



## EL GRIMORIO DE GAMOS

Con tristeza he observado a las castas más bajas realizar gestos torpes que intentan simular algún hechizo mágico digno de no avergonzar a sus vecinos. Tengo la intención de ilustrar a todo aquel que algún día, quizá con milenios de práctica, sea digno de ser llamado Mago dentro de la gran y hermosa Shangri-la. Es sumamente importante que se siga con rigor mis sabias instrucciones y tener la formación mágica adecuada para realizar cualquier conjuro, recordaros que tan sólo los Magos del Emperador y los Sabios tenemos el poder suficiente como para realizar la Magia de cuerpo. Nuestra gloria y habilidad son suficientes como para realizarla, vosotros como es evidente no.

Empecemos con algo básico, una serie de conceptos que debería saber cualquier habitante sin ni siquiera la necesidad de albergar el don que nos brindó Conae. Os voy a recordar las abreviaturas que utilizamos, me siento avergonzado incluso de tener de que volver a nombrarlos:

- **Dificultad (Dif.):** representa la dificultad del hechizo y su complejidad para ser lanzado.
- **Preparación (Pr.):** tiempo de preparación del hechizo.
- **Foco (Fo.):** forma con la que se debe de lanzar el hechizo.
- **Alcance (Alc.):** dispuesta en metros delimita el alcance del hechizo.
- **Objetivos (Obj.):** número de objetivos a los que puede afectar o ignorar el hechizo.
- **Área (Ar.):** área de efecto del hechizo.
- **Duración (Dur.):** número de minutos que dura el hechizo.
- **Daño (Da.):** cantidad de Puntos de Vida que causa el hechizo.
- **Protección (Prot.):** cantidad de puntos que genera a un tipo de daño.
- **Afectar Atributos/Habilidades (Af. At/Hb.):** bono o penalizador que produce el hechizo a un Atributo o Habilidad.
- **Afectar Materia (Af. Mat.):** modifica las propiedades físicas o químicas del objetivo.
- **Materializar (Mater.):** permite crear éter de forma física.
- **Moldear (Mol.):** capacidad de Manipular la materia a su antojo.
- **Puntería (Pu.):** capacidad para proyectar un hechizo.
- **Orgánica (Org.):** capacidad para afectar el interior de un organismo (Requiere con. anatomía y Magia de cuerpo)
- **Resistencia (Res.):** modifica la RS del objetivo y determina la prueba de Barrearas Sobrenaturales (Requiere Magia de cuerpo).

Tras este pequeño resumen de las diferentes Variables a tener en cuenta a la hora de modelar la materia, pasemos a la práctica.

Cualquier iniciado en el arte de la magia, aprenderá durante su primer año de estudio 5 hechizos básicos según el apellido familiar que haya adoptado. Es esencial su dominio, su uso será recurrente en su día a día y es vergonzoso desconocer los gestos adecuados para llevarlos a cabo. Nadie quiere ser ridiculizado en público, mancha el apellido de la casa.



Empezaremos por el apellido Envi, cuya casa da cobijo a los mejores artistas del imperio. Sus espectáculos son aclamados en el coliseo y cualquier corte desea disfrutar de sus llamativas obras por largo tiempo. Aunque voy a enseñaros 5 hechizos en su estado más básico, no los subestiméis he visto a Magos del emperador convertir estos pequeños conjuros en verdaderas danzas que hipnotizan con su belleza a los nobles más exigentes de los jardines de éter. Sin embargo, lejos de lograr tales hazañas, simplemente espero que al menos vosotros no ensuciéis el buen nombre de estos grandes artistas con su uso inexperto. Empecemos:

- **Brumas de la historia:** el lanzador densifica el aire de su alrededor para crear formas que le ayuden a narrar una escena corta otorgando un bono de +2 a Interpretación durante la escena (máximo un minuto) . Dif. 25 Pr. 5 acc. Fo. Gas Alc. Contacto. Obj 1 Dur. 1 min Área 1 m. Af. At/Hb 1 (+2 Interpretar) Mold. 2 (formas poligonales)
- **Llama Envi:** una luz de colores fluctuantes rodea al objetivo. Este fulgor chisporrotea y danza a voluntad del mago, genera un hermoso efecto que le hace destacar. Este hechizo otorga un bono al Encanto de +4 durante 5 min. Dif. 20 Pr. 4 acc. Fo. Energía. Alc. Contacto Obj. 1 Dur. 2 (5 min). Af. At/Hb. 2 (+4 Encanto).
- **Levitación básica:** el objetivo se eleva hasta 5 metros durante un minuto pudiendo desplazarse arriba y abajo a 20 km/h. Es imprescindible para escenificar algunas obras. Dif. 20 Pr. 4 acc. Fo. Gas Alc. 5 m Obj. 1 Dur. 1 min. Af. Mat. (Vel.) 20 km/h
- **Niebla del Misterio:** una densa bruma rodea al mago, se suele utilizar para realizar apariciones por sorpresa o escenas de suspense. Dif. 25 Pr. 5 Fo. Gas Alc. Contacto Obj. 1 Ar. 3 m. Dur. 1 min. Af. At/Hb 2 (-4 Advertir).
- **Proyección de voz:** crea un área donde las palabras del objetivo serán escuchadas con nitidez durante 1 min. Imprescindible para cualquier musical. Dif. 25 Pr.5 acc. Fo Gas Obj 1 Ar.10 m. Dur. 1 min.



Retomando la lección anterior, la casa Gree se caracteriza por el estudio del misterio y lo oculto. Leales al imperio, practican oscuros dones que poco tienen que ver con las artes mágicas, lo cual no quiere decir que muchos de ellos no alberguen tal conocimiento y hagan uso de este noble arte. Sus hechizos son discretos, lejos de la ostentosis y gala que caracteriza a la casa Envi, el uso de la magia en los Gree suele estar vinculado a lo velado: penetrantes heridas que no conocen dueño, susurros perdidos entre la multitud...

Entre ellos destacamos los más usados entre estos ocultistas, todo Gree principiante que se precie debe conocer:

■ **Cuchilla sombría:** materializa un pequeño triángulo punzante que causa 2 de daño en energía durante una ronda. Dif. 25 Pr 5 acc. Fo. Éter Obj. 1 Mater. 2 Mold. 2 Da. 2

■ **Transportar mensaje:** envía una frase al oído de una persona a 5 metros, Dif. 15 para ser escuchado. Dif. 20 Pr 4 acc. Fo. Gas Obj. 1 Alc. 5 m. Du 1 ronda Pu 15.

■ **Destello de luz:** crea un súbito golpe de luz que impone un penalizador de -4 a la Habilidad de Advertir de todos los objetivos en un área de 3 m alrededor del mago. Dif. 25 Pr. 5 Fo. Ene Obj. 1 Dur. 1 min. Alc. Contacto Ar. 3 m. Af. At/Hb 2 (-4 Advertir).

■ **Presencia inquietante:** el mago se rodea de un aura oscura que le otorga un bono a la Habilidad de Intimidar de +4 durante 5 minutos. Dif. 20 Pr. 4 acc. Fo. Energía. Obj. 1 Dur. 2 (5 min) Alc. Contacto. Af. At/Hb. 2 (+4 Intimidar).

■ **Golpe certero:** impacta a un objetivo con un objeto pequeño que contenga en la mano con una Puntería de 15. Dif. 20 Pr 4 acc. Fo. Sólido Alc. 5 m Obj. 1 Pu. 15.



Entos fue una guerrera capaz de enfrentarse incluso a los grandes leviatanes del vacío. La familia Entos a cumplido la noble y la arriesgada misión de proteger la ciudad imperiale de las amenazas, tanto dentro como fuera de la cúpula. Sus hechizos están enfocados en la protección y la defensa, lo más importante en una batalla es poder luchar un día más.

■ **Coraza de Dragón:** crea una escudo que protege 3 en todas las protecciones. Dif. 20 Pr. 4 acc. Fo Eter Dur. 1 (1 min.) Prot 3 (+12 de protección).

■ **Suelo resbaladizo:** crea un área de 1m alrededor del mago que dificulta el movimiento provocando un -2 CRD. Dif. 20 Pr. 4 acc. Fo. Líquido. Ar. 1m Dur. 1 (1 min.) Af. At/Hb. 2 (-2 CRD).

■ **Prender arma:** aumenta la temperatura de un objeto a 5 metros del objetivo 8offl. Dif. 15 Pr. 3 acc. Fo. Sólido Alc. 1 (5m)

■ **Flujo defensivo:** crea un escudo circular de 1 metro que defiende 6 en Energía, durante 1 minuto. Dif. 15 Pr. 3 acc. Fo. Energía Dur. 1 (1 min.) Prot. 2 (+6 de protección)

■ **Partir armadura:** disminuye 3 puntos en todas las protecciones de alguna armadura durante 1 min. Dif. 15 Pr. 3 acc. Fo. Energía Dur. 1 (1 min.) Prot. 3 (-12 de protección)