

ATAQUE:

Los más típicos. Duración instantánea de daño o efectos perniciosos durante unos segundos. Representados o bien tocando al objetivo o lanzándole una pelota de gomaespuma que haya pasado el Test de Armas.

CONJUROS TIPO

Ego elemento Tactum Exequor → Crea un golpe del elemento puro escogido que causa 2 puntos de daño al enemigo tocado. Tiene un coste de 2 puntos de maná.

Ego elemento Distantia Exequor → Crea una bola de un elemento que de impactar en el enemigo (a distancia) le causan 3 puntos de vida. Tiene un coste de 3 puntos de maná.

Initio paraelemento Tactum Paro → Crea una manifestación de un paraelemento que en contacto con el enemigo (toque) le produce la pérdida de 4 puntos de vida. Tiene un coste de 4 puntos de maná.

Initio paraelemento Distantia Paro → Crea una manifestación de un paraelemento que si impacta al enemigo le produce la pérdida de 6 puntos de vida. Tiene un coste de 6 puntos de maná.

Ego paraelemento+elemento Tactum Exequor → Crea un golpe de la energía escogida que causan 6 puntos de daño al enemigo tocado. Tiene un coste de 6 puntos de maná.

Ego paraelemento+elemento Distantia Exequor → Crea un golpe de la energía escogida que de impactar en el enemigo (a distancia) le causan 9 puntos de vida. Tiene un coste de 9 puntos de maná.

CONJUROS CREADOS POR JUGADORES

Golpe de viento: [Aire]: Initio aer distantia efficio: un chorro de aire que impacta a un objetivo y lo derriba (como la maniobra de derribo) (3 mana)

Debilitar: [Aer, Ignis, Negatus]: [Ego Vigor Negatus Tactum Exequor]: Toque que desposee a un enemigo de toda fuerza durante un pequeño periodo de tiempo, haciendo que caiga al suelo como muerto y no pueda moverse. Duración 6 segundos (6 maná)

Paralisis (aire, concepto movimiento y negativo): ego aer negatus distantia paro.
Paraliza al objetivo tocado por la pelotita durante 6 segundos (6m)

Paralisis (aire, concepto movimiento y negativo): ego aer negatus tactum paro.
Paraliza al objetivo tocado durante 4 segundos (4m)

Eliminar sentidos “Ego Aqua Negatus tactum exequor”

inicio=1 + tactum=1 * 2 elementos = 4 puntos de mana.

Deja a la víctima sin un sentido durante 4 segundos. Ciego, Mudo, Sordo lo que elija el mago.

Ego Fulgor Tactum Exequor $(1+1) \times 2 = 4$

Ciega durante 4 segundos a la persona/ser que toque.

Ego Fulgor Distantia Exequor $(1+2) \times 2 = 6$

Ciega durante 6 segundos a la persona/ser que golpee la pelota

Ego Vapor Tactum Paro $[(1+1) \times 2 = 4]$ El lugar queda envuelto en vapor durante 4 minutos negando la visión y dañando si se permanece el suficiente tiempo.

Ego Vapor Negatus Tactum Efficio $[(1+1) \times 3 = 6]$ Inunda el lugar de vapor venenoso durante 6 minutos. (Efecto a elegir por el master)

Initio Aer Tactum Exequor $[(1+1) \times 1 = 2]$: Repele al objetivo con una ráfaga huracanada que le repele durante 2 segundos (debe alejarse corriendo sin pausa durante esos 2 segundos).

Initio Aer Distantia Exequor $[(2+1) \times 2 = 3]$: Repele al objetivo a distancia con una ráfaga huracanada que le repele durante 3 segundos (debe alejarse corriendo sin pausa durante esos 3 segundos).

Ego Fulmen Tactum Exequor $[(1+1) \times 2 = 4]$: Electrocuta al objetivo tocado causando 2 de daño y paralizándolo durante 2 segundos.

Ego Fulmen Distantia Exequor $[(2+1) \times 2 = 6]$: Igual que el anterior pero con 3 de daño y 3 segundos de parálisis.

Ego Lutum Terra Tactum Paro $[(1+1) \times 3 = 6]$ (utiliza tierra como concepto de permanencia) Encierra al objetivo en una estatua de barro solidificada. Habría que romperla desde fuera y tiene 6 puntos de vida. dura 12 segundos

Ego Lutum Terra Distantia Paro $[(2+1) \times 3 = 9]$ (utiliza tierra como concepto de permanencia) Encierra al objetivo en una estatua de barro solidificada. Habría que romperla desde fuera y tiene 9 puntos de vida. Dura 18 segundos.

Ego Aqua Negatus Distantia Exequor $[(2+1) \times 2 = 6]$ El objetivo queda ciego durante 6 segundos.

Ego Glacies Distantia Paro $[(2+1) \times 2 = 6]$ Congela al objetivo inmovilizándolo durante 6 segundos.

Ego Aqua Distantia Exequor [(2+1)x1 = 3] Lanza un chorro de agua que daña 3 o apaga un fuego de 1 y moja.

CEGUERA. Fuego y Negativo. Ego Ignis Negatus Distantia Paro – 6p. Maná Crea una oscuridad alrededor del oponente que le impide ver durante 6 segundos.

TUMBA. Tierra y Negativo. Ego Terra Negatus Tactum Exequor – 4p. Maná. La tierra se abre bajo los pies del enemigo derribándolo y causándole 2 de daño.

CÁRCEL. Tierra, fuego y negativo. Ego Metallum Negatus Tactum Exequor – 6p. Maná. Parálisis de 6 segundos durante la cual no pueden atacar al encerrado.

Enraizado: (para inmovilizar) Initio terram tactum exequor: invoca a la tierra para que mi tacto te detenga. Efecto: Consume 2 de maná y detiene los pies del objetivo tocado durante 2 segundos

Congelación cerebral Initio Aqua Negatus Tactum Efficcio (agua como conocimiento y negativo): 4 mana la víctima queda confuso o aturdido durante 4 segundos. Solo puede defenderse durante ese tiempo y caminar a trompicones. No requiere las normas de noquear ya que es la magia quien le afecta, no la sorpresa.

Dominacion. “Ego Vacuitas Agua tactum execuor”

inicio=1 + tactum=1) * 3 elementos(Vacio=Aire+Negativo, Agua)

Este hechizo afecta a la mente del objetivo. Vacía su mente de cualquier pensamiento e instala en la mente de del objetivo un pensamiento sencillo que la víctima se ve forzada a cumplir en un estado semiinconsciente . Dura 9 segundos

CURACIÓN

CONJUROS TIPO

Ego Certus Tactum Paro: Recupera hasta 2 puntos de vida a otra persona. (cuesta 2 de maná)

Ego Certus Distantia Paro: Recupera hasta 3 puntos de vida al objetivo. (cuesta 3 de maná)

Ego Certus Me Paro: Recupera hasta 2 puntos de vida a sí mismo (cuesta 2 de maná)

CONJUROS CREADOS POR JUGADORES

Ego certus tactum paro. Elimina una enfermedad del organismo del tocado de acuerdo a las potencias de las mismas. 2pm

Ego certus distantia paro. Elimina una enfermedad del organismo del impactado a distancia. de acuerdo a las potencias de las mismas. 3 pm

Ego certus me efficio. Elimina hasta 2 puntos de veneno de mi organismo. 2pm de acuerdo a las potencias de las mismas.

Ego certus tactum efficio. Elimina hasta 2 puntos de veneno del organismo del tocado. 2pm de acuerdo a las potencias de las mismas.

Ego certus distantia efficio. Elimina hasta 3 puntos de veneno del organismo del tocado. 3pm de acuerdo a las potencias de las mismas.

Resistencia Ego certus tactum paro (quita malestar del mareo ,reduce el efecto de venenos y enfermedades)2 minutos 2 mana

MURO DEFENSIVO

Los conjuros de muro crean barreras como los de armadura, con la salvedad de que su objetivo no puede ser ningún ser. Un conjuro de muro defensivo impide el paso en toda su extensión y no puede ser atravesado por golpes, conjuros, proyectiles, etc. Puede ser destruido haciéndole tanto daño como maná haya costado.

Ego Terra Tactum Exequor → Genera un Muro de tierra de tipo defensivo con una longitud máxima de 1 metro y que duraría 2 minutos. Tiene un coste de 2 puntos de maná.

Initio Metallum Distantia Exequor → Genera un Muro de metal de tipo defensivo con una longitud máxima de 3 metros y que dura 6 minutos. Tiene un coste de 6 puntos de maná.

Corriente Infranqueable: [Aer]: [Ego Aer Tactum Exequor]: Muro de viento defensivo. Duración 2 minutos. 1 metro máximo de longitud (2 maná)

MURO OFENSIVO

Los muros ofensivos no impiden el paso, pero infligen un punto de daño a cada persona que lo golpee, toque o atraviese, hasta su duración máxima.

Ego Ignis Tactum Paro → Genera un Muro de fuego de tipo ofensivo con una longitud máxima de 1 metro y que haría un punto de daño a las dos primeras personas que lo atravesen. Si nadie lo atraviesa el conjuro se disipa a los dos minutos. Tiene un coste de 2 puntos de maná.

Initio Glacies Tactum Paro → Genera un Muro de hielo de tipo ofensivo con una longitud

máxima de 2 metros y que haría un punto de daño a las 4 primeras personas que lo atravesasen y se dispararía a los cuatro minutos. Tiene un coste de 4 puntos de maná.

CAMUFLAJE ESTÁTICO

Los conjuros de camuflaje pueden ser de dos tipos: móviles y estáticos.

Los estáticos requieren el uso de un elemento y un positivo para crear una cobertura que te oculte, no pudiéndote mover bajo pena de que se rompa el conjuro.

Ego Terra Certus Me Paro → El lanzador quedaría rodeado con una gran masa de tierra que le haría pasar desapercibido en una superficie terrosa. Este camuflaje duraría un total de 4 minutos o hasta que el objetivo se mueva o cambie de posición. Tiene un coste de 4 puntos de maná.

Initio Lutum Certus Distantia Efficio → El objetivo del conjuro quedaría rodeado por una gran masa de barro que le haría pasar desapercibido en zonas cenagosas. Este camuflaje duraría un total de 9 minutos o hasta que el objetivo se mueva o cambie de posición. Tiene un coste de 9 puntos de maná

CAMUFLAJE MÓVIL

Se representan con el jugador haciendo el gesto de fuera de juego y su duración es igual en minutos al coste en maná.

Ego Ignis Aqua Certus Me Exequor → El lanzador modificaría la manera en que es percibido por los sentidos normales para que no puedan verle. Este camuflaje duraría un total de 6 minutos y tendría un coste de 6 puntos de maná.

Invisibilidad (agua como sentidos, negativo para negarlos. Certus para bonificación)

Ego aqua negatus tactum paro: el sujeto se vuelve invisible durante la duración del hechizo, cruzando los brazos en señal de “fuera de juego”, el hechizo se rompe si interactúa con otros jugadores. 6 minutos y 6 de mana.

CONTRACONJURO

Ego Aqua Me Paro → Con este conjuro se podría contrarrestar una bola de fuego (Ego

Ignis Distantia Exequor). Tiene un coste de 2 puntos de maná.

Initio Vacuitas Certus me Exequor → Este Conjuro podría contrarrestar los efectos del conjuro Ego Vita Negatus Distantia Paro. Tiene un coste de 6 puntos de maná.

Disipar magia (toque): [Negatus]: [Ego Negatus Me/Tactum Exequor]: Disipa cualquier magia que afecte al objetivo. Si el conjuro es de más de 2 de maná no tiene efecto.

Disipar magia (distancia): [Negatus]: [Ego Negatus Distantia Exequor]: Disipa cualquier magia que afecte al objetivo. Si el conjuro es de más de 3 de maná no tiene efecto.

Ego aer negatus tactum paro. Ego aer negatus distantia paro Disipar magia (aire como espacio, negativo): disipa un hechizo de los mismos puntos de maná o inferiores en efecto sobre un lugar (un objeto tocado o una zona donde se lance la pelota). 4 mana para tocado y 6 para distancia.

MEJORA

Los conjuros de mejora incrementan el daño que haces en combate, a razón de un punto de daño extra por golpe válido hasta el máximo del conjuro.

Ego Certus Ignis Me Paro → Con este conjuro se aumenta la fuerza del lanzador y hará un punto más de daño con cada ataque cuerpo a cuerpo. Hasta un límite de cuatro golpes, o hasta que se cumplan 4 minutos. Tiene un coste de 4 puntos de maná.

Ego Certus Glacies Tactum Exequor → Con este conjuro se aumenta la potencia del arma confiriéndole un punto más de daño de hielo con cada ataque cuerpo a cuerpo que realice. Tendrá una duración de 6 minutos o 6 golpes. Tiene un coste de 6 puntos de maná.

Ego Vigor Tactum Exequor $(1+1) \times 2 = 4$

Dar 4 más de fuerza a alguien para que haga más daño golpeando

POTENCIAR ARMAS

Golpe ardiente: [Ignis]: [Ego Ignis Tactum Exequor]: convertir tu espada en una espada flamígera durante 2 minutos o hasta que des 2 impactos con ella. cada uno de esos impactos causará su daño habitual y un +1 de daño por fuego.

ARMADURA OFENSIVA

Creación de una barrera personal contra el daño. Los conjuros de armadura ofensivos hacen daño a quien nos golpee a razón de un punto de vida por cada punto de mana y golpe.

Armadura flamígera: [Ignis]: [Ego Ignis Me/Tactum Exequor]: El objetivo es envuelto por una armadura de llamas que inflige un punto a los dos primeros seres que golpeen al objetivo. Duración 2 minutos (2 maná).

ARMADURA DEFENSIVA

Creación de una barrera personal contra el daño. La defensiva resiste tantos puntos de "vida" como su coste en maná.

Armadura tenebrosa: [Ignis, Negatus]: [Ego Tenebrae Me/Tactum Exequor]: El objetivo es envuelto por una armadura de sombras que le protegen de 4 puntos de daño. Duración 4 minutos.

Armadura de ciclón: [Aire] + [Positivo, mejora]: Ego aer certus me exequor (personal)
Ego aer certus tactum exequor (objetivo tocado): genera un pequeño vendaval alrededor de la criatura tocada, que le protege desviando impactos y proyectiles (4m)
Podría además hacerse sobre un objetivo a distancia ego aer certus distantia exequor y sería 6 puntos de daño lo que absorbería.

Reflejos de la serpiente (aire como agilidad, positivo): Inicio Aer Certus Tactum Exequor. proporciona destreza y agilidad, otorgando el beneficio de la habilidad "armadura inteligente" (1 punto extra de armadura mientras se lleve como máximo armadura tipo 1 o 2) durante 4 minutos. Ego aer certus me paro. (4m)

UTILIDAD

Aire puro: [Aire] + [Positivo, mejora]: Inicio aer certum distantia efficio: purifica el aire del entorno, eliminando gases y vapores nocivos o dispersando el humo (6m)

Catarata: [Agua]:Inicio aqua distantia efficio: un chorro de agua que apaga fuegos a distancia (3m). Extingue un punto de llama.

Oráculo: [Agua, concepto conocimiento] + [Positivo, mejora]: Ego aqua certum tactum paro: permite al lanzador conocer datos sobre los objetos que toque (historia, dueños anteriores, acontecimientos importantes en los que el objeto se vio involucrado...) Sería de tocado y deberás consultar a un master que te dará una información muy sucinta y que puede ser errónea.

Manantial: [Agua] + [Positivo, mejora]: Initio aqua certum distantia efficio: purifica una masa de agua, haciéndola potable y eliminando venenos hasta 6 puntos. Hasta 6 metros cúbicos.

Palabras de la verdad (agua, concepto conocimiento y positivo): Ego aqua certus tactum exequor (4 mana) un objetivo que se somete VOLUNTARIAMENTE a este hechizo, solo puede decir la verdad al ser interrogado, duración 4 minutos (para testimonios e investigaciones).

Coraje Ego certus certus tactum exequor (positivo como sentimientos y positivo): vuelve al objetivo inmune al miedo durante 4 minutos. 4 mana.

Luz del corazón: [Agua] [Ego Aqua Certus Tactum Efficium]: Lee la mente revelando las cosas buenas de la gente, la persona tocada deberá de hablarme de sus buenas intenciones, aquello de lo que se puede enorgullecer. (4pm) Dura 4 minutos y ha de ser aceptado por quien lo recibe sino son 4 segundos.

Conocimiento sobrenatural: [Agua, positivo] [Initio Aqua Certus Me Efficium]: Durante los cuatro próximos minutos se enciende en mí un conocimiento intuitivo sobre la magia que me permite saber cosas sobre el lugar en el que estoy u objetos que tengo a la vista, que normalmente desconocería (4pm)

Conocimiento de la verdad: [Agua, Positivo] [Ego Aqua Certus Tactum Paro]: Aquella persona a la que toco puede distinguir la verdad de la mentira (en lo que dicen otras personas) durante los próximos 4 minutos.(4pm) Durará 4 minutos el interpelado hablará libremente. al acabar el mago podrá preguntarle sobre qué cosas ha dicho la verdad y sobre cuáles no, y solo tendrá que indicar eso, no ser más concreto. se recomienda hacerlo en presencia de un máster. Si el objetivo no es voluntario durará 4 segundos.

Ego aqua certum distantia efficio: limpia agua, haciéndola potable y eliminando venenos. Hasta 6 metros cúbicos. 6pm

Ego aqua certum tactum efficio: limpia agua haciéndola potable y eliminando venenos. 4pm

Ego aqua distantia exequor: Apaga 1 punto de llama. 3pm

Ego ignis tactum paro: Crea un punto de llama. 2pm

Ego ignis distantia paro: crea 1 puntos de llama. 3pm

Ego aqua certus tactum exequor. Aumenta los sentimientos de la persona afectada. No los cambia pero los potencia. Si tiene miedo tendrá pavor, si está enfadado perderá los estribos... queda a la interpretación del afectado. Dura 4 minutos cuesta 4 pm

Ego aqua certus distantia execuor. Aumenta los sentimientos de la persona afectada. No los cambia pero los potencia. Si tiene miedo tendrá pavor, si está enfadado perderá los estribos... queda a la interpretación del afectado. Dura 6 minutos cuesta 6 pm

Ego aqua ignis tactum execuor. Cambia el sentimiento predominante del individuo tocado. Dura 4 minutos cuesta 4 pm

Ego aqua ignis distantia execuor. Cambia el sentimiento predominante del sujeto afectado. Dura 6 minutos cuesta 4 pm.

Extinción (Levanto la tierra para apagar un fuego) Initio terra tactum paro. Efecto: consume 2 puntos de maná y 1 niveles de llama.

Ego Aqua Terra Efficio $[(1+1) \times 2 = 4]$ Lee la mente del objetivo, por lo que este debe responder a todo lo que digas durante 4 minutos. (O efecto similar) (La idea sería comprender los impulsos de su cerebro). Si es no voluntario dura 4 segundos, y el objetivo puede negarse a hablar si así lo quiere, pero de hablar ha de decir siempre la verdad.

Ego Glacies Tactum Paro $[(1+1) \times 2 = 4]$ Congela la puerta/espacio limitado objetivo haciendo que permanezca cerrada (O bloqueado en caso de espacio) durante 4 minutos. O hasta que le causen 4 puntos de daño

Ego Glacies Terra Tactum Paro $[(1+1) \times 3 = 6]$ Congela la cerradura objetivo durante 12 minutos o hasta que sufra 6 de daño

Ego Lutum Aqua Tactum Efficio $[(1+1) \times 3 = 6]$ Crea una réplica de barro del objeto tocado.

Ego Lutum Tactum Paro $[(1+1) \times 2 = 4]$ El suelo tocado se vuelve barro pegajoso. Durante 4 minutos nadie puede atravesarlo. (4 metros hacia delante)

Ego Mors Aqua Tactum Efficio $[(1+1) \times 3 = 6]$ Durante 6 minutos, simula que tienes detenidas todas las funciones vitales y te hace parecer un muerto viviente a todos los efectos.

Ego Terra Negatus Tactum Efficio $[(1+1) \times 2 = 4]$ Durante 4 minutos deforma el cuerpo del objetivo para que sea imposible identificar quién eres. (Sobre todo útil para que alguien no pueda chivarse de que has sido tú quien ha hecho tal).

Ego Terra Negatus Aqua Tactum Efficio $[(1+1) \times 3 = 6]$ Durante 6 minutos el objetivo tocado tiene el aspecto de otra persona al azar. No se puede imitar a una persona concreta.

Ego Vapor Tactum Efficio $[(1+1) \times 2 = 4]$ El objetivo se transforma en vapor, no pudiendo interactuar con nada físico durante 4 segundos si no es voluntario. (incluido daño de golpes, efectos beneficiosos, beber pociones...)

Ego Fulgor Tactum Exequor $[(1+1) \times 2 = 4]$: Envuelve al objetivo de un fulgor cuasi-divino que deslumbra y ciega a quienes lo vean durante 4 segundos.

Ego Fulgor Distantia Exequor (6): Como lo anterior, pero a distancia y durante 6 segundos.

Initio Fulgor Me Efficio $[(1+1) \times 2 = 4]$: Me convierto en un ser de luz durante 4 minutos, invulnerable a todo lo físico (daño físico, beber pociones...) y tampoco puedo llevar a cabo ninguna acción.

Initio Fulgor Tactum Exequor $[(1+1) \times 2 = 4]$: El objetivo tocado emite luz durante 4 minutos

Initio Aer Ignis Tactum Exequor (4): Cambia la dirección del viento durante 4 minutos. Ideal para aspiradores de niebla profesionales y amateurs, así como para evitar animales y otros cazadores que se basen en el olfato.

Initio Aer Ignis Distantia Exequor (6): Cambia la dirección del viento durante 6 minutos.

Ego aer aer tactum exequor, Maná: 4,
Renueva el aire encerrado en una estancia, recipiente, etc., por ejemplo evitando que mueran asfixiadas las criaturas en su interior, manteniendo vivo un fuego.

Ego aer aer distantia exequor, Maná: 6,
Efecto: "renueva el aire encerrado en una estancia, recipiente, etc., por ejemplo evitando que mueran asfixiadas las criaturas en su interior, manteniendo vivo un fuego...".

Ego nebula aer distantia exequor, Maná: 9,
Efecto: "hace aparecer una niebla espesa a su alrededor."

Ego vapor aer tactum exequor, Maná: 6,
Efecto: "permite evaporar y disipar en el aire el fluido dentro de cualquier recipiente tocado (también vale si se toca el fluido directamente), incluso si el recipiente está cerrado."

Ego vapor aer distantia exequor, Maná: 9,
Efecto: "permite evaporar y disipar en el aire el fluido dentro de cualquier recipiente alcanzado por el conjuro (o alcanzado el fluido directamente), incluso si el recipiente está cerrado."

Ego vapor terra me paro, Maná: 6,
Efecto: "crea un aura de vapor purificador alrededor del objetivo, lo que le permite atravesar áreas en las que el aire es irrespirable."

Ego lutum aer tactum exequor, Maná: 6,
Efecto: "rellena de barro un espacio (de tamaño razonable, como una botella, un cofre...) lo que dificulta o impide utilizar el resto del contenido hasta que este barro sea disipado."

Ego lutum aer distantia exequor, Maná: 9,

Efecto: "rellena de barro un espacio (de tamaño razonable, como una botella, un cofre...) lo que dificulta o impide utilizar el resto del contenido hasta que este barro sea disipado."

Ego aer nebula distantia exequor, Maná: 9,

Efecto: "disipa niebla, humo, etc. en el aire."

Ego Aer Me Efficcio (Ego Aer Tactum Efficcio)

Coste en maná: $(1 + 1) \times 1 = 2$

Función: Permite crear una corriente de aire bajo los pies, que hace que durante dos minutos, tus pisadas no lleguen a tocar el suelo. Evita que se activen trampas que puedan estar en el terreno, y permiten andar sobre pantanos o arenas movedizas sin hundirse.

Sobre grandes extensiones de agua, su efectividad no es plena (el agua cede a la presión del aire más rápido) por lo que será necesario correr para evitar hundirse.

Función secundaria: Ayuda a salvar desniveles en el terreno, al poder elevarse con el aire. También ayuda a salir si te estás hundiendo.

Puede ser aplicado sobre otra persona u objeto cambiando el localizador Me por Tactum, con idénticos efectos

Initio Aer Tactum Exequor

Coste en maná: $(1 + 1) \times 1 = 2$

Función: Aplicado específicamente sobre las velas de un barco, impulsa el aire con más fuerza en la dirección deseada, para aumentar la velocidad, su efecto dura dos minutos.

Ego Aqua Certus Me Efficcio (Ego Aqua Tactum Efficcio)

Coste en maná: $(1 + 1) \times 2 = 4$

Función: Supone un beneficio en los sentidos, una especie de sexto sentido que te hace intuir la verdad o la mentira en las palabras de los demás durante cuatro minutos. Puede ser útil en juicios, o al hacer tratos con personas dudosas. No permite saber en concreto en que mente, sino si en general dice la verdad o miente.

Puede ser aplicado sobre otra persona u objeto cambiando el localizador Me por Tactum, con idénticos efectos

Initio Aqua Tactum Exequor

Coste en maná: $(1 + 1) \times 1 = 2$

Función: Aplicado específicamente sobre un barco o bote, permite "empujarse" gracias a la fuerza del agua, aumentando la velocidad durante uno o dos minutos.

Initio Aqua Certus Tactum Eficcio

Coste en maná: $(1 + 1) \times 2 = 4$

Función: El agua abre los conocimientos y permite descubrir información sobre los objetos que tocas. Esa información se centrará en su pasado, futuro, presente, utilidad, personas que lo han poseído... según lo que estés pensando en el momento de aplicar el conjuro

Ego terra aqua tactum exequor, Maná: 4,

Permite 'sondear' cosas básicas (como metal, agua)... en la tierra bajo el conjuro.

Ego terra aqua distantia exequor , Maná: 6,

Permite 'sondear' cosas básicas (como metal, agua)... en la tierra bajo el lugar de impacto del conjuro.

Ego vapor terra me paro, Maná: 6,

Crea una BURBUJA de vapor purificador alrededor del objetivo, lo que le permite atravesar áreas en las que el aire es irrespirable.

Ego aqua certus certus tactum exequor, Maná: 6,

Permite percatarse de pistas, rastros mágicos, rastros del pasado, etc. en el entorno del mago ((punto tocado o entorno si se lanza a sí mismo) o del punto alcanzado si es a distancia, o bien otra persona en su entornos es tocada y acepta el conjuro) de los que no se percataría normalmente. Además, también podría generar visiones del pasado que puedan completar la información, de modo que da una idea general de lo que ha pasado o está pasando. En ocasiones hace focalizar la atención del mago (o receptor del conjuro) en un punto o zona en la que está la pista decisiva, o le da una idea clave para descubrirla.

Ego aqua certus certus distantia exequor ,Maná: 9,

Permite percatarse de pistas, rastros mágicos, rastros del pasado, etc. en el entorno del mago ((punto tocado o entorno si se lanza a sí mismo) o del punto alcanzado si es a distancia, o bien otra persona en su entornos es tocada y acepta el conjuro) de los que no se percataría normalmente. Además, también podría generar visiones del pasado que puedan completar la información, de modo que da una idea general de lo que ha pasado o está pasando. En ocasiones hace focalizar la atención del mago (o receptor del conjuro) en un punto o zona en la que está la pista decisiva, o le da una idea clave para descubrirla."

PREGUNTAS TÍPICAS SOBRE LA MAGIA

Permanencia de los cambios

Todos aquellos cambios o alteraciones que no sean la forma habitual de cuerpo o mente de la víctima volverán a su estado natural una vez finalizada la duración del conjuro o poción. Aquellos conjuros que hagan cambios que no sean temporales, por ejemplo borrar los últimos minutos de tu memoria, solamente permanecerán si se llevaron a cabo con la víctima inconsciente.

Efectos repartidos

Si un conjuro de aire quiero que además de hacer daño derribe al oponente los efectos adicionales se contarán como si fuera el maná correspondiente a un componente. Es decir,

si con un conjuro de dos elementos y tocado, que cuesta 4 de maná quiero que aparte de hacer daño derribe el efecto será 2 de daño y derribo.

Disipar magia

Para disipar magia existen dos maneras:

La primera es llevar a cabo un conjuro con la formulación opuesta al conjuro original. esta manera tiene la ventaja añadida de que si el original era un conjuro a distancia tu puedes contraconjurarlos con uno de toque, gastando, por lo tanto, menos maná para conseguir el mismo efecto.

La otra manera de disipar magia es a lo bestia. Para ello tienes que lanzar un conjuro de disipación que sea más potente, es decir, que cueste más maná, que el conjuro original.

Descarga a través de objetos

Los objetos normales no son buenos conductores de magia. Por eso cuando lanzamos un conjuro de fuego a través de una espada el conjuro se va descargando punto a punto de maná según vaya haciendo daño adicional. Esto es igual para todos los conjuros que se descarguen a través de objetos mundanos. Por ejemplo un conjuro de parálisis que se descargue a través de un arma solo paralizará a su oponente un segundo por cada toque, hasta que se descargue por completo.

Descarga de conjuros de muro

Los conjuros en forma de muro también se descargan de manera paulatina, al igual que los lanzados a través de un objeto.

Modificar recuerdos

Varios conjuros intentan borrar, modificar o implantar nuevos recuerdos. Esto solamente es posible mediante rituales. Todo lo que sea más allá de borrar los últimos minutos requiere algo más que un conjuro de tres elementos. Al fin y al cabo debes de buscar el recuerdo que quieres modificar en la cabeza de tu "paciente" o narrarle con todo lujo de detalles el recuerdo que quieres implantar.