de asesinato, pero no un golpe mortal.

Lento 1-2	
Costo de EP	3/5 (acumulativo, el nivel 1 tiene que ser aprendido antes del nivel 2)
Hora de preparar (beber)	15/15
Hora de preparar (contacto)	30/30
Duración del hechizo	9/15 segundos de duración del hechizo (6/10 palabras min.)
Componentes	-
Ejecución	Alquimista: tragar o entrar en contacto con una poción. Magia Nivel 1: Coloque su propia mano sobre su propia boca, apunte al objetivo, pronuncie las palabras. Nivel mágico 2: agarra la muñeca de tu otra mano, apunta al objetivo, pronuncia las palabras.
Duración	Alquimista: 15 segundos, mago: Mientras sea mago concentra y toca su boca / muñeca.
Efecto	Nivel 1: El taumaturgo puede reducir la velocidad del habla de la víctima. El objetivo solo puede hablar en cámara lenta. Nivel 2: El taumaturgo puede reducir la velocidad de movimiento de la víctima. El objetivo solo puede moverse en cámara lenta.

Hablar con animales	
Costo de EP	2do
Hora de preparar (beber)	10 min
Hora de preparar (contacto)	20 min
Duración del hechizo	6 segundos de duración del hechizo (4 palabras min.)
Componentes	Un caracol o concha marina.
Ejecución	Alquimista: Bebe o entra en contacto con la mezcla, mientras estás cerca de un animal. Magia: cerca del animal, lleva la concha a tu oído y pronuncia las palabras.
Duración	5 min
Efecto	Como resultado de este hechizo, el lanzador puede hablar el idioma de un animal. Los GM decidirán el tipo y el alcance de la información que se reciba. Cabe mencionar que, por supuesto, un gusano no estará contento de ser sacado del suelo y tendrá información muy limitada.

Fuerza 1-2	
Costo de EP	4/8 (acumulativo, el nivel 1 se debe aprender primero)
Hora de preparar (beber)	20/40 min
Hora de preparar (contacto)	40/80 min
Duración del hechizo	Duración del hechizo de 12/24 segundos (8/16 palabras min.)
Componentes	-
Ejecución	Magia: contacto. Alquimista: bebida o contacto.
Duración	10 min
Efecto	La persona gana 50% o 100% (redondeado) de sus puntos de vida EXTRA. Las heridas que causaron la pérdida de los puntos de vida adicionales tienen que curarse extra. El límite máximo de puntos de vida, 10, es el límite.

Fortalecer escudo	
Costo de EP	4to
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	40 min
Duración del hechizo	12 segundos de duración del hechizo (8 palabras min.)
Componentes	Un poco de polvo de talco o arena fina.
Ejecución	Magia: el taumaturgo vierte el polvo sobre el escudo y pronuncia las palabras mágicas. Alquimia: aplicar poción en el escudo.
Duración	Termina 10 minutos después del primer golpe al escudo en una pelea, el efecto se desvanece dentro de una hora después del lanzamiento del hechizo si no hay participación en una pelea.
Efecto	El efecto protege un escudo de la destrucción (excepción: hechizo NPC "Destruye escudo"). La regla de 5 golpes para un escudo pequeño y 10 para uno grande hasta que se destruya no es válida en este caso. El usuario del lanzador o escudo tiene que poner una cinta azul visible sobre el escudo como señal de este efecto.

Transferir magia	
Costo de EP	2 (especial, ver abajo)
Hora de preparar (beber)	-
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo	6 segundos de duración del hechizo (4 palabras min.)
Componentes	herramientas de escritura, por ejemplo, una pluma y tinta, o un pincel y pintura
Ejecución	El taumaturgo dibuja un símbolo mágico en la palma de su mano, que pone la mano sobre el objetivo y pronuncia las palabras mágicas.
Duración	Instantánea
Efecto	Con este hechizo, el mago puede transferir su propio MP a otra persona o a otro hechizo. Si la magia se transfiere a una persona, el objetivo no puede tomar más MP de lo que es capaz de su grupo mágico normal. Un hechizo podría hacerse más fuerte para dificultar que un oponente lo disipe. Transfer Magic cuesta 2MP más el MP transferido.

La verdad	
Costo de EP	4to
Hora de preparar (beber)	20 min
Hora de preparar (contacto)	-
Duración del hechizo	12 segundos de duración del hechizo (8 palabras min.)
Componentes	Escama pequeña y una espada.
Ejecución	Magia: El taumaturgo pronuncia las palabras mágicas y toma la espada en su mano derecha y la escama en su mano izquierda. Alquimia: El objetivo tiene que tragarse la poción.
Duración	Solo una pregunta.
Efecto	El efecto obliga al objetivo a responder una pregunta con sinceridad. La pregunta debe tener un objetivo específico y no se pueden hacer preguntas adicionales. El objetivo debe responder la pregunta y debe proporcionar toda la información que tenga sobre la pregunta. Debería ser posible responder la pregunta en dos oraciones.

Recurrir a piedra	
Costo de EP	6 6
Hora de preparar (beber)	30 min
Hora de preparar (contacto)	60 min
Duración del hechizo	18 segundos de duración del hechizo (12 palabras min.)
Componentes	1 softbol
Ejecución	Magia: El taumaturgo pronuncia las palabras mágicas y lanza el Softbol. Alquimia: la víctima traga o entra en contacto con la poción.
Duración	15 min
Efecto	El efecto petrifica a la víctima. El objetivo es indestructible mientras es una piedra. No hay interacción posible. Una vez que finaliza el efecto, la víctima no sabe qué sucedió mientras estaba petrificada.

Debilidad 1-2	
Costo de EP	4/8
Hora de preparar (beber)	20/40 min
Hora de preparar (contacto)	40/80 min
Duración del hechizo	Duración del hechizo de 12/24 segundos (8/16 palabras min.)
Componentes	Guisantes
Ejecución	Magia: el taumaturgo arroja los guisantes a la víctima (no se pueden bloquear con un escudo). Alquimia: Golondrina o contacto con poción.
Duración	10 minutos
Efecto	La víctima pierde el 50% o el 100% (redondeado) de sus puntos de vida EXTRA. La víctima no pierde ninguno de sus puntos de vida normales.

7. Conjuros y mezclas de PNJ

Los hechizos y mezclas descritos en el siguiente capítulo no pueden ser aprendidos por los jugadores, estos son únicamente para NPCs y solo están listados para la descripción de los efectos.

¡Una inmunización contra los siguientes efectos es imposible!

También es posible que los jugadores se encuentren con PNJ especiales durante el juego, como los Avatares, que pueden evocar o usar efectos que no están listados aquí. En tal caso, los efectos serán explicados por un GM.

Plaga	
Costo de EP	3ro
Duración del hechizo	9 segundos de duración del hechizo (6 palabras min.)
Componentes	Spray de agua.
Ejecución	El lanzador rocía agua sobre el objetivo.
Duración	Un minuto
Efecto	El objetivo afectado tiene náuseas, necesita vomitar y se siente terrible. El efecto es similar a las náuseas, pero no se puede inmunizar.

Destrozo masivo	
Costo de EP	12
Duración del hechizo	27 segundos de duración del hechizo (18 palabras min.)
Componentes	Spray de agua.
Ejecución	El taumaturgo rocía agua sobre los objetivos.
Duración	Un minuto
Efecto	Todos los personajes de la vinculación tienen náuseas, necesitan vomitar y sentirse terribles. Efecto similar a las náuseas pero no se puede inmunizar.

Destruye escudo	
Costo de EP	12
Duración del hechizo	36 segundos de duración del hechizo (24 palabras min.)
Componentes	Arma especial de artefactos (martillo).
Ejecución	El taumaturgo pronuncia las palabras del hechizo y debe golpear el escudo del oponente. El golpe debe golpear el escudo objetivo o el hechizo no funcionará.
Duración	Instantánea
Efecto	Destruye el escudo que fue golpeado por el martillo, incluso si el escudo está protegido por un efecto "Fortalecer escudo".

Duelo	
Costos de EP	10
Tiempo de hechizo	Duración del hechizo de 30 segundos (20 palabras min.)
Mágico	
Implementación de componentes	Pronunciando las palabras y apuntando al objetivo.
Duración del efecto.	Al instante, hasta la muerte de uno de los oponentes o hasta que el lanzador detiene el hechizo.
Efecto	El lanzador puede obligar a un oponente a un duelo que nadie puede molestar.

Miedo	
Costo de EP	4to
Duración del hechizo	especial, ver abajo
Componentes	Flecha o arma de artefactos especiales.
Ejecución	Un grito agudo durante unos 2 segundos de duración, la víctima (o su escudo) debe ser golpeado por una flecha o arma.
Duración	30 segundos
Efecto	La víctima huye instantáneamente por miedo al taumaturgo. Pelear no es posible para la víctima mientras dure el efecto.

Miedo a las masas	
Costos de EP	16
Tiempo de hechizo	especial, ver abajo
Componentes mágicos	4 o más piezas blancas de tela.
Implementación	Un grito agudo durante unos 2 segundos mientras agita alrededor dramáticamente con las piezas blancas de tela.
Duración del efecto	30 segundos
Efecto	Cada jugador en la proximidad directa del taumaturgo huye instantáneamente por miedo al taumaturgo. Pelear no es posible para todos los afectados por el efecto.

Ola de fuerza	
Costo de EP	6 6
Duración del hechizo	18 segundos de duración del hechizo (12 palabras min.)
Componentes Arma	
Ejecución	El taumaturgo golpea el suelo con su arma y pronuncia las palabras mágicas.
Duración	Instantánea
Efecto	Si se usa este poder, todos, jugador y NPC, frente al taumaturgo (en un ángulo de 180 °) son golpeados por un efecto Ráfaga de viento.

Infeción	
Costo de EP	4to
Hora de preparar (beber)	20 min
Hora de preparar (contacto)	40 min
Duración del hechizo	9 segundos de duración del hechizo (6 palabras min.)
Componentes	-
Ejecución	Alquimia: Golondrina o Contacto. Hechizo: toque.
Duración	Especial, ver abajo
Efecto	Dependiendo de la infección, la situación será explicada a la víctima por un GM (tarjeta de efecto).

Resucitar a los muertos	
Costos de EP	10
Tiempo de hechizo	Duración del hechizo de 30 segundos (20 palabras min.)
Componentes mágicos	1 hueso y un mechón de pelos
Implementación	Gestos con el hueso y pronunciando las palabras del hechizo.
Duración del efecto.	Instantánea
Efecto	El lanzador puede levantar personajes de jugadores muertos o NPC no muertos superiores que están bajo su control total después de que el hechizo se lanzó con éxito.

Viaje de las almas	
Costos de EP	2do
Tiempo de hechizo	6 segundos de duración del hechizo (4 palabras min.)
Componentes mágicos 1	
Implementación	Gestos dramáticos con el hueso y pronunciando las palabras de el hechizo
Duración del efecto.	Instantánea
Efecto	Plantea una caída de muertos vivientes

Bendición impía	
Costo de EP	2do
Hora de preparar (beber)	10 min
Hora de preparar (contacto)	20 min
Duración del hechizo	-
Componentes	-
Ejecución	Ingestión o poción de contacto.
Duración	60 min
Efecto	El personaje objetivo de la bendición impía está protegido durante 60 minutos contra el primer efecto alquímico que lo golpea. Esto también incluye efectos positivos como la curación, etc.

