



---

# LAS TABLAS DE SLAT-DEANAICH

---

Suplemento para el Sistema Athkri



EL NAUFRAGIO  
<https://naufragio.net/>

## Índice de contenido

<b>Las tablas de Slat-Deanaich</b> .....	3
<b>Presentación</b> .....	3
<b>Conjuros</b> .....	3
Primer Círculo .....	3
Segundo Círculo .....	4
Tercer Círculo .....	5
Cuarto Círculo .....	6
Quinto Círculo .....	9
Sexto Círculo.....	11
Séptimo círculo .....	12
<b>Condiciones</b> .....	13
Silencio .....	13
<b>Lista alfabética de Conjuros</b> .....	13
<b>Bestiario</b> .....	14
Hombre corrupto .....	14
Maldito .....	14
<b>Open Game License Version 1.0a</b> .....	15

---

El **Sistema Athkri** es una obra de Adrián Diego "**Maurick Starkvind**" y Cristina Borrego "**Amy An'ei**".

- **Redacción y maquetación:** Adrián Diego "**Maurick Starkvind**".
- **Corrección:** Adrián Diego "**Maurick Starkvind**".
- **Portada:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Witch-and-cat-vector-image/15653.html>

**Registrado en Safe Creative:** <http://www.safecreative.org/work/1803166163539-athkri-las-tablas-de-slat-deanaich>

**Rápido y Fácil** es una obra de Trúkulo y Theck. Sin ellos, este suplemento no podría haber sido creado.

Este suplemento está dedicado a aquellos que se han molestado en compartir, leer o interactuar de algún modo con las publicaciones de **El Naufragio** y su contenido.

Vosotros sabéis quiénes sois.

## Las tablas de Slat-Deanaich

---

Cuentan las leyendas que el infame lanzador de conjuros **Slat-Deanaich** registró todos sus secretos en gruesas tablas de piedra, codificadas en un idioma incomprensible para el resto, en una última burla a la cordura de los mortales. Fue un poderoso ogro arcanista, y la escasa información que se pudo extraer de la región dónde se hallaron sus restos mortales hace sospechar que **Slat** fue uno de los causantes del quiebro de la **Urdimbre**.

Se desconoce cuál fue su sino, pero lo más probable es que el abuso que hacía de los poderes arcanos fuese lo que acabó con él. Se han pasado muchas historias mediante la tradición oral sobre los terribles y blasfemos actos de **Slat-Deanaich**: profanación de lugares sagrados, hostigamiento a pequeñas aldeas empleando los cuerpos sin vida de sus seres queridos e incluso incursiones a planos de existencia gris, zonas prohibidas para los mortales. De ahí el origen de su nombre: **Slat** (*Profanador*) **Deanaich** (*de los Vivos*). La desaparición de este abyecto ser fue un alivio para los moradores de la antigüedad, y que se conserve un ápice de sus abominables secretos es ya una ofensa para la civilización.

Sin embargo, los mortales no aprenden de los errores del pasado, y aquí se encuentran transcritos los peligrosos hechizos de aquel antiguo brujo. Cualquier estudiante de magia debería ser capaz de perfeccionarlos con el debido estudio, aunque es menester informar que es muy probable que el despreciable **Slat-Deanaich** se apropiase de los sortilegios y secretos de aquellos a los que derrotaba. Si bien la mayoría de estos **Conjuros** fueron concebidos para hacer el mal, un arcanista digno sabrá emplearlos para el bien común.

### Presentación

El documento que tienes entre manos es el sexto suplemento para el juego de rol **Athkri**, un sistema multiambiental basado en **Rápido y Fácil** de libre descarga en <https://naufragio.net>. Esta ampliación añade 38 nuevos **Conjuros**, una **Condición** y dos **Enemigos** a las opciones disponibles para los jugadores. Se puede utilizar con **Rápido y Fácil** sin demasiada dificultad.

### Conjuros

#### Primer Círculo

---

##### Marchitar

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (10m)

**Efecto:** Mustias cualquier planta sobre la que se lance el **Conjuro**. Si el objetivo es una criatura que sea considerada como planta, sufre tanto daño impío como **Nivel de Poder** / 2 (mínimo 1).

**Potenciar:** Puedes gastar 2 **Puntos de Maná** adicionales para causar tanto daño impío como **Nivel de Poder**.

##### Profanación carmesí

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Personal (2m)
- **Etiquetas:** Diario, Ritual
- **Objetivo:** El cadáver de una criatura inteligente.

**Efecto:** Evocas una niebla roja y corrupta que transforma al objetivo en 2d6 **Huesos malditos**. Necesitarás estos materiales para ciertos **Conjuros** de las **Tablas de Slat-Deanaich**.

**Potenciar:** Puedes gastar 2 **Puntos de Maná** adicionales para crear 1d6 **Huesos malditos** adicionales.

## Segundo Círculo

---

### Estallido dimensional

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (10m)

**Efecto:** Rasgas el nexo entre dimensiones en las proximidades del objetivo, causando 1d6+1 de daño neutral e ignorando su resistencia a la magia por tantos puntos como **Nivel de Poder**.

**Potenciar:** Puedes gastar 4 **Puntos de Maná** adicionales para ignorar por completo la resistencia a la magia del objetivo.

### Falsa vida

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Personal (2m)

**Efecto:** Obtienes 1d6 **Puntos de Salud** temporales; esta Salud adicional puede exceder el máximo y dura 1 hora por **Nivel de Poder** o hasta que se agote. Si sufres daño mientras posees **Puntos de Salud** temporales, se deben deducir primero. Solo puedes beneficiarte de una única aplicación de este **Conjuro**.

**Potenciar:** Puedes gastar 2 **Puntos de Maná** adicionales para obtener 2d6 **Puntos de Salud** temporales en lugar de 1d6.

### Orbe tenebroso

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** Intuición 4 + Nivel de Poder

**Efecto:** Una funesta nube negra como la noche surge alrededor de la vista del objetivo, causándole **Ceguera** durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto.

### Púa ósea

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (ver descripción)
- **Requisito:** 1 Hueso maldito

**Efecto:** Haces levitar un hueso maldito carmesí y lo arrojas a gran velocidad hacia un objetivo situado a tantos metros como **Nivel de Poder** x2. El proyectil causa 1d6+1 de daño perforante e impío.

**Potenciar:** Puedes consumir 1 **Hueso maldito** adicional para aumentar el **Alcance** a **Nivel de Poder** x3 y causar 1d6+3 de daño.

## Tercer Círculo

---

### Alzar Hombre corrupto

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (2m)
- **Etiquetas:** Convocación
- **Requisito:** 2 Huesos malditos
- **Objetivo:** El cadáver de una criatura inteligente.

**Efecto:** Partes en varias esquirlas óseas los huesos malditos, que se quedan flotando ominosamente a tu alrededor. Después, se clavan en el cuerpo del objetivo, atravesando sus órganos internos y tomando el control temporalmente. Creas un **Hombre corrupto** que estará a tu servicio durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**.

**Potenciar:** Si consumes 2 **Huesos malditos** adicionales, el **Hombre corrupto** durará 24 horas o hasta ser destruido. Sólo puedes potenciar un **Conjuro** de **Convocación** de este modo.

### Ancla sombría

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** Mente 6 + Nivel de Poder

**Efecto:** Una pesada ancla de sombras se forma sobre el cuello del objetivo, causándole **Parálisis** durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto. El uso de **Ancla sombría** en otro objetivo anula el primer efecto.

**Potenciar:** Puedes gastar 3 **Puntos de Maná** adicionales para afectar a otro objetivo adicional.

### Luz de luna

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Objetivo:** Un objeto de tipo Arma
- **Acción:** Menor

**Efecto:** Hechizas un arma con energía plateada procedente de la luna, encantándola para causar 1d6 adicional de daño radiante y psíquico durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**.

### Maldición discordante

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Salvación:** Presencia 6 + Nivel de Poder

**Efecto:** Esclavizas momentáneamente la personalidad del objetivo, causándole **Confusión** durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto.

### Mandala hipnótico

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Lanzador (2m)
- **Salvación:** Intuición 6 + Nivel de Poder

**Efecto:** Tras evocar en tu mano chispas demoníacas, dibujas en el aire un patrón hipnótico herético, que embelesa y distrae a todo aquel que fije su vista en ti. Durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**, cada vez que una criatura te mire debe superar una **Tirada de Salvación** o sufrir **Fascinación** hacia ti por la duración de ese **Asalto**. No puedes controlar a quién afecta el **Mandala hipnótico**, aunque puedes finalizar sus efectos cuando desees.

**Potenciar:** Puedes gastar 3 **Puntos de Maná** adicionales para volver a tus aliados inmunes al efecto del **Mandala hipnótico** mientras esté activo. Esta potenciación no es permanente.

### Nube de putrefacción

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Requisito:** 2 Huesos malditos
- **Salvación:** Físico 6 + Nivel de Poder
- **Objetivo:** El cadáver de una criatura.

**Efecto:** Lanzas con desprecio los huesos malditos hacia un cuerpo cercano. La funesta magia negra que mora en su interior reacciona con los fluidos muertos del ser, haciendo que se pudra en una repugnante nube de peste y miseria. Causa 2d6 de daño por veneno y ácido, y **Enfermedad**, a todos los objetivos en un radio de 2m del cuerpo. Deben superar una **Tirada de Salvación** si quieren librarse del efecto.

**Potenciar:** Puedes gastar 2 **Puntos de Maná** adicionales para aumentar el radio de la **Nube** en 2 metros.

### Cuarto Círculo

---

#### Alzar muerto viviente

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (2m)
- **Etiquetas:** Convocación
- **Requisito:** 3 Huesos malditos
- **Objetivo:** El cadáver de una criatura.

**Efecto:** Clavas agujones óseos imbuidos con tu magia oscura que resucitan como una abominación carente de intelecto al objetivo durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Este ser conservará las capacidades que tenía en vida, más no su voluntad o deseos.

**Potenciar:** Si consumes 3 **Huesos malditos** adicionales, el **Muerto viviente** durará 24 horas o hasta ser destruido. Sólo puedes potenciar un **Conjuro de Convocación** de este modo.

### Atar demonio

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** Presencia 8 + Nivel de Poder

**Efecto:** Mediante una rápida invocación profana, eres capaz de arrancar cadenas etéreas forjadas en fuego rasmálico. Con ellas, puedes **Paralizar** a un objetivo considerado un demonio durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

**Potenciar:** Puedes gastar 3 **Puntos de Maná** adicionales para aumentar en 2 la **Dificultad** de la **Tirada de Salvación**.

### Detonación cadavérica

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Requisito:** 3 Huesos malditos
- **Objetivo:** El cadáver de una criatura.

**Efecto:** Lanzas con desprecio los huesos malditos hacia un cuerpo cercano. La funesta magia negra que mora en su interior reacciona con los fluidos muertos del ser, haciendo que libere una asquerosa explosión de vísceras, sangre y huesos. Causa 2d6+2 de daño contundente e impío a todos los objetivos en un radio de 2m del cuerpo.

**Potenciar:** Puedes gastar 3 **Puntos de Maná** adicionales para aumentar el radio de la **Detonación** en 2 metros.

### Fauce astral

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Dificultad:** Defensa
- **Coste:** 0

**Efecto:** De las profundidades de un plano enloquecido y no euclidiano, surge una hambrienta boca espectral que arranca 1d6 **Puntos de Maná** del objetivo y los imbuye en tu cuerpo, recuperándote tantos **Puntos de Maná** como daño causado.

### Infundir terror

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia
- **Salvación:** Mente 8 + Nivel de Poder

**Efecto:** Penetras en la mente del objetivo, arrastrando a la luz sus temores más primordiales. Debe superar una **Tirada de Salvación** o tener **Miedo** de ti durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Cada Turno que pase bajo el efecto de **Infundir terror** debe repetir la **Tirada de Salvación** hasta superarla o estar a más de 100m de ti.

### Lanza de sombras

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (10m)

**Efecto:** Extiendes tu brazo y las sombras a tu alrededor se arremolinan en una larga lanza sombría, que sale despedida a gran velocidad hacia el objetivo, causándole 3d6 daño impío.

### Luna nueva

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia (8m)

**Efecto:** Concentras en la palma de tu mano un ápice de energía lunar, evocando sus secretos y moldeándolos para otorgar Invisibilidad al objetivo durante 1 minuto por **Nivel de Poder** o hasta que realice una acción distinta a moverse.

### Maldición de debilidad

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Salvación:** Presencia 8 + Nivel de Poder

**Efecto:** Centras tu magia en la personalidad el objetivo, alterándola mediante hebras demoníacas para debilitar su resistencia física y provocándole una penalización -2 a **Blindaje** durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto.

### Maldición del caos

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Salvación:** Presencia 8 + Nivel de Poder

**Efecto:** Proyectas tu poder mágico sobre la personalidad del objetivo, infundiendo pensamientos ficticios de inutilidad y desesperación. Provoca una penalización -2 a todas las **Tiradas de Ataque** y uso de **Poderes** del objetivo durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto.

### Tentáculos negros

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (12m)
- **Salvación:** Agilidad 8 + Nivel de Poder

**Efecto:** De los pies del objetivo surgen varios tentáculos formados por sombras sólidas, tan oscuras como una noche sin luna, que lo aplastan y lo retienen durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. El objetivo sufre 1d6+3 de daño impío cada **Turno** que quede atrapado y debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto.

**Potenciar:** Puedes gastar 3 **Puntos de Maná** adicionales para aumentar en 2 la **Dificultad** de la **Tirada de Salvación**.



## Quinto Círculo

---

### Alzar Maldito

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (2m)
- **Etiquetas:** Convocación
- **Requisito:** 4 Huesos malditos
- **Objetivo:** El cadáver de una criatura inteligente.

**Efecto:** Los huesos malditos orbitan alrededor del cuerpo objetivo antes de clavarse en su cráneo. Lo transformarán en un **Maldito** durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**, tiempo en el que estará fielmente a tu servicio.

**Potenciar:** Si consumes 4 **Huesos malditos** adicionales, el **Maldito** durará 24 horas o hasta ser destruido. Sólo puedes potenciar un **Conjuro** de **Convocación** de este modo.

### Erradicar

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Requisito:** El objetivo ha de ser una criatura invocada por un Poder con la Etiqueta Convocación.

**Efecto:** Todas las invocaciones están formadas por tejidos arcanos, y mediante este **Conjuro** eres capaz de reducir a cenizas cósmicas cualquier ser convocado. El objetivo se desvanece en el aire por completo, como si su tiempo de invocación hubiese finalizado.

### Esconderte en las sombras

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Lanzador (2m)

**Efecto:** Tu impío cuerpo se funde con cualquier sombra cercana; incluso las que están alejadas por la luz se arrastran por los recovecos para cubrirte. Mientras estés cerca de una sombra, obtienes una bonificación +10 a **Sigilo** durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**.

### Maldición enfermiza

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Salvación:** Presencia 10 + Nivel de Poder

**Efecto:** Infectas la existencia del objetivo con enfermedades retóricas e ilusiones dolorosas de heridas supurantes. Durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**, el objetivo deberá sustraer 1 d6 **Puntos de Salud** de cada curación que reciba.

## Olvido

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Etiquetas:** Ritual
- **Salvación:** Mente 6/8/10 (según importancia del recuerdo) + Nivel de Poder

**Efecto:** Impregnas la mente del objetivo con tu blasfema presencia, visitando su memoria como si estuvieses en una vieja biblioteca. Puedes borrar por completo un recuerdo del objetivo una vez hayas penetrado en su psique, pero podrá recuperarlo (a lo largo del tiempo) si supera una única

**Tirada de Salvación.**

## Posesión mental

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Salvación:** Mente 10 + Nivel de Poder

**Efecto:** Tras escudriñar indignamente en el interior de la psique del objetivo, expulsas tu existencia de tu cuerpo y te introduces a la fuerza en el de tu víctima. Durante 1 **Turno** por **Nivel de poder**, puedes controlar a voluntad al objetivo, aprovechándote de cualquier ventaja física que tenga. Tu cuerpo queda inconsciente durante la duración del **Conjuro** y el objetivo tiene derecho a realizar una **Tirada de Salvación** cada **Turno** para librarse del efecto.

**Potenciar:** Puedes gastar 5 **Puntos de Maná** adicionales para mantener cierto control sobre tu cuerpo, permitiéndote realizar una **Acción menor** (que no contemple violencia) con él durante tus **Turnos**.

## Robo de identidad

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Requisito:** El lanzador debe ser capaz de ver y reconocer a la víctima. Puede ser una imagen, aunque si no es a color la **Dificultad** aumenta en +5.

**Efecto:** Al elegir a tu presa, alteras la composición orgánica de tu cuerpo para adoptar su apariencia física durante 1 hora por **Nivel de Poder**. Recuerda que no adquieres ni sus dejes ni su personalidad, por lo que tendrás que emplear **Subterfugio** para hacerte pasar por esa persona.

**Potenciar:** Puedes gastar 3 **Puntos de Maná** adicionales para absorber ciertos manierismos o expresiones del objetivo, obteniendo una bonificación +2 a las **Pruebas** de **Subterfugio** para hacerte pasar por él.

## Silencio nocturno

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia (8m)
- **Salvación:** Intuición 10 + Nivel de Poder

**Efecto:** De la siniestra superficie lunar evocas una pequeña parte de su ambiente, enmudeciendo a un objetivo y causándole **Silencio** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder** o hasta que supere una **Tirada de Salvación**.

### Toque vampírico

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Dificultad:** Defensa

**Efecto:** Golpeas o apuñalas a tu objetivo, encantando la sangre que brota de la herida para que sea absorbida por tu piel. Causas 2d6 de daño impío y recuperas tantos **Puntos de Salud** como el daño causado. Si canalizas este **Conjuro** a través de un arma, ignoras el **Blindaje** de la víctima.

### Transfusión de dolor

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Dificultad:** Defensa
- **Requisito:** Debes haber sufrido daño en la última hora y no haber recibido sanación alguna.

**Efecto:** Las yemas de tus dedos se vuelven bocas hambrientas repletas de finos colmillos, que transfieren hasta la mitad del daño que ha soportado tu cuerpo en la última hora al objetivo.

**Ejemplo:** Girlov tiene 40 **Puntos de Salud** y ha sufrido varios espadazos que le han reducido a 10 **Puntos de Salud** ( $40 - 30 = 10$ ). Mediante **Transfusión de dolor** puede provocar hasta 15 puntos de daño a un objetivo, pues es la mitad de 30, que es la cantidad de daño que ha sufrido en la última hora. Si hubiese sido sanado, este **Conjuro** sería inefectivo.

**Potenciar:** Puedes gastar 5 **Puntos de Maná** adicionales, puedes transferir todo el daño que ha soportado tu cuerpo en lugar de la mitad.

## Sexto Círculo

---

### Garra vampírica

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (10m)

**Efecto:** Conjuras una garra espectral que rebosa energía carmesí y dejas que se abalance sobre tu objetivo. El ataque es cruel y espectacular, causando 3d6 de daño impío, derramando un montón de sangre y sanándote la misma cantidad de daño causado.

### Lluvia de estrellas

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia (20m)
- **Objetivo:** Una criatura o una Casilla dentro del Alcance del Poder.

**Efecto:** Del insondable vacío sideral viajan a toda velocidad miles de fragmentos estelares hacia la ubicación que designas mediante tu poderío arcano, barriendo un área de 6m por 6m (3 **Casillas**) centrada en el objetivo con fuego astral. Cada criatura en el radio de efecto del **Conjuro** sufre 2d6 de daño radiante y 1d6 de daño psíquico mientras arde en llamas plateadas refulgentes.

**Potenciar:** Puedes gastar 6 **Puntos de Maná** adicionales para aumentar el área de la **Lluvia de estrellas** a 10m por 10m (5 **Casillas**).

### Maldición de pesadumbre

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Salvación:** Presencia 12 + Nivel de Poder

**Efecto:** Proclamas una sarta de insultos y herejías en un idioma blasfemo para hacer temblar la voluntad del objetivo, haciendo que sufra 1d6 de daño adicional de cualquier **Conjuro** dañino durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto.

### Maldición de vínculo mortal

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Objetivo:** Dos criaturas al alcance del Conjuro.
- **Dificultad:** Voluntad más alta
- **Salvación:** Físico 12 + Nivel de Poder

**Efecto:** Unes, sin que nadie te haya dado permiso, las almas de dos objetivos mediante artes diabólicas y un cordón de cobre espectral. Mientras dure el efecto de la **Maldición de vínculo mortal** (2 **Turnos** por **Nivel de Poder**), las dos víctimas están unidas espiritualmente; esto significa que, si uno de los dos muere mientras la **Maldición** esté activa, el otro sufrirá tanto daño impío como los **Puntos de Salud** máximos del fallecido. Al finalizar cada **Turno**, cada uno de ellos puede superar una **Tirada de Salvación** para librarse del efecto. Basta con que uno se libre para que finalice la **Maldición**.

## Séptimo círculo

---

### Niebla carmesí

- **Séptimo Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (2m)
- **Requisito:** 6 Huesos malditos

**Efecto:** Masticas el polvo de los huesos malditos y te lo tragas, generando en tus pulmones un gas maligno procedente de una existencia letal. Cuando lo exhalas, creas un área de 6m x 6m de niebla rojiza que durará 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Todo aquel que entre en –o permanezca en el interior de– la zona neblinosa sufrirá 3d6 de daño impío y tú recuperarás tantos **Puntos de Salud** como daño causado. Tú eres inmune a los efectos de la **Niebla carmesí**.

### Semilla cinérea

- **Séptimo Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Dificultad:** Defensa

**Efecto:** De los fuegos de un mundo ardiente arrancas un trozo de tierra flamígera, que moldeas hasta darle forma de una Semilla cinérea, y la plantas en el alma del objetivo, condenándola a estallar en tantos **Turnos** como 11 – **Nivel de Poder**. Cuando detona, causa 5d6 de daño por fuego al objetivo y 3d6 de daño por fuego a cada criatura en un radio de 4m (2 **Casillas**) a su alrededor. No es posible parar la cuenta atrás de una **Semilla cinérea** una vez se pone en marcha.

**Potenciar:** Tras haber impregnado a un objetivo con la **Semilla cinérea**, puedes gastar 10 **Puntos de Maná** en cualquier momento, sin requerir **Acción**, para forzar la detonación.

## Condiciones

En muchas ocasiones, el pérfido arcanista **Slat-Deanaich** era superado en número y poder por sus adversarios, por lo que tuvo que esforzarse en encontrar hechizos que le diesen una injusta ventaja.

## Silencio

Las cuerdas vocales, la garganta o la boca del personaje han sido enmudecidas por medios físicos o mágicos, impidiéndole el habla.

El afectado es incapaz de utilizar **Poderes** que requieran la voz, como los **Conjuros** o las **Canciones**, hasta que esta **Condición** sea sanada.

## Lista alfabética de Conjuros

Conjuro	Escuela	Círculo	Coste	EXP
Alzar Hombre corrupto	Nigromancia	3	3 Maná, 2 Huesos malditos	8
Alzar Maldito	Nigromancia	5	5 Maná, 4 Huesos malditos	12
Alzar muerto viviente	Nigromancia	4	4 Maná, 3 Huesos malditos	10
Ancla sombría	Nigromancia	3	3 Maná	8
Atar demonio	Demonología	4	4 Maná	10
Detonación cadavérica	Nigromancia	4	4 Maná, 3 Huesos malditos	10
Erradicar	Demonología	5	5 Maná	12
Esconderse en las sombras	Demonología	5	5 Maná	12
Estallido dimensional	Demonología	2	2 Maná	6
Falsa vida	Nigromancia	2	2 Maná	6
Fauce astral	Demonología	4	-	10
Garra vampírica	Nigromancia	6	6 Maná	14
Infundir terror	Demonología	4	4 Maná	10
Lanza de sombras	Nigromancia	4	4 Maná	10
Lluvia de estrellas	Arcana	6	6 Maná	14
Luna nueva	Arcana	4	4 Maná	10
Luz de luna	Arcana	3	3 Maná	8
Maldición de debilidad	Demonología	4	4 Maná	10
Maldición de pesadumbre	Demonología	6	6 Maná	14
Maldición de vínculo mortal	Demonología	6	6 Maná	14
Maldición del caos	Demonología	4	4 Maná	10
Maldición discordante	Demonología	3	3 Maná	8
Maldición enfermiza	Demonología	5	5 Maná	12
Mandala hipnótico	Demonología	3	3 Maná	8
Marchitar	Nigromancia	1	1 Maná	4
Niebla carmesí	Nigromancia	7	7 Maná	16
Nube de putrefacción	Nigromancia	3	3 Maná, 2 Huesos malditos	8
Olvido	Demonología	5	5 Maná	12
Orbe tenebroso	Nigromancia	2	2 Maná	6
Posesión mental	Demonología	5	5 Maná	12
Profanación carmesí	Nigromancia	1	1 Maná	4
Púa ósea	Nigromancia	2	2 Maná, 1 Hueso maldito	6
Robo de identidad	Demonología	5	5 Maná	12
Semilla cinérea	Demonología	7	7 Maná	16
Silencio nocturno	Arcana	5	5 Maná	12
Tentáculos negros	Demonología	4	4 Maná	10
Toque vampírico	Nigromancia	5	5 Maná	12
Transfusión de dolor	Nigromancia	5	5 Maná	12

## Bestiario

Los **Conjuros** de **Convocación** de **Slat-Deanaich** imbuyen los secretos de la no-vida a cadáveres fallecidos, y tales aberraciones necesitan ser descritas para que los incautos que deseen pasearse por lugares prohibidos puedan experimentar el terror de los muertos vivos.

A nivel de juego, estos seres actúan tras quien los haya invocado (en el orden de **Iniciativa**) y obedecerán sus órdenes de forma instantánea hasta con el máximo de sus capacidades. Los muertos vivos creados por estos sortilegios son muy sumisos, y no deberían volverse en contra de su creador a no ser que éste pifíe la **Tirada de lanzamiento**, evento que podría generar situaciones muy interesantes.

### Hombre corrupto

<b>Hombre corrupto</b>				<b>Desafío 38</b>	
<i>No muerto de Tamaño Normal</i>				<i>35 Puntos de Salud</i>	
<b>Energía</b>	0	<b>Movimiento</b>	3 casillas	<b>Iniciativa</b>	+5
<b>Blindaje</b>	2	<b>Defensa</b>	10	<b>Voluntad</b>	9
Físico	Agilidad	Mente	Intuición	Presencia	Suerte
7	3	0	3	4	1
<b>ACCIONES</b>					
<b>Asalto zombi</b>				<i>Natural; Alcance: 2m (1 C)</i>	
+10 vs. Defensa; Causa 2d6 de Daño contundente.					

### Maldito

<b>Maldito</b>				<b>Desafío 75</b>	
<i>No muerto de Tamaño Normal</i>				<i>51 Puntos de Salud</i>	
<b>Energía</b>	0	<b>Movimiento</b>	3 casillas	<b>Iniciativa</b>	+6
<b>Blindaje</b>	5	<b>Defensa</b>	15	<b>Voluntad</b>	11
Físico	Agilidad	Mente	Intuición	Presencia	Suerte
8	6	0	4	3	2
<b>ACCIONES</b>					
<b>Garrazo</b>				<i>Natural; Alcance: 2m (1 C)</i>	
+10 vs. Defensa; Causa 1d6+2 de Daño cortante.					
<b>Vómito repulsivo</b>				<i>Natural; Alcance: 6m (3 C)</i>	
+6 vs. Cobertura; Causa 1d6+1 de Daño por ácido.					

## Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

- Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
- The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
- Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
- Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
- Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
- Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
- Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
- Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

**COPYRIGHT NOTICE** Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

- **Sistema Athrkí** registrado en **SafeCreative** por Adrián Diego "Maurick Starkvind", y publicado en <https://naufugio.net/>.
- **Rápido y Fácil** por Trukulo y Theck: <http://www.rapidoyfacil.es/>
- Rápido y Fácil, Athkri, Slat-Deanaich y todo lo derivado está registrado bajo una licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

END OF LICENSE

Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

