

Conjuras una esfera negra, sin rasgos, de inexistencia que destruye casi cualquier cosa que toca. Vuela hasta a 30' por asalto y ataca a la criatura u objeto que le indiques. Para golpear a una criatura con la esfera debes tener éxito en un ataque de toque a distancia. La esfera se detiene durante el asalto en que realizas el ataque contra una criatura u objeto, y debes dirigirla activamente con una acción equivalente a moverse.

Cuando es golpeado por la esfera el objetivo sufre 2d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 40d6). Cualquier criatura reducida a 0 o menos puntos de golpe debido a este conjuro queda desintegrada, dejando solo un rastro de polvo fino (aunque su equipo no resulta afectado). Cuando se usa contra un objeto, la esfera desintegra hasta un cubo de 10' de lado de materia no viva. Si una criatura u objeto logra salvar contra Fortaleza sólo queda parcialmente afectado y sufre 5d6 puntos de daño. Si este daño lo reduce a 0 o menos puntos de golpe, se desintegra.

Los efectos de la esfera se consideran como un conjuro de *desintegrar* a la hora de destruir un *muro de fuerza* o cualquier otro conjuro o efecto específicamente afectado por un conjuro de *desintegrar*. Si la esfera supera el alcance del conjuro, se desvanece.

Componente material: una pizca de polvo de una criatura desintegrada.

ESFERA DEFENESTRANTE

Evocación [aire]

Nivel: hechicero/mago 4

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: esfera de 2' de radio

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación:

Fortaleza parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Una nebulosa esfera gris de aire arremolinado y viento

auillante vuela para atacar y lanzar por los aires a tus enemigos. Como acción de movimiento, puedes hacer que la esfera se desplace hasta 30' por asalto y golpee a la criatura u objeto que designes con un ataque de toque a distancia. Cualquier criatura golpeada por la esfera sufre 3d6 puntos de daño debidos a la fuerza de su viento. Además, las criaturas Medianas o de menor tamaño deben salvar contra Fortaleza o quedarán tumbadas. A continuación, aquellas criaturas que hayan quedado tumbadas, deben salvar de nuevo contra Fortaleza o serán arrastradas y se elevaran 1d8×10 pies en el aire hasta caer a 1d6 casillas de distancia en dirección aleatoria desde su situación original, sufriendo daño por caída normalmente.

Esfera defenestrante



Si algún obstáculo evita que la criatura llegue a la altura máxima, sufre 1d6 puntos de daño por cada 10' de movimiento que fuera incapaz de completar, de modo que una criatura lanzada 50' hacia arriba en una habitación con el techo a 20' sufriría 3d6 puntos de daño por el impacto, y después 2d6 puntos de daño más al caer de nuevo contra el suelo.

La esfera puede afectar a un máximo de una criatura u objeto por asalto, y se deshace si excede el alcance del conjuro.

Foco: una perla gris valorada en 100 po.

ESPADA DE LAS TINIEBLAS

Nigromancia [mal]

Nivel: hechicero/mago 7, wu jen 7

Componentes: V, S, M

Efecto: hoja de energía negativa

Este conjuro funciona como una *espada del engaño*, excepto que creas una hoja negra de energía negativa pura y atacas a los oponentes a distancia. Una *espada de las tinieblas* otorga un nivel negativo en cada golpe acertado contra una criatura viva, tiene una amenaza de crítico de 19-20 y otorga otro nivel negativo con un golpe crítico. Los

niveles negativos suelen tener la posibilidad de consumir permanentemente los niveles del receptor, pero los procedentes de la *espada de las tinieblas* no duran lo suficiente para causar este efecto. No obstante, si una víctima recibe un número de niveles negativos igual o superior a sus DG, muere.

Si la espada golpea a una criatura muerta viviente, le concede 5 puntos de golpe temporales por cada dos niveles de lanzador (máximo 25), que duran hasta 1 hora.

Componente material: una katana, espada bastarda o espada larga, que se rompe contra una piedra al lanzar el conjuro.