

Dungeon Plungin

Libro de Hechizos

Game Masterless Dungeon Crawling

Version 3.7.5

Escrito por: Beto Francischinelli, Bobby Wallen, Shaun Austin, PJ Pieterek

© 2007-2008 Oversoul Games

Gracias especiales a los Testadores.

Amy Greenhill

Michael Greenhill

Dan Matheson

Jerry Hawthorne

Dewayne Agin

Jamie Shea

Sin ellos, ¡esto hubiera sido imposible!

El Libro de Hechizos

Los hechizos que contienen este libro están disponibles para los héroes que tenga la habilidad apropiada en su Escuela de Magia y pueden ser adquiridos con Oro en el Pueblo o como recompensas en las Misiones, en forma de libro de hechizos.

Estos no son los únicos hay hechizos en el juego: Hay algunos exclusivos para Monstruos (anotados en su descripción) o hechizos Especiales que solo están disponibles como recompensas en las misiones. Cuando un hechizo es usado por Monstruos, sustituye en la descripción la palabra "Monstruo" por "Héroe" y viceversa. Cada Escuela de Magia representa un elemento o concepto:

Escuela de Magia	Efectos...	Ventaja	Desventaja
Aire (Blanco)	Viento, Relámpagos, Sueño, Dormir, Sentimientos, Pensamientos, Libertad, Movimiento, Velocidad	Aumenta la distancia y el tamaño del área afectada por daño	Baja la duración de los hechizos
Tierra (Marrón)	Rocas, subterráneos, endurecimiento, pasivo, quietud, tenacidad, barreras, fosos	Aumenta la duración de los hechizos.	Baja la distancia y tamaño del área afectada
Fuego (Rojo)	Fuego, Calor, Agresión, Valentía, Impaciencia, Furia, Purificación	Gran cantidad de daño	No tiene mucha utilidad salvo el daño. Efectos mayormente instantáneos
Agua (Azul)	Agua, Olas, Lluvia, Hielo, Nieve, Tranquilidad, Silencio, Emociones básicas y Instintos	Buenos ataques de cerca, control de masas (congelación, repulsión, etc.), pocas mejoras y curación	Menor control de masas, Menor potencia y curación. Bajo alcance y daño
Luz (Amarillo)	Divinidad, bienestar, santificar, cielo, voluntad, visión, profecía, verdad	Curación/mejoras/protección para todo el grupo: bueno contra no muertos y demonios	Solo/normalmente daña a no muertos y demonios.
Sombra (Gris)	Secretos, robo, sombras, miedo, evasión, mentiras, mejoras, demonios.	Buen control de masas y área de debilidad, rango corto de teletransporte, invocar demonios.	Efectos indirectos, puede ser peligroso para el invocador o sus aliados
Naturaleza (Verde)	Vida, crecimiento, plantas, curación, equilibrio, serenidad, cuerpo	Mejor curación, gran control de masas (solo/área)	El peor daño directo
Necromancia (Negro)	Malvado, muerte, debilitar, no muerto	El que más debilita, comandar no muertos	Dobla el efecto que puede dañar al invocador
Metal (Naranja)	Oro, armas, armadura, cerradura, trampas, mecanismos, ambición, codicia, mente sobre la materia	El mejor para el manejo de objetos y equipo	Algunos hechizos pueden necesitar componente (gemas u objetos "basura"), que ocupan el inventario
Majestuoso (Purpura)	Mente, cordura, encanto, influencia, lealtad, diplomacia, confusión, tiranía, comandar	Controla las acciones enemigas, cambia alineamientos, el mejor invocando.	El peor en daño directo, algunos hechizos (como controlar monstruos) obligan al invocador a gastar acciones mientras están activos
Caos (Magenta)	Locura, Transformación, transgredir, espacio/tiempo, multiuniverso, alternar realidad	puede eludir tiradas; tiene un poco de todo - se aplican todos los efectos imaginables	Muchos efectos al azar, pueden afectar al grupo, enemigos o a ambos

IMPORTANTE: Más que cualquier otro libro, este es un trabajo en progreso. Algunas ideas están siendo probados y requieren una cantidad sustancial de prueba de juego y la retroalimentación. La versión final puede tener un aspecto muy diferente a esto.

Escuela de Magia de Aire

Ráfaga de Viento

Extiendes tus brazos y los vientos contestan con una fuerte corriente de aire.

Dificultad: 1

Objetivo: 8 casillas

Duración: Instantáneo.

El viento arrastra a cualquier objeto o personaje. Puede moverse en línea recta, un número de casillas igual a los éxitos obtenidos en el chequeo de invocación. Este movimiento se trata como si estuviera volando. Los aliados pueden ser trasladados con seguridad, pero los monstruos pueden intentar resistirse con un chequeo de DIF 1 RES y moviéndose sólo la mitad de la distancia (las criaturas grandes obtienen un bono de 2 en esta comprobación, mientras que las criaturas voladoras tienen una penalización de -2).

Sobrecargar (DIF 3): Puedes lanzar a un blanco en línea recta. El movimiento de este, termina tan pronto como llega hasta otro Personaje u objeto, el cual retrocede 1 casilla. Este choque provoca 1 punto de daño y aturde a ambos objetivos. El segundo objetivo, puede hacer un chequeo de DIF 3 DES para evitar el daño y el aturdimiento, pero no así el retroceso. El monstruo lanzado todavía puede hacer un chequeo de DIF 3 RES para reducir la distancia de lanzamiento a la mitad, pero si choca, no se producen daños.

Sobrecargar (DIF 5): La dificultad de resistir se incrementa en 5 para ambos objetivos.

Prisa

Este hechizo permite al objetivo correr tan rápido como el viento.

Dificultad: 1

Objetivo: 5 casillas

Duración: Un turno por cada éxito en el chequeo de invocación.

El objetivo gana +2 extra en su Movimiento.

Sobrecargar (DIF 3): El objetivo también gana una acción extra de movimiento.

Sobrecargar (DIF 5): Todos los héroes en 5 casillas, ganan +2 al movimiento y una acción extra de Movimiento.

Levitar

El aire levanta suavemente su objetivo por encima del suelo y permite volar a cualquier parte.

Dificultad: 2

Objetivo: 1 Héroe a 5 casillas.

Duración: 1 turno

En lugar de caminar, el objetivo puede volar un número de casillas igual a los éxitos en el chequeo de invocación MAG. A menos que el receptor sufra algún daño, la duración de este hechizo puede ser mantenido un turno extra.

Sobrecargar (DIF 4): Todos los héroes a 5 casillas son afectados.

Rayo

La Electricidad lanza chipas entre tus dedos, lo siguiente será crear arcos de electricidad y hacer volar a tus enemigos por los aires.

Dificultad: 2

Objetivo: 8 casillas

Duración: Instantáneo.

Los rayos golpean a un monstruo haciéndole 1 punto de daño. A continuación, un arco eléctrico secundario salta a otro monstruo de tu elección (que no esté a más de 5 casillas) que también sufre 1 punto de daño. Estos pueden evitar el daño con un chequeo de DES DIF 3.

Sobrecargar (DIF 4): Incrementa el daño del primer golpe en 3, y se generan 3 arcos eléctricos secundarios encadenados entre sí, entre los monstruos que estén a 5 casillas, con un daño de 2. La dificultad para esquivar este ataque se incrementa en 5.

Silencio

Anulas todo sonido, interrumpiendo la magia.

Dificultad: 3

Objetivo: Área de 3x3.

Duración: Hasta disipación o cuando no haya monstruos en la zona.

Ningún personaje en el área puede invocar hechizos o unas habilidades mágicas o sobrenaturales que necesiten ser activadas por una Acción, salvo que pasen un chequeo de ING DIF 3. Si un héroe en el área debe lanzar en la tabla de conciencia de un monstruo, puede lanzar un dado extra y elegir el mejor resultado.

Sobrecargar (DIF 5): Se incrementa el área hasta 5x5 o la dificultad a 5.

Pura Brisa

Evocas la libertad de los Reinos Ilimitados del aire y liberaras a tus aliados de sus alicciones.

Dificultad: 4

Objetivo: Área de 3x3 centrada en ti.

Duración: 1 turno.

Los héroes en el área ganan +1 al MOV y eliminan (purgas) todas las condiciones negativas que les afecten.

Tornado

Este hechizo hace que el aire gire a gran velocidad, tal que nada pueda permanecer en su lugar.

Dificultad: 5

Objetivo: Un área de 5x5 a 8 casillas de distancia

Duración: 1 turno

Todas las criaturas en el área sufren 2 de daño y puedes moverlas un número de casillas igual a los éxitos obtenidos en el chequeo de invocación de MAG (o solo la mitad de esa distancia y 1 de daño si sacan con éxito un chequeo de DES DIF 3). Este movimiento se considera volar. La casilla en el centro del área se considera el ojo de la tormenta y no es afectada.

Escuela de Magia de Tierra

Endurecer

Endureces la piel de un aliado, la cual toma la apariencia de la piedra.

Dificultad: 1

Objetivo: 3 casillas

Duración: Especial

El héroe niega 3 de daño producidos por ataques (pero no por hechizos). Una vez que los 3 de daños son evitados, el hechizo termina.

Sobrecargar (DIF 3): Niega 5 de daño.

Sobrecargar (DIF 5): Afecta a todos los aliados en la distancia objetivo, cada uno de ellos puede negar 3 de daño.

Puño de Roca

Tus puños se convierten en piedra y tus puñetazos se convierten en algo serio.

Dificultad: 1

Objetivo: Así mismo o toque

Duración: Hasta que no haya monstruos visibles.

El objetivo gana un bonus de +2 cuando ataca sin armas.

Sobrecargar (DIF 3): Incrementa el bonus de ataque en +3.

Sobrecargar (DIF 5): Incrementa el bonus de ataque en +3.

Desprendimiento

Un bloque de roca está suspendido sobre tu objetivo. Un simple chasquear de dedos y lo dejas caer.

Dificultad: 2

Objetivo: 1 casilla, que está a 3 casillas de ti.

Duración: Permanente(Especial)

Creas un bloque de roca que cae sobre la casilla objetivo, que se rompe y deja escombros por todo el piso, forzando a cada Personaje que pase por encima de a gastar 2 casillas de movimiento. Si hay un personaje en esa casilla, debe pasar un chequeo de RES 3 o sufrir 1 de daño y aturdimiento durante un turno. Mueve ese personaje una casilla en alguna dirección. Este hechizo puede rellenar un abismo y cerrarlo.

Sobrecargar (DIF 4): Invocas un gran bloque de piedra que llena un área de 2x2, afectado a todo lo que hay debajo, causando 3 de daño. Esta piedra no se rompe y llena el área entera, bloqueando todo el movimiento que pase a través de ella. El chequeo de dificultad de RES se incrementa en 4.

Pilar de Piedra

El suelo tiembla y pilares de pura roca emergen de él.

Dificultad: 2

Objetivo: 3 casillas

Duración: Hasta disipación.

Altos pilares de piedra aparecen en casilla vacías dentro del rango del hechizo. Bloquean el paso y son indestructibles. Puedes crear un número de pilares igual al número de éxitos en el chequeo de invocación. Cada uno puede ser disipado de forma individual, a voluntad, de lo contrario, serán permanentes.

Abismo

La tierra se rompe y una grieta se abre en el suelo. El agujero es tan grande que podría atrapar a un Troll

Dificultad: 3

Objetivo: Área de 2x2, a 3 casillas de ti.

Duración: Permanente

Abres un abismo de 2x2. Si hay un personaje en estas casillas, debe pasar un chequeo de DIF 2 DES para mover 1 casilla para ponerse a salvo, o caer y sufrir 1 de daño. Escalar fuera del agujero ocupa un turno y requiere pasar un chequeo de RES DIF 1. El abismo es permanente, pero puedes usar este hechizo para cerrarlo (o algún otro Abismo que encuentres), a menos que haya algo dentro. Si no pueden volar, los monstruos se moverán alrededor del abismo.

Sobrecargar (DIF 5): ¡Puedes cerrar un abismo cuando un personaje se encuentre dentro de él! Esto causa 5 de daño y si sobrevive, la parte inferior de su cuerpo estará enterrado en el suelo, inmovilizándolo. Un chequeo con éxito de DIF 3 RES reduce el daño a 2 y evita ser atrapado (no si, antes ha sido inmovilizado).

Terremoto

Las fuerzas sísmicas se doblan a tu voluntad, y un pisotón de tus pies es suficiente para agrietar la tierra y enviar a sus enemigos al suelo.

Dificultad: 4

Objetivo: Todos los monstruos a 3 casillas.

Duración: Instantáneo.

Todos los Monstruos al alcance retroceden (1 casilla). Sufren 1 de daño, más 1 de daño extra por cada éxito por encima de 5.

Además, caen al suelo aturdidos si fallan un chequeo de RES DIF 3.

Petrificar

Este complejo hechizo imita la mirada de la Medusa. Muchos magos se convirtieron en piedra al tratar de perfeccionarlo.

Dificultad: 5

Objetivo: 3 casillas

Duración: 1 turno por cada 2 éxitos en el chequeo de invocación

El personaje se convierte en piedra, incapaz de realizar cualquier acción, durante 1 turno por cada 2 éxitos en el chequeo de invocación. Al comienzo de su turno, el objetivo puede hacer un chequeo de DIF 3 RES para liberarse del encantamiento.

Una pifia al invocar este hechizo se vuelve contra ti.

Escuela de Magia de fuego

Clama

Dardos de fuego mágico surgen de tus manos y golpean a tu enemigo.

Dificultad: 1

Objetivo: 5 casillas

Duración: Instantáneo.

El objetivo sufre 2 puntos de daños, a menos que realice con éxito un chequeo de DES DIF 1.

Sobrecargar (DIF 3): Incrementa el daño y la dificultad de destreza en 3.

Sobrecargar (DIF 5): Incrementa el daño y la dificultad de destreza en 5, y el objetivo sufre 3 puntos de daños, incluso si tiene éxito.

Rabia

¡La sangre hierve, y la mente se llena de rabia!

Dificultad: 2

Objetivo: Así mismo o toque.

Duración: 1 turno

El objetivo sufre 1 de daños, gana un bonus de +1 en sus tiradas de ATQ y causa 1 daño extra. El efecto se mantiene durante un turno hasta el final del siguiente turno del objetivo. En caso de pifia, sufres 1 de daño.

Sobrecargar (DIF 4): Todos los personajes en la baldosa son afectados por la Rabia.

Bola de fuego

Lanzas una pequeña esfera ardiente que estalla en violentas llamas entre tus enemigos.

Dificultad: 3

Objetivo: Área de 2x2 a 5 casillas

Duración: Instantáneo.

Los objetivos en el área reciben 1 punto de daño, sino sacan con éxito un chequeo de DES DIF 2.

Sobrecargar (DIF 5): Incrementa el daño y la dificultad de DES en 3, pero el objetivo sufre 1 de daño si tiene éxito. El área afectada por la explosión de aumenta hasta 3x3.

Escudo de fuego

De pronto, el fuego no se siente tan caliente.

Dificultad: 3

Objetivo: Así mismo o toque.

Duración: 1 turno por éxito en el chequeo de invocación.

Por turno, resta 2 puntos de daño producidos por ataques o efector basados en el fuego, procedentes de cualquier fuente.

Sobrecargar (DIF 5): Reduce hasta 5 los puntos de daño recibidos por fuego de cualquier fuente.

Consumir

Inscribes en un objeto el símbolo del fuego y mira como arde.

Dificultad: 4

Objetivo: 1 objeto inanimado, puerta o cofre.

Duración: Instantáneo.

Causa un daño a un objeto inanimado igual a tu total de MAG, destruyéndolo para siempre (ver Golpeando Puertas/Cofres) Absorbes su esencia ganando 1 de VIDA, más 1 por cada éxito por encima de 4 en la tirada de invocación.

, hasta el total de la VIDA del objeto. Puedes quemar objetos en tu inventario (considéralos como 1 de VIDA por cada 25 de Oro en su coste total.

Infierno

Has dominado el poder del fuego, invocándolo desde el aire hacia todo lo que te rodea!

Dificultad: 5

Objetivo: Todos los personajes a 3 casillas.

Duración: 1 turno

Todos los personajes a 3 casillas de ti sufren 3 puntos de daños. Un chequeo exitoso de DES DIF 5 reduce el daño a 1. El infierno se mantiene desde el principio de tu turno hasta el siguiente, y puede afectar a cualquiera que entre en la baldosa en la que está.

Muro de fuego

A tus órdenes, una grieta de color rojo brillante aparece en el suelo y rápidamente estalla en llamas, alcanzando el techo

Dificultad: 5

Objetivo: Casillas contiguas adyacentes/diagonales, a 3 de alcance la primera, y una casilla por cada éxito en el chequeo de MAG en la invocación.

Duración: Especial

Las casillas objetivas arden. Si un personaje comienza su turno en el fuego, sufre 1 punto de daño. Al principio de tu turno, quita una casilla de del muro del tablero. Cualquier personaje puede pasar voluntariamente a través de estas casillas, pero sufriendo el daño.

Escuela de Magia de Agua

Niebla

Una nube de niebla se levanta y oscurece la visión.

Dificultad: 1

Objetivo: Área de 2x2 a 5 casillas

Duración: 1 turno

El área objetivo se llena de una espesa niebla, haciendo que todos los monstruos en su interior sufran una penalización de -1 en sus ataques. Los ataques a distancia que pasan a través de la niebla también se ven afectados. Los héroes no se ven afectados. El viento puede dispersar la niebla

Sobrecargar (DIF 3): Incremente el área a la baldosa entera.

Sobrecargar (DIF 5): La niebla es tan espesa, ningún monstruo puede ver más de 1 casilla de distancia (adyacente o diagonal).

Fragmentos de hielo

Una cascada centelleante de hielo, congela a tu oponente.

Dificultad: 2

Objetivo: 5 casillas

Duración: Instantáneo. (1 turno)

Los fragmentos hacen 1 punto de daño al objetivo, el cual puede superar un chequeo de RES DIF 1 para evitarlo. Si sufre daño, queda congelado en esa posición hasta el final de tu siguiente turno. Mientras este congelado, el objetivo no puede moverse. El retroceso elimina este efecto.

Sobrecargar (DIF 4): La dificultad para resistir se incrementa en 3, y si falla, el objetivo no puede realizar una Acción este turno.

Lentitud

Los movimientos de la criatura son más lentos, como si estuviera bajo el agua.

Dificultad: 2

Objetivo: Área de 3x3 a 5 casillas

Duración: 1 turno

El objetivo obtiene un penalizador de -2 a sus estadísticas. Las criaturas de agua son inmunes.

Sobrecargar (4): Aparte del penalizador, solo pueden realizar una acción.

Torrente

Conjuras una catarata contra tus enemigos

Dificultad: 3

Objetivo: Monstruos en una casilla adyacente (diagonales incluidas)

Duración: Instantáneo.

Los monstruos en el área afectada sufren 1 de daño y son empujados lejos de ti. Pueden evitar el daño, pero no el retroceso, con un chequeo de RES DIF 3.

Sobrecargar (DIF 5): Incrementa el alcance, daño y retroceso a 2.

Refrescar

Lava cualquier enfermedad o veneno en el cuerpo y recupera su velocidad.

Dificultad: 4

Objetivo: Así mismo o toque.

Duración: Instantáneo.

El objetivo recupera 1d6 de VIDA o elimina un veneno.

Ventisca

El aire se enfría como de nieve y surgen remolinos de hielo a tu alrededor.

Dificultad: 5

Objetivo: 1 Baldosa a 6 casillas de ti.

Duración: Especial

Toda la baldosa se convierte en terreno helado y resbaladizo, aumentando el coste de movimiento en 2 casillas para poder caminar sobre ella, para el resto del juego. Cada monstruo en la baldosa sufre 2 de daños o solamente 1 si tiene éxito en un chequeo de RES DIF 3. Si falla, aparte de sufrir el daño, también se congela en esa casilla hasta que superen un chequeo de RES DIF 3 cada uno. Si está congelado, el objetivo sólo puede tomar una acción, y no puede moverse. Un retroceso termina este efecto.

Escuela de Magia de Luz

fogonazo

Una explosión de luz blanca ciega tus oponentes

Dificultad: 1

Objetivo: 5 casillas.

Duración: 1 turno

El monstruo objetivo queda cegado durante 1 turno. Sólo puede ver/apuntar a casillas adyacentes y diagonales y sufre una Penalización de -1 a todas las tiradas. Sólo un chequeo de ING DIF 3 puede evitar este efecto. Este hechizo también termina todo tipo de efecto de Oscuridad en la baldosa del objetivo.

Sobrecargar (DIF 3): Todos los monstruos a 2 casillas del objetivo son cegados e incrementa la penalización en -2.

Sobrecargar (DIF 5): Todos los monstruos a 5 casillas del objetivo son cegados e incrementa la penalización en -4.

Campo de fuerza

Un círculo de runas de protección aparece en el suelo a tu alrededor, protegiendo dentro a todos los aliados.

Dificultad: 1

Objetivo: Área de 3x3 centrado en el invocador.

Duración: 1 turno o tanto tiempo como el invocador no sufra daños o se mueva.

Todos los héroes en el círculo de protección, en un área de 3x3 centrado en el invocador, lanzan +1 dado extra para defenderse contra ataques o hechizos.

Sobrecargar (DIF 3): El círculo empuja a los monstruos fuera y Evita que se mueva por el interior.

Sobrecargar (DIF 5): Los ataques no pueden atravesar el campo de fuerza, a no ser que el ATQ del atacante sea mayor que la MAG del invocador. En dicho caso, los que se encuentren dentro del círculo ganan +2 a la defensa. Mientras el círculo está activo el invocador no puede realizar ninguna acción.

Expulsar No Muertos

Los No Muerto tiemblan bajo el poder de este hechizo, que es muy apreciado por los sacerdotes.

Dificultad: 2

Objetivo: Todos los No Muertos y demonios a 5 casillas.

Duración: 1 turno

Los monstruos afectados deben pasar un chequeo de ING DIF 1 o usar inmediatamente una acción para huir del invocador. Hasta final de turno obtienen un penalizador de -2 en todas sus tiradas.

Sobrecargar (DIF 4): El objetivo sufre también 1 punto de daño y si falla un chequeo de ING DIF 2, su penalizador se incrementa en -3.

Luz Curativa

Este hechizo Cierra y restablece la salud de los aliados

Dificultad: 3

Objetivo: Así mismo o toque.

Duración: Instantáneo.

El héroe objetivo recupera 1d6 de VIDA.

Sobrecargar (DIF 5): Todos los héroes a 2 casillas se curan 1d4 de VIDA.

Luz Sagrada

Se abre una puerta a los reinos divinos permitiendo que su sagrada luz pase a través de ella.

Dificultad: 3

Objetivo: 5 casillas

Duración: Instantáneo.

El objetivo sufre 3 de daño (1 si saca con éxito un chequeo de RES DIF 3. No muertos y Demonios sufren el doble de daño.

Sobrecargar (DIF 5): El hechizo afecta a un área de 3x3.

Puerta Mágica

Inscribes un círculo en el suelo, y la magia os lleva a ti y a tus aliados en otro lugar.

Dificultad: 4

Objetivo: 5 casillas

Duración: 1 turno

Crea un portal mágico en un área de 2x2. A su elección cuando se invoque el hechizo, todos los personajes que estén ese turno dentro son transportados a otro Círculo Mágico que se encuentre en la mazmorra o de vuelta al pueblo. Los Monstruos no pueden ir al pueblo, pero pueden usar un portal activo para viajar a cualquier otra puerta en la mazmorra (Determina al azar cual es, en caso que haya más de una).

Resurrección

Te comunicas con el alma de una criatura recién fallecida, llamándola de nuevo a su cuerpo, que lentamente se regenera.

Dificultad: 5

Objetivo: 1 casilla adyacente.

Duración: Instantáneo.

El personaje adyacente al que tocas es revivido con 1 de VIDA.