

Aventuras
EN...
LA MARCA DEL ESTE



RITUALES

RITNEFMH



Una ampliación para la Marca del Este por El Contemplador

El Poder Arcano:

Rituales es una ampliación para la Marca del Este que propone un nuevo tipo de hechizos para el Mago, denominados Rituales. Éstos, suelen ser conjuros más elaborados que requieren no solo de un tiempo de preparación y desarrollo, si no la utilización de una serie de ingredientes imprescindibles para que se pueda llevar a cabo. Por lo general, los efectos que desatan son más poderosos que los conjuros normales, excepto quizás los de nivel más alto.

Los rituales aquí propuestos presentan el siguiente esquema:

Nombre: Aquí se describe el nombre por el que se le conoce más comúnmente en los territorios de Robleda y alrededores.

Ingredientes: En éste apartado se señalan los ingredientes imprescindibles para desarrollar el ritual, aunque podrán añadirse nuevos ingredientes específicos (ver la ampliación "Ingredientes para Conjuros") que potencien el efecto del ritual en cuestión. Algunos ingredientes se señalan como "permanentes", esto quiere decir que no se consumirán tras usarlos en el ritual. Si no se especifica esto, todos los ingredientes se consumen en el ritual.

Preparación: Aquí se describen los pasos a seguir, en orden, para desarrollar el ritual.

Pre - Requisitos: Se indican algunos prerequisites que pueden ser necesarios para desarrollar un ritual.

Tiempo de desarrollo: En éste apartado se especifica el tiempo que requiere preparar el ritual, y en algunos casos, el tiempo que dura el efecto.

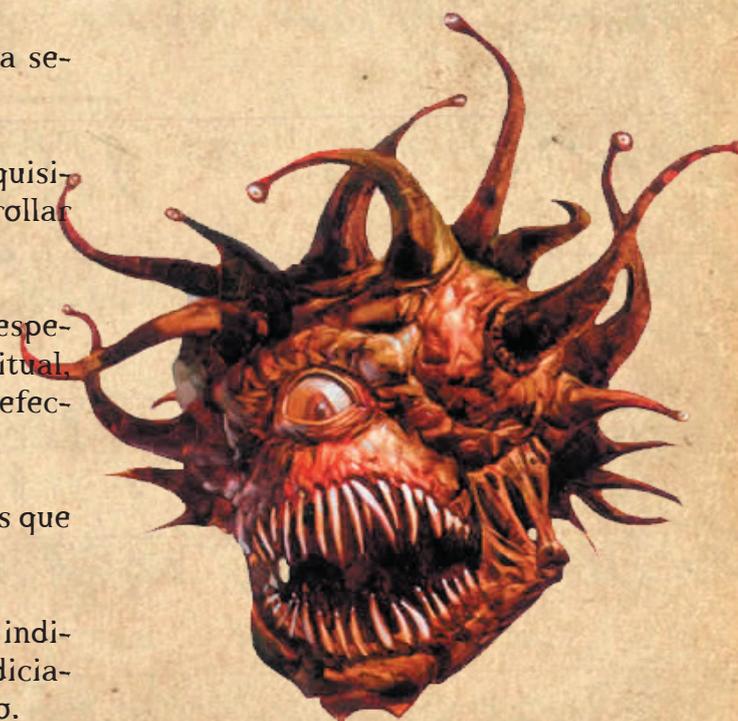
Descripción: Aquí, se especifican los efectos que causa el ritual.

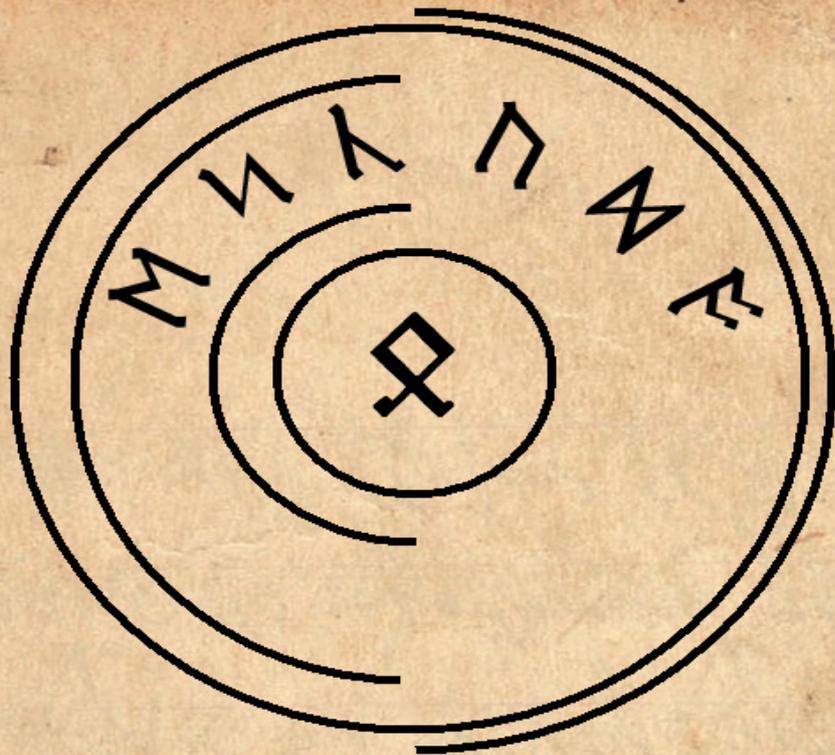
Efectos Secundarios: En éste apartado se indican algunos efectos, generalmente perjudiciales, que afectarán a quien realice el conjuro.

Estos son los apartados generales que describen a cada ritual, incluyendo en cada caso un símbolo que debe ser representado en cada caso. De forma adicional, para que el ritual funcione, el conjurador debe concentrarse y no ser interrumpido, si esto ocurre, el ritual habrá fracasado y los ingredientes usados hasta el momento perdidos.

Más aportaciones,
reglas,
aventuras y reseñas en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>





Nombre: Escudo de Protección

Preparación: Para el desarrollo de éste ritual el conjurador debe situarse en el centro de un círculo trazado con la ceniza obtenida de la quema de los 500 gramos de Raiz de Zarza de Bora. Con la Perla en una mano, el hechicero deberá trazar el símbolo adecuado para que el hechizo surja efecto, y finalmente encender la vela.

Ingredientes: Perla (permanece), 500 gramos de Raiz de Zarza de Bora, 1 vela.

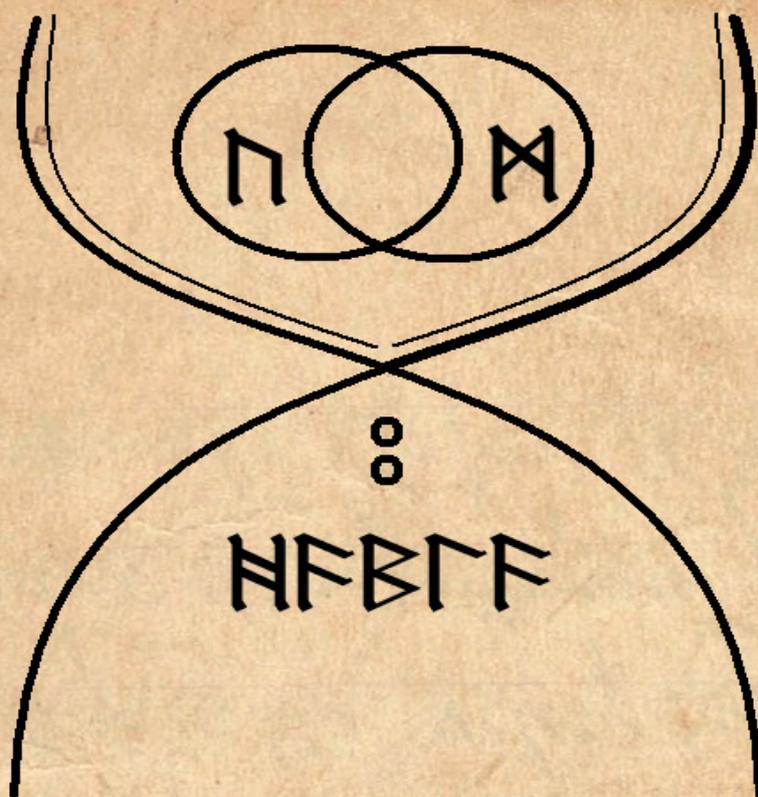
Pre - Requisitos: Ninguno

TIEMPO DE DESARROLLO: Llevar a cabo el ritual requiere de un total de 15 minutos. El escudo permanece mientras la vela esté encendida.

DESCRIPCIÓN: Éste conjuro permite generar un escudo de protección en torno al conjurador y cualquier en un radio de dos metros que proteje de cualquier daño mágico o físico. Por el contrario el escudo no permite a los personajes del interior realizar ataques al exterior del escudo.

Efectos Secundarios: Ninguno.





NOMBRE: Comunicarse con los Muertos

EFFECTOS SECUNDARIOS:

INGREDIENTES: Medio kilogramo de “Hongos del Difunto”, varios huesos humanos, cuatro velas y agua.

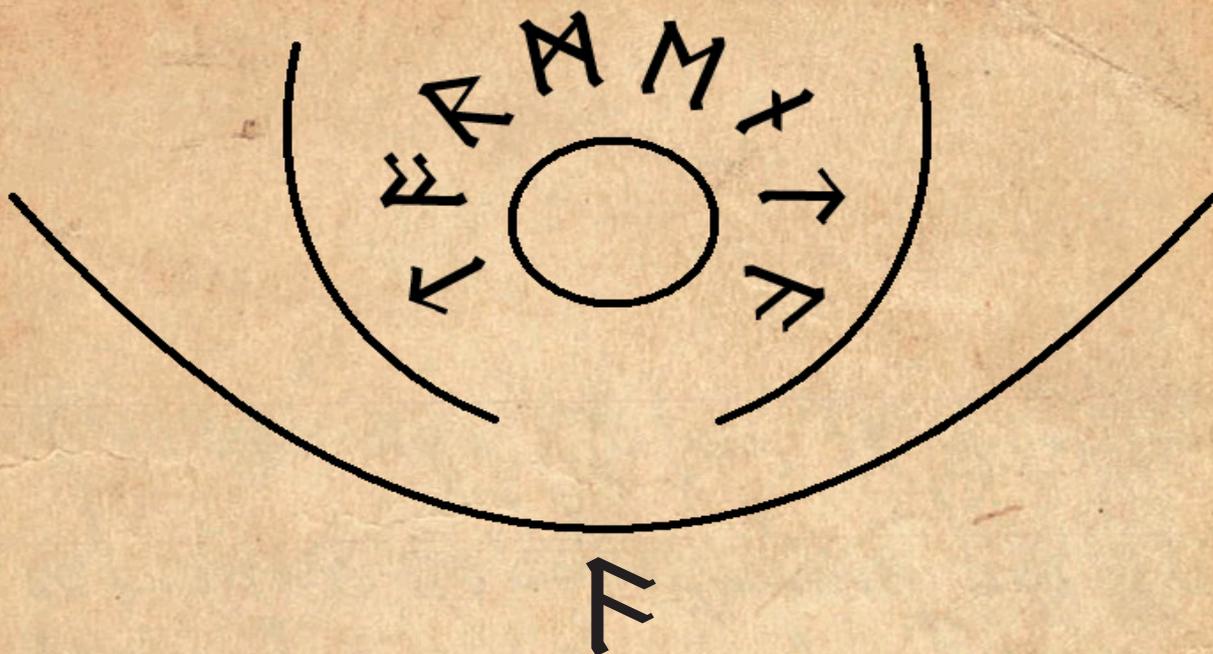
PREPARACIÓN: El primer paso para realizar éste ritual consiste en machacar los huesos humanos hasta casi pulverizarlos, pudiendose usar un mortero para ello. Tras esto, se vertirá el resultado en un cuenco de gran tamaño en el que lo mezclaremos con dos litros de agua. Las velas se situarán formando un cuadrado en cuyo centro se situara el cnjurador. El último paso consistirá en ingerir el medio kilogramo de “Hongos del Difunto”, momento tras el cual se sumergirán las manos en el interior del cuenco donde se había mezclado el agua y los huesos triturados.

PRE - REQUISITOS: Alineamiento Neutral o Caótico. Solo pueden realizarlo los Magos

TIEMPO DE DESARROLLO: Llevar a cabo el ritual requiere de un total de 10 minutos. El Ritual puede alargarse hasta un máximo de quince minutos periodo tras el cual el conjurador sufrirá la pérdida de un PG por cada cinco minutos

-El aura de los difuntos: La presencia de las almas de los muertos impregna el ambiente de un aur más allá de toda comprensión, arrastrando al mundo de los vivos parte de la oscuridad de la tierra de los muertos. Debido a esto, cualquier conjurador o aventurero que éste presente en el Ritual, provocará un alto grado de desconfianza en todas las personas que se encuentren durante 1d10 horas.





Nombre: Convocar / calmar la Tormenta

Ingredientes: 1 litro de agua, fragmento de Cuarzo (permanente) y ojo de calamar

Preparación: Para que el ritual surja efecto, debe grabarse el signo propio del ritual en un cuenco grande de madera. Tras esto, se debe verter un litro de agua en su interior mientras se mastica el ojo de calamar. Para finalizar, con el ojo aun en la boca, se debe introducir el fragmento de cuarzo en el agua del cuenco. Cuando el fragmento de cuarzo comience a brillar, el ritual comenzará a tener efecto.

Pre - Requisitos: Ninguno

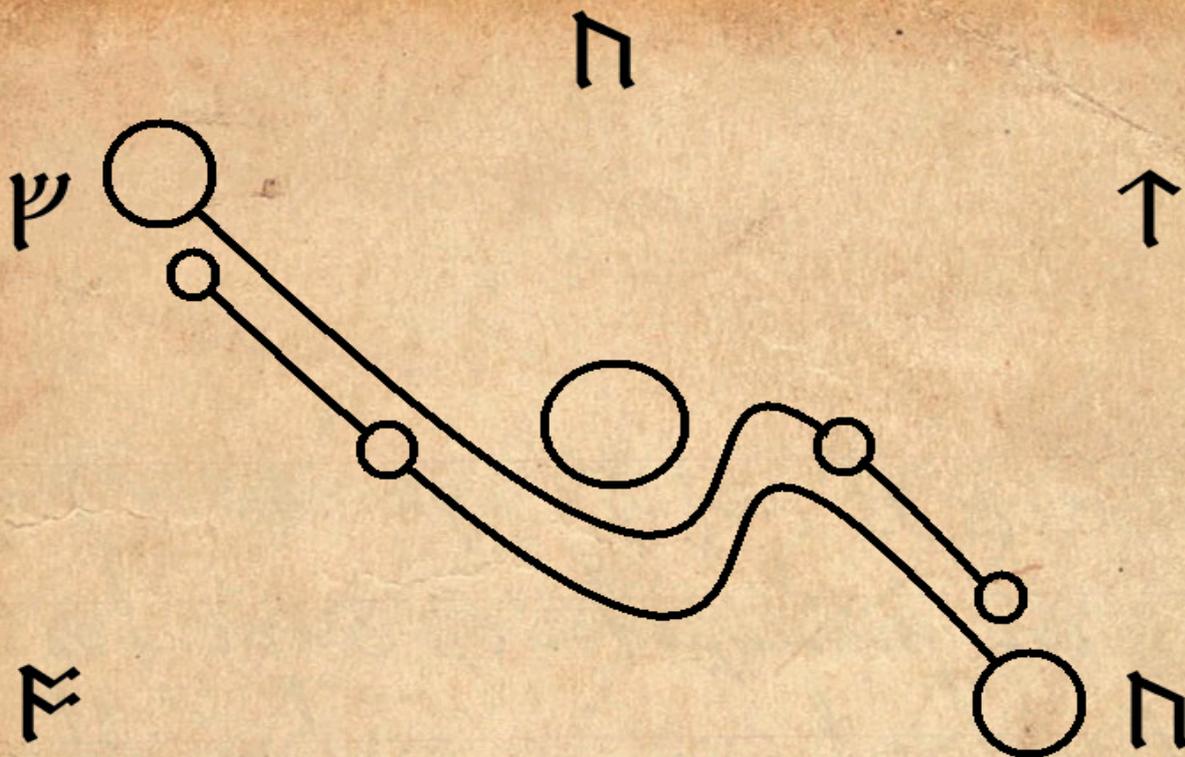
Tiempo de desarrollo: Desde que se introduce el cuarzo en el cuenco hasta que éste comienza a brillar transcurre un tiempo aproximado de 15 minutos, tiempo en el cual el hechicero deberá mantener el ojo de calamar en la boca.

Descripción: Cuando el ritual tenga efecto, el conjurador podrá decidir convocar una tormenta o amainarla.

La tormenta generada podrá oscilar desde un simple aguacero hasta una tormenta de una fuerza de tal magnitud que podrá volcar árboles, en mar abierto generará olas de hasta 7 metros de altura e impedirá el uso con armas a distancia. El hechicero podrá determinar la fuerza de ésta, e ir variándola mientras mantenga la concentración en el ritual.

Efectos Secundarios: Al terminar el ritual, el hechicero sufrirá un mareo temporal que otorgará un penalizador de -2 a todas sus acciones físicas.





NOMBRE: Mirada verdadera de Galazar

INGREDIENTES: Fragmento de feldespato, aceite y sangre de murciélago

PREPARACIÓN: El conjurador debe dibujar el símbolo del ritual en su frente con la sangre de murciélago. Tras esto, se debe machacar el feldespato hasta conseguir reducirlo a polvo y mezclarlo en un cuenco con el aceite.

PRE - REQUISITOS: El conjurador debe conocer el conjuro "Visión de futuro" (ver ampliación de conjuros Vol.1)

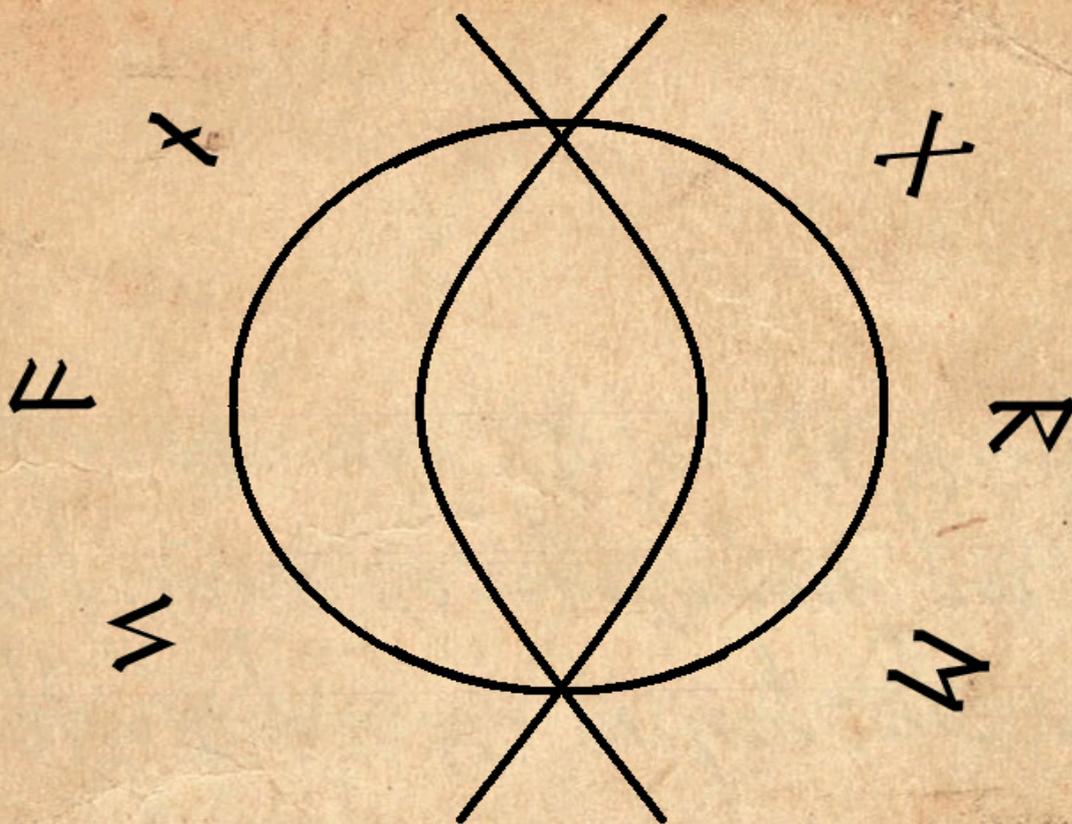
TIEMPO DE DESARROLLO: Tras completar los preparativos el ritual comenzará tras 1d8+5 minutos de concentración por parte del conjurador

DESCRIPCIÓN: El conjurador debe concentrar su visión en el cuenco de aceite durante el periodo antes mencionado. Tras dicho periodo, el hechicero comenzará a recibir visiones del futuro que le podrán prevenir de males futuros. El Master debe proporcionar pistas sobre lo que en el futuro acaecerá al conjurador o a sus compañeros, como puedan ser pequeñas ráfagas de acontecimientos, enemigos que encontrarán, e incluso posibles peligros mortales.

EFFECTOS SECUNDARIOS: El futuro no está escrito, y éste ritual sólo nos proporciona una posibilidad entre muchas, por lo que la visión que se recibe puede no ser del todo exacta o incluso engañarnos.

NOTA: El Master debe otorgar al menos un dato relevante, aunque que no estropee la trama.





NOMBRE: Rabia de Selek

INGREDIENTES: Un corazón de Orco, medio litro de sangre de Ogro y cien gramos de tuétano de Osgo

PREPARACIÓN: Se debe esparcir el tuétano triturado sobre el corazón, al que previamente le gravaremos el símbolo del ritual, tras lo cual se sumergirá en la sangre del Ogro.

PRE - REQUISITOS: Alineamiento Caótico o Neutral

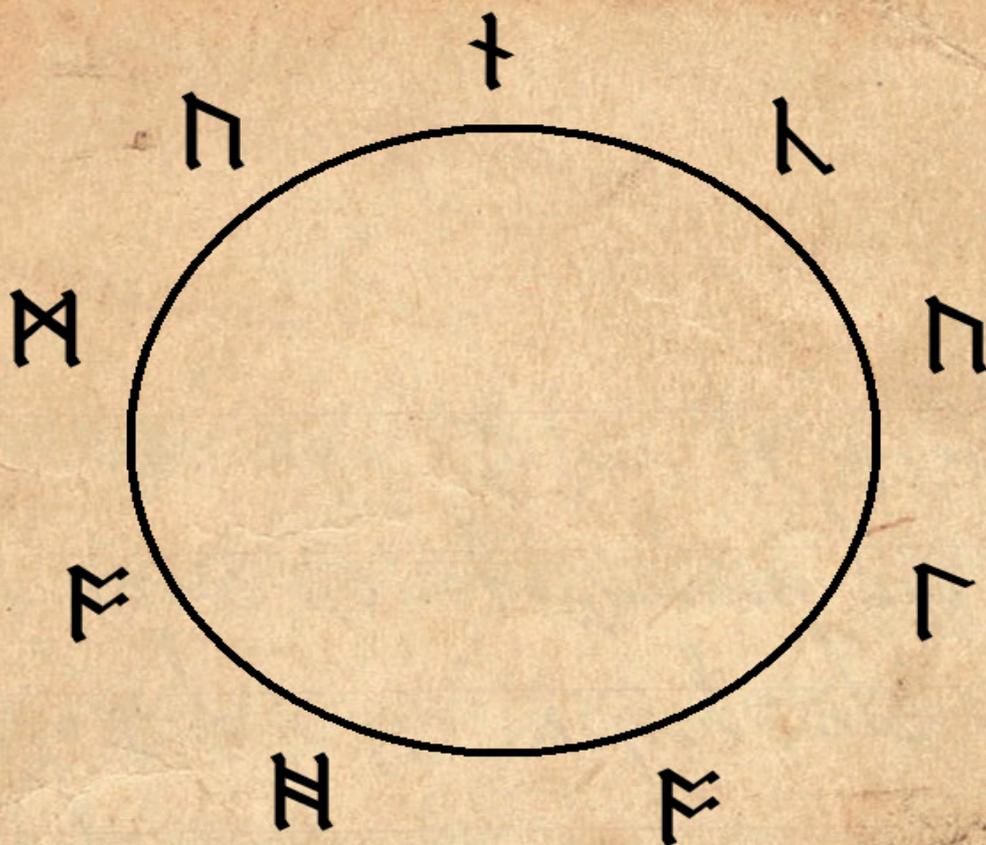
TIEMPO DE DESARROLLO: La preparación del corazón durará un tiempo no superior a los diez minutos, tras lo cual el ritual se considerará concluido.

DESCRIPCIÓN: El corazón de orco, preparado de ésta manera, permite al ser ingerido ganar un estado de rabia en el que el consumidor se vuelve imparable. Cualquier aventurero Descripción: El corazón de orco, preparado de ésta manera, permite al ser ingerido que coma parte de éste corazón ganará +2 al combate y +2 al daño durante 1d20 + 5 minutos. A su vez sufrirá un penalizador de +3 a su CA, y será incapaz de realizar cualquier acción social o que requiera de un pensamiento sosegado (como puzzles o abrir cerrojos).

Los beneficios sobre el corazón durarán tan solo 10 minutos, tiempo tras el cual lo que no se haya consumido se pudrirá casi al instante.

Efectos Secundarios: Consumir el corazón impide por un lado el lanzamiento de cualquier conjuro, uso de varitas, cetros o varas mientras duren los efectos de éste. Y por otro lado, se trata de una acción tan atroz y bárbara, que cualquier Clérigo o Paladín Legal que lo consuma perderá todos los beneficios de su Deidad.





NOMBRE: Convocar Homúnculos

INGREDIENTES: Unas gotas de la sangre del conjurador, una semilla de Mandrágora y 200 gramos de azufre.

PREPARACIÓN: El hechicero debe pulverizar el azufre para después trazar un círculo de unos 20 cm de diámetro con él. En su interior debe depositarse la semilla de Mandrágora y verter la sangre sobre ésta. Finalmente, se deben dibujar las runas apropiadas en torno al círculo para que el ritual tenga éxito.

PRE - REQUISITOS: Ninguno

TIEMPO DE DESARROLLO: El ritual dará comienzo tras dibujar la última runa. La preparación previa no llevará mucho más de 10 minutos. El homúnculo convocado permanecerá indefinidamente hasta que sus PG sean reducidos a 0.

DESCRIPCIÓN: Éste ritual permite convocar un homúnculo que obedecerá cualquier orden que le del hechicero. Éstas criaturas de hasta 30 cm de altura y piel roja presentan una infinita variedad de formas siendo el más general el de un hombre.

Son capaces de realizar cualquier tarea posible teniendo en cuenta su tamaño. Aunque son criaturas sometidas a los deseos del conjurador, su naturaleza es vil e intentan cumplir siempre que pueden sus deseos, por lo que un hechicero que lleve consigo uno de éstos seres obtendrá un penalizador de +2 a sus pruebas sociales debido a la desconfianza que generará. Un Hechicero puede convocar hasta 1 homúnculo por cada 4 niveles.

Homúnculo:

DG: 1 CA: 9

Movimiento: 4 metros

Ataque: Pequeños arañazos y mordiscos

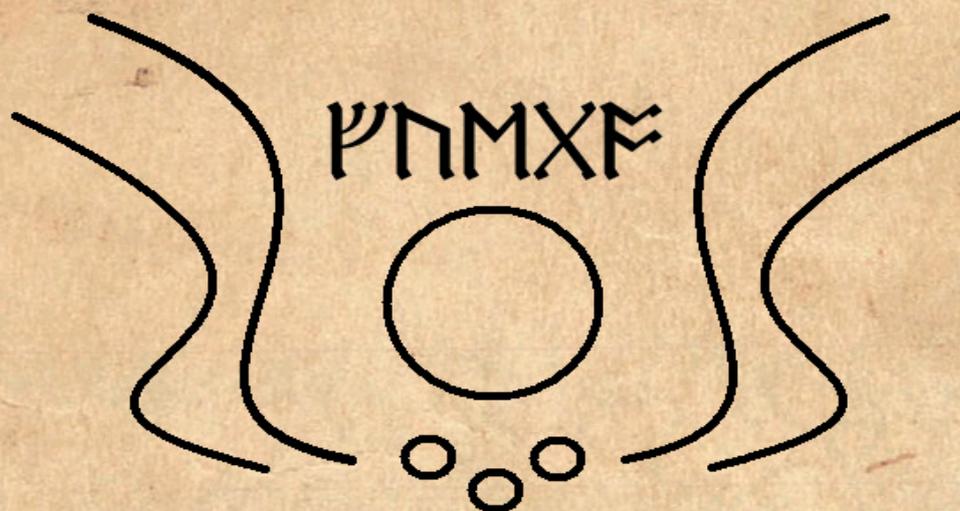
Daño: 1d3

Salvación: M1

Moral: 5

Alineamiento: Caótico.

EFFECTOS SECUNDARIOS: La muerte de un homúnculo es un duro trauma para su convocador debido al lazo de sangre que los une. Por esto, cuando los PG del ser se reducen a 0, el hechicero sufrirá un desmayo de duración 1d12 +2 minutos a menos que supere una prueba de Constitución.



NOMBRE: Fuego de Balaregi

INGREDIENTES: Un cazo de metal, ramas de avellano y un fragmento de rubí rojo

PREPARACIÓN: El primer paso para realizar el ritual es grabar el símbolo adecuado en el fondo del cazo de metal. Tras esto, se introducirán las ramas de avellano y se las prenderá fuego. Transcurridos 10 minutos en el que se deberá alimentar el fuego para que no se extinga, se introducirá el fragmento de rubí rojo, momento en que surgirá sobre el cazo una esfera de fuego de 4 centímetros de radio.

PRE - REQUISITOS: El conjurador debe conocer el hechizo Bola de Fuego

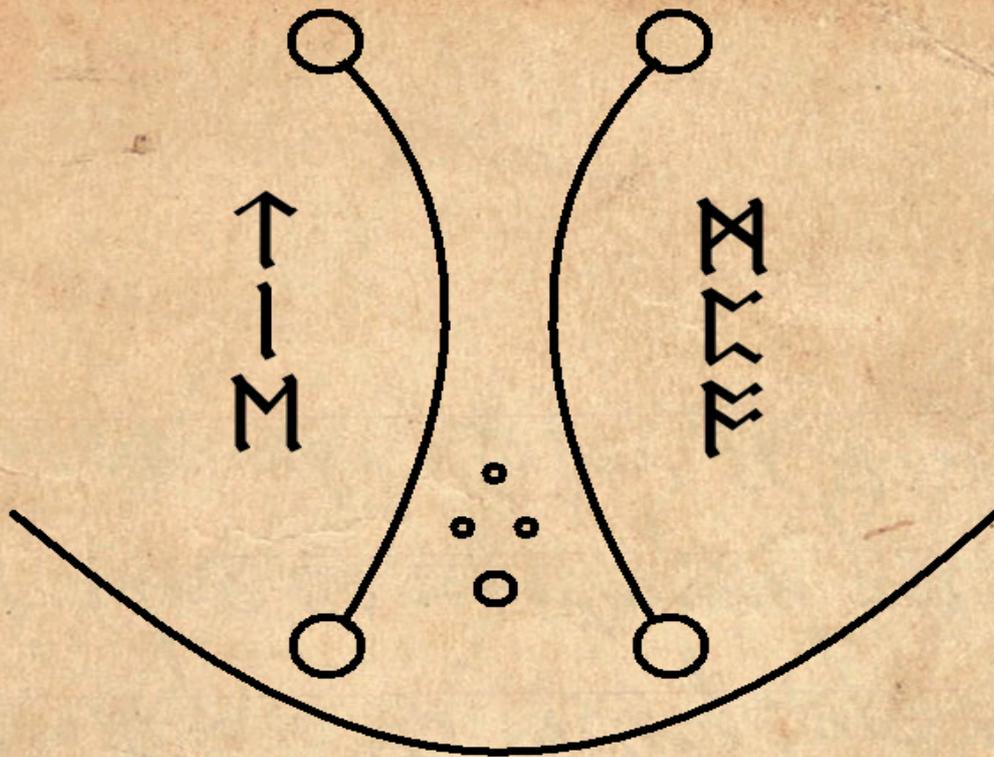
TIEMPO DE DESARROLLO: Una vez surge la esfera de fuego el conjuro podrá mantenerse durante 15 minutos más.

DESCRIPCIÓN: El hechicero que está desarrollando el ritual puede convocar hasta 1d3 columnas de fuego sobre cualquier objetivo en cada uno de sus turnos. Dicha columna causará 1d10 +2 PG de daño.

Para poder convocar las columnas de llamas, el conjurador deberá situar la palma de su mano izquierda sobre la esfera de fuego, lo que le provocara una pérdida de 1 PG por turno.

EFFECTOS SECUNDARIOS: ninguno





NOMBRE: Doblegar al Tiempo

INGREDIENTES: Un reloj de arena que mida un minuto, 2 nueces de Intubuca, 100 gramos de azufre en polvo. Ámbar Rojo.

PREPARACIÓN: El primer paso para llevar a cabo el ritual, es grabar el símbolo apropiado en las dos nueces de Intubuca y los fragmentos de ámbar que se vayan a usar. Tras esto, se trazará un círculo de 10 cm de diámetro con el azufre, en cuyo interior depositaremos las nueces de Intubuca. Una vez hecho esto, se deberá prender fuego a las nueces, y cuando concluya su combustión, se debe poner en marcha el reloj de arena.

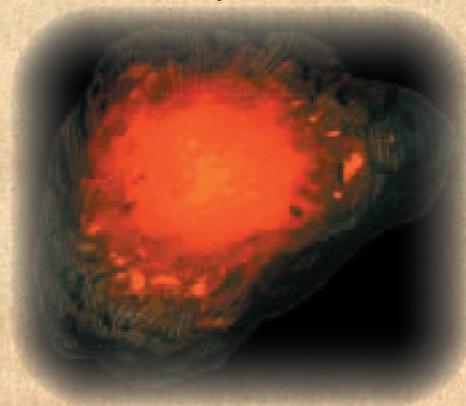
PRE - REQUISITOS: Ninguno

TIEMPO DE DESARROLLO: La preparación del ritual, incluyendo el tiempo de combustión de las nueces, requiere de un total de 15 minutos. Una vez que el reloj de arena se pone en marcha, los efectos durarán 60 minutos.

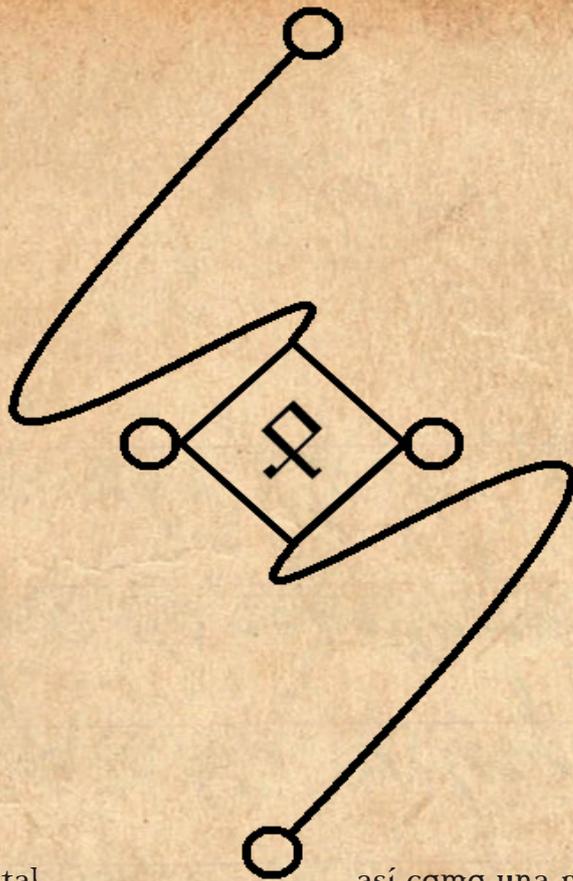
DESCRIPCIÓN: Éste poderosos ritual permite ralentizar el tiempo hasta un punto, en el que cada segundo que contabiliza el reloj de arena, se convierte en un minuto.

Solo aquellas personas que durante la combustión de las nueces tuviesen en su mano un fragmento de ámbar donde se haya grabado el símbolo del ritual no se verán afectados por éste, pudiéndose mover a una velocidad casi imperceptible. Si en algún momento dejasen de sujetar el fragmento de ámbar, se verían afectados de forma normal.

EFFECTOS SECUNDARIOS: Si una vez comenzado el ritual, el reloj de arena es dañado, los aventureros que estuviesen sujetando un fragmento de ámbar quedarán paralizados durante una hora, que podrán ignorar si superan una tirada de salvación contra parálisis.



Ambar Rojo: Solo se encuentra en Zonas de cavernas profundas. Posibilidad de ser encontrado: 10%. Valor de Compra 600 mo.



NOMBRE: Armadura Elemental

INGREDIENTES: Tinta. Un rombo de 2 cm de lado hecho en electro y 1 gota de sangre de Dragón.

PREPARACIÓN: Para que el ritual se lleve a cabo con éxito, el conjurador debe trazar sobre su propio cuerpo el símbolo adecuado con la Tinta. Tras esto, debe fijar la pieza de electro (sobre la que habrá vertido la gota de sangre de Dragón) a alguna armadura o pieza de ropa que porte.

PRE - REQUISITOS: Ninguno

TIEMPO DE DESARROLLO: La preparación del ritual solo requerirá de aproximadamente unos 10 minutos. Sus efectos durarán hasta que el símbolo de dibujado desaparezca (por que se lave o se sumerja en agua por ejemplo) o la pieza de electro se desprenda.

DESCRIPCIÓN: La protección elemental que éste ritual ofrece depende del origen de la sangre del dragón, así si es sangre de Dragón Rojo protegerá contra el fuego, si es de Dragón Blanco protegerá contra el frío, etc. Llevar a cabo el ritual permite al afectado (que no tiene por que ser el conjurador) recibir un +4 a las Tiradas de Salvación contra conjuros del elemento asociado

, así como una reducción del daño de éste tipo elemento en un tercio.

EFFECTOS SECUNDARIOS: Ninguno





NOMBRE: Rostro de las Mil Máscaras

INGREDIENTES: Máscara de Cera y extracto de Hierba de Cora (ver Compendio de Plantas y Hongos Vol. 1).

PREPARACIÓN: El conjurador debe grabar el símbolo adecuado en una máscara de cera, tras lo cual se deberá aplicar el extracto de hierba de Cora sobre toda la superficie, con precaución de no entrar en contacto con éste o de no impregnar la zona interior, pues los efectos de la hierba podrían afectar al hechicero.

PRE - REQUISITOS: El conjurador debe conocer el hechizo "Sonrisa del Arlequín" (ver ampliación de Conjuros Vol.1)

TIEMPO DE DESARROLLO: La preparación del ritual no llevará más de 10 minutos, y el efecto de la Máscara tan solo durará 1 día.

DESCRIPCIÓN: Al colocarse la máscara de cera sobre su cara, ésta se funde con su piel desapareciendo mientras dure el efecto del ritual, así el conjurador crea una ilusión sobre su rostro que le permite influir en el estado de ánimo de cualquier ser racional, haciéndole sentir lo que el conjurador quiera hacia otro ser o cosa.

De ésta forma, por ejemplo, si el hechicero quiere que otra persona sienta odio, miedo, pena, alegría o cualquier otro sentimiento hacia por ejemplo otro personaje, el afectado solo podrá resistirse si supera una Tirada de Salvación contra conjuros con un penalizador de -1, o no podrá reprimir los sentimientos que el conjurador le hace sentir.

EFFECTOS SECUNDARIOS: ninguno