

Fantasy West adventures

- *Lista de conjuros divinos* -

- **Conjuros concedidos**

Los usuarios de magia divina obtienen sus poderes a través de otras entidades que se los conceden temporalmente, no consiguen sus conjuros a través del estudio. Sean estas dioses, espíritus, o cualquier otra entidad con capacidad para poder otorgar poder a sus seguidores a cambio de su servicio.

El nivel del personaje indicará la cantidad de poder concedido que puede manejar, restringiendo el nivel de los conjuros y la cantidad de estos que puede conocer en un momento determinado.

Así mismo, la entidad que concede los conjuros también aplica sus propias limitaciones. Durante la creación del personaje también se debe definir su deidad. El dominio indica aquellos aspectos sobre los que la entidad tiene poder, y sus enemigos muestran que amenaza los intereses de la deidad. Uniendo ambas ideas se definirá (entre el Director y el jugador) la deidad, sus creencias, su clero, y los poderes que se otorgan a sus fieles. Aunque el personaje tendrá acceso a todos los conjuros aquí listados cuando adquiera capacidad para lanzar conjuros de un nuevo nivel, este acceso estará restringido únicamente a aquellos conjuros otorgados por su divinidad. Del mismo modo, la forma en la que el personaje realizará su magia, y el aspecto que adoptará esta estará marcado por la deidad a la que sirve.

- **Preparar conjuros**

Los usuarios de magia divina preparan sus conjuros rezando a su deidad.

Siempre que hayan seguido los preceptos de su religión, cuando tienen más de 1 hora para entrar en comunión con su deidad esta les dará acceso a los conjuros de su dominio. El personaje pierde todos los conjuros memorizados y pueden memorizar nuevos conjuros divinos.

Un usuario de magia divina tiene acceso a todas las plegarias otorgadas por su divinidad, y un número de conjuros cuyos niveles en total no superen el máximo de puntos de magia correspondientes a su nivel.

Un sacerdote no puede aprender conjuros de un nivel superior al permitido por su nivel actual.

Para utilizar estos conjuros preparados los usuarios de magia divina utilizan el movimiento *Conjurar*.

- **Conjurar**

Cuando lanzas un conjuro que tenías preparado, tira +*Carácter*.

- Con un *¡Éxito!*, el conjuro es lanzado con éxito y tu deidad te permite seguir usándolo.
- Con un *Éxito parcial* el conjuro tiene efecto, pero debes escoger una consecuencia de la siguiente lista:
 - Atraes atención no deseada o te pones en riesgo. El Director te dirá cómo.
 - Decepción divina: Recibes -1 a lanzar conjuros hasta que vuelvas a preparar conjuros entrando en comunión con tu deidad.
 - Olvidas el conjuro después de lanzarlo. No puedes volver a lanzar ese conjuro hasta que tu deidad te lo vuelva a conceder durante una comunión.
- Si obtienes un *¡Crítico!!* además de lanzar el conjuro con éxito y no olvidarlo puedes duplicar sus efectos o afectar al doble de objetivos.

Ten en cuenta que mantener conjuros con efectos continuados hará que a veces recibas una penalización a tu tirada de Conjurar.

“*Decepción divina*” implica que has molestado a tu deidad de algún modo. Puede que sea algo evidente como usar los poderes que te han sido concedidos para ayudar a algún enemigo de tu deidad, o puede que no tengas ni la menor idea de que ha ofendido a tu deidad, al fin y al cabo hablamos de entidades más allá de la comprensión mortal. En cualquier caso el resultado es el mismo, aplicas un -1 acumulativo a todas tus tiradas de Conjurar hasta que vuelvas a entrar en comunión con tu deidad.

En aventuras sueltas no se aplicarán más reglas sobre la Decepción divina, sin embargo cuando se juega en modo campaña se aplican reglas adicionales.

Cada vez que el personaje seleccione el efecto de Decepción divina ganará 1 punto de Reprobación, que indica el nivel de decepción de la deidad con el personaje. Cuando el personaje entra en comunión con su deidad elimina uno de los -1's que tuviera por Decepción divina. Si hubiera acumulado varias veces -1 a conjurar por Decepción divina mantendría todos los negativos salvo uno. Cada día solo puede eliminarse uno de estos negativos.

Sin embargo el nivel de Reprobación no disminuye cuando el personaje entra en comunión con su deidad. Este se acumula, y si en algún momento el personaje reúne 5 puntos de Reprobación pierde temporalmente el acceso a sus poderes divinos.

Una vez a la semana un personaje usuario de conjuros divinos puede consagrar sus acciones a su deidad para recuperar su favor.

La dificultad de esta misión dependerá del nivel de Reprobación alcanzado. Si se concluye exitosamente la misión se reducirá la Reprobación a 0, en caso contrario se quedará como está. El personaje no podrá seleccionar el resultado Decepción divina en las tiradas de Conjurar durante esta misión (está intentando arreglar las cosas con su deidad, quedaría feo).

Algunos ejemplos de misiones en función del nivel de Reprobación.

- *Nivel 1:* misión trivial.
El personaje se encomienda a su deidad antes de emprender una tarea simple que beneficie los intereses de su deidad.

Esto puede ser algo tan sencillo como un combate contra criaturas de una religión rival. Lo importante es que el personaje se encomiende a su deidad antes de realizar la tarea y que beneficie los intereses de su deidad aunque sea de forma indirecta.

- *Nivel 2: misión sencilla.*

Una misión sencilla implica la realización de una serie de tareas simples cuyo objetivo final beneficie los intereses de la deidad.

Localizar y eliminar a unos forajidos que han ofendido al culto del personaje o realizar un viaje para recuperar una reliquia perdida serían buenos ejemplos.

- *Nivel 3: misión importante.*

Cuando se trata de una misión importante significa que los peligros a los que se someterá el personaje son significativos. Es más, al tener que encomendarse la tarea a la divinidad estos peligros se conocen de antemano.

Puede tratarse de poderosos enemigos o cualquier otro tipo de amenazas como realizar un viaje por una zona peligrosa por su clima.

Además, la realización de la misión beneficiará directamente los intereses de la deidad.

- *Nivel 4: gesta.*

Una gesta es una misión extremadamente importante. Normalmente se trata de algo que no puede resolverse en una sesión de juego, y que es lo suficientemente peligroso para que suponga un riesgo real para todo el grupo.

Además, el objetivo de la gesta debe avanzar significativamente los intereses de la deidad.

- *Nivel 5: gesta.*

La gesta de nivel 5 es exactamente igual que la de nivel 4. La gran diferencia es que el personaje ha perdido acceso a sus poderes divinos.

- **Plegarias**

Cada vez que entras en comunión tienes acceso a todas las plegarias sin necesidad de elegir las y no cuentan para el total de conjuros.

- *Luz (Plegaria)*

Toca un objeto, el cual obtendrá un brillo divino similar al de una antorcha.

No proporciona calor ni hace ruido y no requiere de ningún tipo de combustible, pero por lo demás funciona como una antorcha normal y corriente. Tienes control completo sobre el color de la llama. El conjuro permanece mientras el objeto esté en tu presencia.

- *Santificar (Plegaria)*

El agua y la comida que sostengas en tus manos mientras lanzas este conjuro queda consagrada a tu deidad. Además de pasar a ser sagrada o impía, la sustancia afectada queda purificada de cualquier impureza de origen mundano.

- *Guía (Plegaria)*

El símbolo de tu dios aparece ante ti, señalándote la dirección o el curso de acción que debes tomar, para luego desaparecer. El mensaje es únicamente un gesto y tu comunicación a través de este conjuro es muy limitada.

- *Bálsamo curativo* (Plegaria)

Curas a un compañero que estés tocando, eliminando una etiqueta Leve. Este efecto es calmante pero no repara huesos ni cicatriza heridas, solo restaura magulladuras y otros daños menores.

- **Conjuros divinos, nivel 1**

- *Bendición* (Nivel 1 - Mantenido)

Tu dios sonrío a un combatiente a tu elección. Recibe +1 hasta que termine la batalla siempre que continúe luchando. Cuando mantienes este conjuro recibes –1 a Lanzar conjuros.

- *Curar Heridas Leves* (Nivel 1)

Tu tacto hace que las heridas cicatricen y los huesos dejen de doler. Elimina una etiqueta Leve o Moderada de un compañero que estés tocando.

- *Arma Mágica* (Nivel 1 - Mantenido)

El arma que empuñes cuando lanzas este conjuro puede causar daño terrible si su portador o el misionero gasta 1 punto de Suerte. Cuando mantienes este conjuro recibes –1 a Lanzar conjuros.

- *Provocar Miedo* (Nivel 1 - Mantenido)

Elige a un objetivo al que puedas ver y un objeto cercano. El objetivo tendrá miedo del objeto mientras mantengas el conjuro. La reacción depende del objetivo: huir, entrar en pánico, rogar, luchar... Cuando mantienes este conjuro recibes –1 a Lanzar conjuros. El objetivo debe poder sentir miedo. Este conjuro no funcionará contra objetivos sin inteligencia como golems o muertos vivientes.

- *Santuario* (Nivel 1)

Cuando lanzas este conjuro marcas con tu paso el perímetro de una zona, que queda consagrada a tu deidad. Mientras estés en dicha zona serás alertado cuando alguien actúe con malicia dentro del santuario (incluyendo a los que entren con intenciones dañinas). Cualquier aliado que reciba curación dentro del santuario podrá eliminar una etiqueta Leve adicional.

- *Hablar con los Muertos* (Nivel 1)

Un cadáver habla brevemente contigo. Responderá lo mejor que pueda a cualesquiera tres preguntas que le hagas con el conocimiento que tuviera en vida y el que ha obtenido después de la muerte.

- *Detectar magia* (Nivel 1)

Uno de tus sentidos se sintoniza brevemente con la magia. El Director te dirá qué es mágico en las inmediaciones.

- *Convocar monstruo* (Nivel 1 - Mantenido)

Convoca una criatura extraplanar que sirve a tu deidad para que luche por ti.

La criatura te ayudará contra una amenaza inmediata y cuando sea derrotada (la criatura o la amenaza) desaparecerá.

Cuando mantienes este conjuro recibes –1 a Lanzar conjuros.

- **Conjuros divinos, nivel 2**

- *Animar a los Muertos* (Nivel 2 - Mantenido)

Invocas a un espíritu hambriento para que posea un cadáver reciente y lo ponga a tu servicio. Eso crea un zombi que sigue tus órdenes hasta donde le permiten sus limitadas capacidades. Trata al zombi como a un personaje, pero con acceso solo a los movimientos básicos. Tiene una puntuación de 2 en todos los atributos y será destruido en cuanto adquiera una etiqueta. El zombi también recibe 1d4 rasgos de entre los siguientes, a tu elección:

- Tiene talento. Uno de sus atributos tiene valor 3.
- Es duro. Protección 2.
- Tiene un cerebro funcional y puede llevar a cabo tareas complejas.
- No parece estar muerto, al menos durante uno o dos días.

El zombi durará hasta que sea destruido por el daño recibido o hasta que termine el conjuro. Cuando mantienes este conjuro recibes –1 a Lanzar conjuros.

- *Curar Heridas Moderadas* (Nivel 2)

Detienes hemorragias y recompones huesos usando tu magia. Curas una etiqueta a un compañero que estés tocando.

- *Oscuridad* (Nivel 2 - Mantenido)

Elige un área que puedas ver para llenarla de sombras y oscuridad sobrenatural.

Cuando mantienes este conjuro recibes –1 a Lanzar conjuros.

- *Resurrección* (Nivel 2)

Dile al Director que quieres resucitar a una persona cuya alma no haya abandonado este mundo por completo. La resurrección siempre es posible, pero el Director puede pedir que cumplas una o más de las siguientes condiciones (posiblemente todas):

- Vas a tardar días/semanas/meses.
- Vas a necesitar la ayuda de _____.
- Vas a necesitar un montón de dinero.
- Vas a tener que sacrificar _____ para conseguirlo.

Dependiendo de las circunstancias, el DJ puede permitirte resucitar a un cadáver inmediatamente, entendiéndose que las condiciones deberán cumplirse más adelante para que el efecto sea permanente, o pedir que se cumplan las condiciones antes de que el cadáver resucite.

- *Retener Persona* (Nivel 2)

Elige a una persona a la que puedas ver. No podrá actuar, salvo para hablar, hasta que no lances otro conjuro o abandones su presencia. El efecto termina de manera inmediata si el objetivo recibe algún tipo de daño.

- **Conjuros divinos, nivel 3**

- *Revelación* (Nivel 3)

Tu deidad responde a tus oraciones a través de un instante de perfecta lucidez. El Director arrojará luz sobre la situación actual. Si actúas de acuerdo con esa información, recibes +1 a la siguiente tirada.

- *Curar Heridas Críticas* (Nivel 3)

Curas hasta 2 etiquetas a un compañero que estés tocando.

- *Adivinación* (Nivel 3)

Nombra a una persona, lugar o cosa sobre la que quieras saber más. Tu deidad te proporcionará visiones sobre aquello que has nombrado, tan claras como si estuvieras ahí.

- *Contagio* (Nivel 3 - Mantenido)

Elige a una criatura que puedas ver. El objetivo sufrirá una enfermedad a tu elección hasta que termine el conjuro. Cuando mantienes este conjuro recibes –1 a Lanzar conjuros.

- *Palabras de los Silentes* (Nivel 3)

Cuando tocas un objeto puedes hablar con los espíritus que lo habitan.

El objeto inerte al que toques te responderá lo mejor que pueda a tres preguntas que hagas.

- *Visión Verdadera* (Nivel 3 - Mantenido)

Tu visión se abre a la verdadera naturaleza de las cosas sobre las que posas tus ojos. Puedes atravesar las ilusiones y ver lo que se oculta tras ellas.

El Director describirá el área ante ti, ignorando cualquier ilusión o falsedad, sea o no mágica. Cuando mantienes este conjuro recibes –1 a Lanzar conjuros.

- *Atrapar Alma* (Nivel 3)

Atrapas el alma de una criatura moribunda en una gema. La criatura atrapada es consciente de su aprisionamiento, pero todavía puede ser manipulada mediante conjuros, se puede parlamentar con ella y otros efectos. Todos los movimientos contra la criatura atrapada se hacen con +1. Puedes liberar el alma en cualquier momento, pero no puedes volver a capturarla una vez la liberes.

- **Conjuros divinos, nivel 4**

- *Palabra del Recuerdo* (Nivel 4)

Elige una palabra. La primera vez que la pronuncies tras lanzar el conjuro, tú y los compañeros que te estuvieran tocando mientras se lanzó el conjuro volveréis inmediatamente al mismo lugar donde lanzaste el conjuro. Solo puedes mantener una misma localización en la memoria. Si vuelves a lanzar Palabra del Recuerdo antes de pronunciar la palabra, la nueva palabra remplazará a la anterior.

- *Curar* (Nivel 4)

Curas todo el daño recibido a un compañero que estés tocando. Elimina todas las etiquetas de daño.

- *Dañar* (Nivel 4)

Puedes azotar con la ira divina a un enemigo que toques. Le causas 2 etiquetas de daño divino y tu recibes una etiqueta leve. Este daño ignora armaduras.

- *Amputar* (Nivel 4 - Mantenido)

Elige un apéndice del objetivo como un brazo, tentáculo o ala. El apéndice será mágicamente amputado de su cuerpo sin causar daño, aunque sí un considerable dolor. El apéndice faltante puede, por ejemplo, evitar que una criatura voladora vuele o que un toro te ensarte en su cornamenta.

Cuando mantienes este conjuro recibes –1 a Lanzar conjuros.

- *Marca de la Muerte* (Nivel 4)

Elige una criatura de la que conozcas su verdadero nombre. Este conjuro crea unas runas permanentes en una superficie elegida por ti que, si son leídas por la criatura, la matarán.

- *Controlar el Clima* (Nivel 4)

Reza para que llueva, haga sol, viento o nieve. En un plazo de un día tu dios responderá a tus oraciones. El tiempo cambiará de acuerdo con tus deseos y durará unos cuantos días.

- **Conjuros divinos, nivel 5**

- *Tormenta de Venganza* (Nivel 5)

Tu deidad hace que se produzca la tormenta no natural que tú prefieras.

Una lluvia de sangre o ácido, nubes de almas, vientos que levantan edificios o cualquier temporal que puedas imaginar: pídelo y aparecerá.

- *Reparar* (Nivel 5)

Elige un evento del pasado del objetivo. Todos los efectos de aquel evento, incluyendo el daño, veneno, enfermedad y efectos mágicos, terminan y son reparados. Las etiquetas son eliminadas y las enfermedades sanan, los venenos son neutralizados y los efectos mágicos cesan.

- *Presencia Divina* (Nivel 5 - Mantenido)

Todas las criaturas deben pedir tu permiso expreso para abandonar tu presencia o presentarse ante ti. Cualquier criatura que actúe sin tu permiso recibe una etiqueta Crítica de daño adicional si es dañada en tu presencia. Cuando mantienes este conjuro recibes –1 a Lanzar conjuros.

- *Consumir a los Muertos* (Nivel 5)

Destruyes a una criatura muerta viviente sin mente al tocarla y robas su energía para curarte a ti mismo o al próximo compañero al que toques. La cantidad de daño sanada es

igual a los etiquetas que le quedaran a la criatura antes de que la destruyeses de esta forma.

- *Plaga* (Nivel 5 - Mantenido)

Nombra una ciudad, pueblo, campamento u otro lugar en el que viva gente.

Mientras este conjuro esté activo, ese lugar es asolado por una plaga adecuada al dominio de tu deidad (langostas, muertes de primogénitos, etcétera). Cuando mantienes este conjuro recibes –1 a Lanzar conjuros