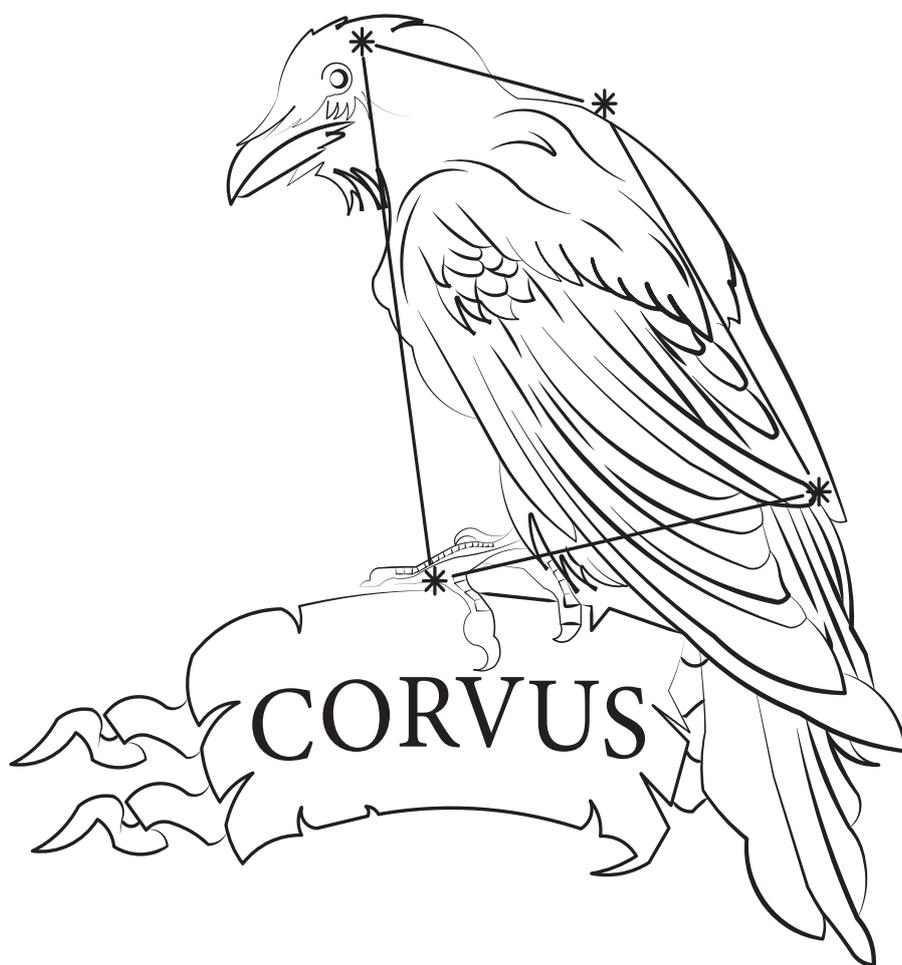




CASA DE CORVUS



MANUAL DE MAGIA



Índice

¿Cómo obtener magia?	3
¿Cómo aprender habilidades mágicas?	3
¿Cómo utilizar las Habilidades Mágicas? (<i>cómo lanzar hechizos</i>)	4
Lanzando el hechizo.	
Rango Mágico.	
Escuelas de Magia.	5
Escuelas Menores.	
Escuelas Mayores.	
Habilidades Mágicas:	6
Maldiciones.	
Magia Ofensiva.	
Magia Defensiva.	
Curación.	
Utilidad.	
Magia Ritual.	
Estructura de los rituales:	
Paso previo al ritual:	
Paso número 1: El núcleo.	
Paso número 2: El cuerpo.	
Paso número 3: Canalización de las fuentes.	
Paso número 4: El Alma.	
Paso número 5: El agradecimiento.	
Paso número 6: el Final.	
Escuelas de magia:	9
Escuelas menores.	
Escuela de Durga.	
Escuela de Wapar.	
Escuela de Damballah.	
Escuelas mayores.	
Escuela de Manitú.	
Escuela de Sekhmet.	
Escuela de Quetzalcóatl.	
Escuela de Caronte.	



El Gremio de Magia

¿Buscas respuestas? ¿Te consume el deseo de aprender nuevas habilidades?

Los gremios son la solución. En los diferentes gremios se imparten conocimientos especiales que puedes aprender durante el evento. Este intercambio, no es gratis ya que los gremios necesitan cubrir sus gastos, es beneficioso tanto para jugadores individuales como para los propios gremios, puesto que fortalecen mutuamente su posición.

Las habilidades gremiales o sus rangos adicionales sólo se pueden adquirir siendo miembro y asistiendo a las clases que imparten los responsables del gremio.

Una vez aprendida la habilidad se anotará en una tarjeta gremial. Esta habilidad queda disponible para el personaje que la haya aprendido en los siguientes Tempus Belli.

La tarjeta gremial estará sujeta al personaje con el que obtienes las habilidades. Si la esencia de tu personaje se disuelve y vuelve al pozo de almas la tarjeta gremial se pierde. En la tarjeta se apuntará tu nombre, el de tu personaje, la habilidad y el rango si lo tuviera. Debes llevar siempre la tarjeta contigo y mostrarla si es requerida por un árbitro o master. Si pierdes la tarjeta puede ser sustituida si hay disponibles, pero sólo con los datos que tenga el gremio registrados. No podrás transferir la tarjeta a otro jugador o si cambias a un nuevo personaje.

Nota: ¡Si la habilidad gremial se saca de la normativa deja de estar disponible! Es posible que para asegurar un juego equilibrado las habilidades puedan ser cambiadas o eliminadas en un momento dado. Pero en caso de que se elimine una habilidad gremial se compensará con 1 punto adicional para poder comprar una habilidad de personaje del listado general. Esta compensación será para todos aquellos personajes que la hubieran obtenido con

anterioridad (la habilidad ha de estar apuntada en su tarjeta de gremio o en el registro del Gremio).

El Gremio de Magia o La Casa de Corvus:

- Aquí encontrarás muchos maestros de un amplio rango de campos de conocimiento mágico.
- Administra el círculo de rituales que puede ser contratado/alquilado bajo algunas circunstancias especiales. También se pueden contratar otros servicios como rituales especiales.
- Da la bienvenida a cualquiera que esté interesado en el arte de la magia. Aquí se pueden aprender habilidades que están disponibles exclusivamente para los miembros del gremio.

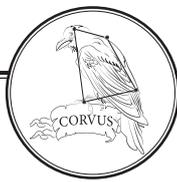
¿Cómo obtener magia?

- Adquiriendo la habilidad "Acceso a Habilidades Mágicas" por 2 puntos durante la creación de personaje. Esto te convierte en un mago de Rango 1 sin ningún conjuro o habilidad.
- Rellena el censo en la escuela de magia, independientemente del nivel de un mago este debe estar inscrito en el censo de magia, no hacerlo puede tener consecuencias.

Nota: Censarse en el gremio es gratuito y no tiene que ver con las escuelas que escojas y su aprendizaje.

¿Cómo aprender habilidades mágicas?

- Habilidades menores, durante el proceso de creación de tu personaje. Invierte tantos puntos como creas necesario y tengas. Recuerda que deberás apuntarte en el censo de la escuela de magia, un jugador sin su ficha de mago rellena en el censo no



tiene magia.

- Habilidades mayores, pagando y asistiendo a clases en el gremio de magia y superando las pruebas de los distintos maestros.
- Se recomienda encarecidamente a los magos saber leer y escribir.

¿Cómo utilizar las Habilidades Mágicas? *(cómo lanzar hechizos)*

Deberás recitar un cántico para el hechizo que pretendes utilizar, el cuál debe tener **diez palabras por cada rango mágico utilizado** e informar al objetivo del hechizo y su nivel. *"Morfeo, que este enemigo pueda visitar tu mundo de los sueños DORMIR RANGO 1"*. Para hechizos mayores de rango 1 el cántico puede repetirse las veces necesarias.

El cuerpo y la mente deben estar en sintonía, por lo que tus manos y brazos deberán acompañar al cántico para que el hechizo tenga éxito.

Si el objetivo de la habilidad mágica es otro jugador, este debe encontrarse **a menos de cinco** metros del lanzador, en el caso de hechizos que requieran lanzables además debe impactar en el jugador objetivo con un lanzable blandito, por ejemplo *bola de energía*.

Lanzando el hechizo

Supongamos que lanzamos un hechizo para dormir a un enemigo, recitamos nuestro cántico *"Morfeo, que este enemigo pueda visitar tu mundo de los sueños DORMIR RANGO 1"*. Si el objetivo del hechizo no dispone de resistencia mágica, deberá caer en un profundo sueño

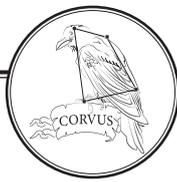
durante un minuto, por el contrario si tiene resistencia mágica 1 o superior, podrá jactarse del lanzador gritando **¡INMUNE!** siempre con un pequeño roleo interpretativo.

Una vez utilizada una habilidad mágica (tanto con éxito como si es resistida o interrumpida), el mago debe pasar 1 minuto por rango de la misma sin emplear ninguna habilidad mágica (descansando), podrá utilizar otras armas si las tiene, pero con el correspondiente esfuerzo debido al cansancio por usar magia.

Si el mago es golpeado o empujado el hechizo se interrumpe, el mago sufrirá el mismo cansancio que si hubiera lanzado la habilidad.

Rango Mágico

- El rango mágico, es el nivel del mago, consta de una escala del 1 a 10, siendo el 10 el máximo. El mago podrá lanzar cualquier nivel de hechizo de su nivel o por debajo.
- El valor del rango mágico de un mago se calcula del siguiente modo:
 - 1 nivel por ser mago (por comprar la habilidad "Acceso a Habilidades Mágicas").
 - 1 nivel por cada 5 puntos gastados en comprar **habilidades mágicas** (incluyendo el punto gastado en comprar "Acceso a Habilidades Mágicas").
 - 1 nivel por cada rango adquirido en la habilidad **"Rangos Mágicos Adicionales"**. No se pueden adquirir más puntos de rango mágico mediante esta habilidad de los obtenidos mediante los dos puntos anteriores.



Escuelas de Mágia

En ellas se enseñan hechizos y habilidades que no se pueden aprender de otra forma y harán tu personaje más poderoso. Algunas son beneficios pasivos, otras dan capacidades adicionales.

Hay **tres escuelas básicas** (Durga, Wapar y Damballah) y cuatro escuelas mayores (Manitú, Sekhmet, Quetzalcoatl y Caronte).

El jugador deberá pagar por asistir cada edición a la escuela de magia que elija, no son aceptados alimentos ni bebidas, puedes pagar con monedas o misiones. El profesor decidirá qué es y que no es una misión aceptable.

Las clases no se pueden repetir, sabemos que en Aster hay muchas cosas que hacer, pero tendrás que ser organizado y estar atento a la hora de la clase.

El horario de las clases estará expuesto en la Casa de Corvus.

Un jugador puede apuntarse y aprender habilidades de todas las escuelas menores, sin embargo **solamente puede aprender una escuela mayor**, ningún jugador puede aprender más de una escuela mayor.

Si un jugador quiere cambiar de escuela mayor, olvidará la actual y tendrá que cursar la nueva escuela desde cero.

Escuelas Menores

Un personaje puede aprender todas las escuelas menores, sin embargo esto le llevará varias ediciones de Tempus Belli, ya que son muchas las clases a las que debe asistir.

- **La Escuela de Durga** permite conjurar con una mano, para que puedas manejar un arma con la otra a la vez. El arma, exclusiva de una mano, solo puede usarse con fines defensivos.
- **La Escuela de Wapar** permite reducir los tiempos de descanso tras conjurar.
- **La Escuela de Damballah** permite realizar rituales nuevos para fines específicos.

Escuelas Mayores

Cada escuela mayor tiene 4 niveles, cada nivel se enseña en una clase en el gremio.

- **La Escuela de Manitú** otorga hasta dos niveles extra de Resistencia a la Magia por rango en la propia escuela.
- **La Escuela de Sekhmet** permite hacer curación mágica de 2 puntos por rango en la escuela.
- **La Escuela de Quetzalcoatl** permite crear objetos mágicos, como pergaminos. El rango máximo del conjuro inscrito depende del rango en la escuela. Pueden ser utilizados por cualquiera que sepa leer y escribir.
- **La Escuela de Caronte** permite reforjar la esencia de un jugador durante un breve período de tiempo mediante un pacto entre la esencia del Mago Caronte y la esencia de un jugador fragmentado (con cero puntos de vida) antes de que este pase el limbo.



ni reducirse con armadura física.

Habilidades Mágicas:

Habilidades Mágicas: Maldiciones

- Duran 1 minuto por rango. Se pueden dispersar antes con "*Disipar Magia*". por ser mago (por comprar la habilidad "Acceso a Habilidades Mágicas").
 - **Dormir (1 punto):** Duermes al objetivo elegido a un máximo de 5 metros, golpear al objetivo no lo despierta.
 - **Ceguera (1 punto):** Ciegas al objetivo elegido a un máximo de 5 metros. No puede ser curado por habilidades de sanación.
 - **Mudez (1 punto):** Enmudeces e impides hacer magia al objetivo elegido a un máximo de 5 metros. No puede ser curado por habilidades de sanación.
 - **Sordera (1 punto):** Ensondeces al objetivo elegido a un máximo de 5 metros. No puede ser curado por habilidades de sanación.

Habilidades Mágicas: Magia Ofensiva

Permiten atacar a los objetivos.

- **Golpe de Viento (1 punto):** Hace retroceder 1 metro al objetivo por rango de hechizo, afecta al jugador objetivo y a los que estén directamente a su lado.
- **Bola de Energía (4 puntos):** Hace tantos puntos de daño directos a la vida como el rango utilizado, descontando la resistencia y/o armadura mágica. Se debe lanzar un objeto lanzable y blando que debe impactar en el objetivo. Esta habilidad no puede pararse con escudos

Habilidades Mágicas: Magia Defensiva

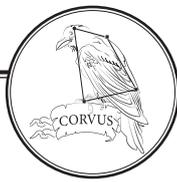
Permiten proteger o defenderse de algunos ataques

- **Armadura Mágica (4 puntos):** Tras un ritual de 10 mins aplica tantos puntos de armadura mágica como rangos empleados. La armadura se dispersa tras 10 minutos o cuando sus puntos lleguen a 0. Si esta se agota durante un combate deberá informar a los jugadores de que su armadura mágica se ha agotado. **No protege contra los asesinatos.**
- **Campo de Energía (3 puntos):** Se genera una barrera **delante** del mago que detiene ataques de proyectiles físicos o mágicos. Se simula dando vueltas a una bola cogida con cuerda y repitiendo el cántico y el nivel constantemente. Si algún jugador entra dentro de la barrera e impide que el mago siga recitando el cántico la barrera se rompe. Ocurre igual si alguien lanza un conjuro de ataque de nivel superior a la barrera o si alguien emplea un "*dispersar magia*" de nivel superior. El mago que mantiene la barrera no puede emplear otras habilidades mágicas, utilizar las manos o hablar, ya que está constantemente recitando y dando vueltas a la pelota. Incluida la escuela de Durga.
Esta habilidad solo afecta al jugador que la lanza y a un máximo de dos jugadores más dentro.

Habilidades Mágicas: Curación.

Estas habilidades son independientes de la escuela de Sekhmet.

- **Curación Mágica (2 puntos):** Prolonga dos minutos por rango empleado el tiempo que



puedes pasar antes de recibir primeros auxilios cuando un jugador se queda a 0 puntos. Si el lanzador pertenece a la escuela de Sekhmet, podrá curar puntos de vida con ella. Un mago de la escuela Sekhmet de nivel 1 podrá curar 1 punto, de nivel 2 podrá curar 2 puntos, etc.

Habilidades Mágicas: Utilidad

Estas habilidades permiten al mago ser más versátil.

- **Disipar Magia (3punto):** Todas las habilidades mágicas menos las ofensivas se pueden disipar. Se debe emplear con al menos un rango más que la habilidad a disipar.
- **Luz (1 punto):** Se genera una luz (el usuario llevará una linterna para simularlo) por 10 mins salvo que se pierda concentración o se use otra habilidad mágica.
- **Amistad (3 puntos):** Se hace sobre un objeto que luego se regala. Si funciona, el objetivo se vuelve un buen amigo durante 15 minutos por rango utilizado.
- **Miedo (2 puntos):** El objetivo debe huir del mago. En rangos superiores al 5, el objetivo debe huir como mínimo los mismos metros que el rango utilizado.
- **Arma Pesada(1punto)** El objetivo no puede levantar su arma del suelo durante la duración de 1 minuto por rango. Si puede soltarla y utilizar otra arma.
- **Confusión (1 punto):** El objetivo se vuelve confuso durante 1 minuto por rango mágico aplicado, ve alucinaciones extrañas, los ruidos son confusos, las sombras parecen moverse y adoptar formas, y no reconoce a la gente.
- **Verdad (3 puntos):** El objetivo no puede mentir durante tantas preguntas como rango empleado, deben hacerse en un máximo de 5 minutos. Deberá dar la información que se le solicita sin omitir ni mentir.

- **Identificar Magia (2punto):** Ofrece información sobre objetos mágicos y criaturas mágicas (que pueden resistirlo si tienen resistencia a magia). El mago recibe información acerca de la naturaleza mágica del objetivo, así como información del tipo de magia (el personaje podrá mirar la tarjeta del artefacto).

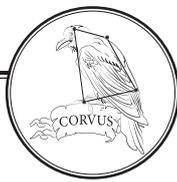
Magia Ritual (2puntos)

La magia Ritual ha sido una incógnita desde las primeras civilizaciones, y aún así, algo presente en el folklore popular y en las creencias personales. En la humanidad, los rituales se fueron disipando y quedaron en liturgias de poco poder, sin embargo, en Aster, representan un entrelazado de energías capaces de lograr aquello que en la humanidad se considera extraordinario. Danzas, ofrendas, sacrificios...Cada cultura conectaba con sus deidades de una forma, y a cambio de estas, solicitaban poder, beneficios para ellos mismos o perjuicios para sus enemigos. Custodes, Muertes, Elementos, mortales; hay muchísimas fuentes de poder diferentes en Aster, está en vuestra mano tomar poder de esas fuentes.

Estructura de los rituales:

Un ritual puede estar compuesto por un número indeterminado de personas. Cuantas más personas participen del ritual (Maestros ritualistas, personajes con afinidad mágica o no), mayor será el efecto logrado por el ritual, siempre y cuando el ritual sea exitoso. De lo contrario, las consecuencias negativas son igual de grandes.

- Los rituales deben realizarse en presencia de alguien del equipo de **organización (árbitro)**, se le debe explicar la dirección del ritual y el objetivo deseado.
- Los rituales **no deben exceder** nunca los 45



minutos.

- Cualquier componente que se derrame/arroje al suelo debe ser **reversible/limpiable**, en caso de no serlo, debe ser **biodegradable** (por ejemplo, harina).

Paso previo al ritual:

Informar a la organización del ritual a realizarse, participantes estimados, elementos necesarios, fuente de la canalización y objetivo del mismo.

Paso número 1: El núcleo

El maestro ritualista explicará a los participantes los siguientes pasos a realizar del ritual para que sea ordenado (en lo que a la estructura se refiere) y todos los jugadores sean partícipes y conozcan cuando un paso acaba para dar paso al siguiente.

Paso número 2: El cuerpo

Aquí se abrirá la forma física del ritual. Ya sea mediante cuerda, sal, integrantes del ritual sujetando sus manos, velas, se creará el cuerpo físico del ritual que genera una separación de espacios.

Una vez el cuerpo haya sido debidamente creado, el Maestro de Rituales lo hará saber a los integrantes.

Paso número 3: Canalización de las fuentes

Energía de la que beberán los ritualistas y que modificará el ritual en su forma así como en su resultado y sus consecuencias, de haberlas. Si el ritual bebe de distintas fuentes, habrá que enumerarlas una a una.

Paso número 4: El Alma

¿Qué se quiere lograr con este ritual? Exorcismos, plegarias, maldiciones, infusiones de poder... El límite es la imaginación. Una vez se ha realizado el cuerpo físico, se han canalizado las fuentes, el Maestro de Rituales ha de notificar que el ritual está listo. Cánticos, danzas, sacrificios, incienso o efectos de luz y sonido pueden incluirse. Para crear magia, debe parecer magia.

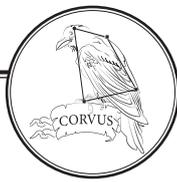
Paso número 5: El agradecimiento

Aunque opcional, es recomendable ser

agradecido con las fuentes que han dispuesto y ofrecido su poder a los ritualistas. Ha habido multitud de rituales que aunque satisfactorios han traído enojo a entes superiores debido a haber olvidado ofrendas y rezos a dichas fuentes.

Paso número 6: el Final

Abrir el cuerpo físico del ritual: Limpiar la sal, soltarse las manos, apagar las velas (siempre led). Si alguien abandona el cuerpo o el cuerpo se rompe demasiado pronto las consecuencias pueden ser catastróficas. Y confirma con el árbitro presente el efecto del ritual.



tiempo que con la otra pueda utilizar un arma de filo o contundente. Esta escuela **permite canalizar tu magia sin llegar a ser interrumpido por un ataque**, en el caso de que un ataque alcance al mago el hechizo se interrumpirá. Los magos que no estén entrenados en la Escuela de Durga, deberán canalizar la magia con las dos manos. Esta escuela está en sintonía con el Gremio de Guerreros.

Se simboliza con un **brazal rojo con una espada**.

Escuelas de magia:

Escuelas menores

Escuela de Durga

La escuela de Durga debe su nombre a la diosa hindú Durga, proveniente del hinduismo de la



India, en el sur de Asia. Durga, que en sánscrito significa "la inaccesible" o "la invencible", diosa de la victoria del bien sobre el mal, representada con numerosos brazos cabalgando sobre un león o un tigre, portando armas y una flor de loto. Como diosa guerrera, representa el resurgimiento de la creación sobre la destrucción, el triunfo del poder divino frente a todos los males.

En la Escuela de Durga, los magos aprenderán la modalidad de magia de combate, mediante la cual podrán conjurar con una sola mano al

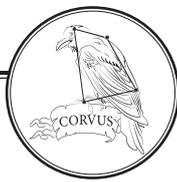
Escuela de Wapar

La escuela de Wapar debe su nombre a la creencia de los aborígenes australianos del "sueño" o "ensueño", base de la creación. El sueño se refiere al origen de los pueblos aborígenes, cuando los



antepasados espirituales conspiraron para dar orden y forma al universo, dando origen a las leyes tribales y comunitarias (Wapar). Cuando en un ritual se refleja el tiempo de la creación, los participantes penetran en el espíritu del sueño; es decir, entran y se transforman, se convierten en las figuras espirituales reales de la creación.

En la Escuela de Wapar, los magos **aprenderán a mejorar su concentración** durante la ejecución

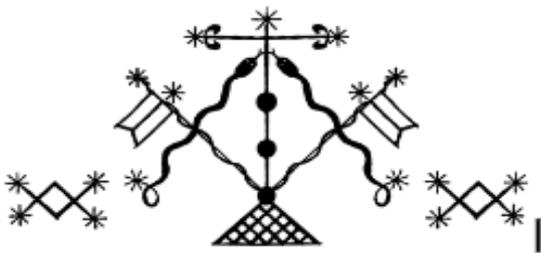


de sus hechizos mediante la meditación. De esta manera, el mago podrá agotarse con menos frecuencia tras el lanzamiento del hechizo. Cuando el mago domine su mente podrá ser capaz de dominar su esencia, para que su descanso se reduzca. Lo que permite al mago **reducir a la mitad** el tiempo que debe descansar entre hechizos y la extenuación que estos provocan.

Se simboliza con **un ojo en la frente**, el tercer ojo

Escuela de Damballah

La escuela de Damballah debe su nombre a Damballah Wédo, una loa en la religión vudú representada como una serpiente que ordena las fuerzas y reside en el primer lugar en el altar



haitiano. Es una deidad primitiva que se remonta a los orígenes del vudú en África. Es conocido como aquel que gobierna la mente, la inteligencia y el equilibrio espiritual. Existen diferentes ritos mediante rituales religiosos con gran cantidad de materiales para poder invocar a Damballa en la Tierra.

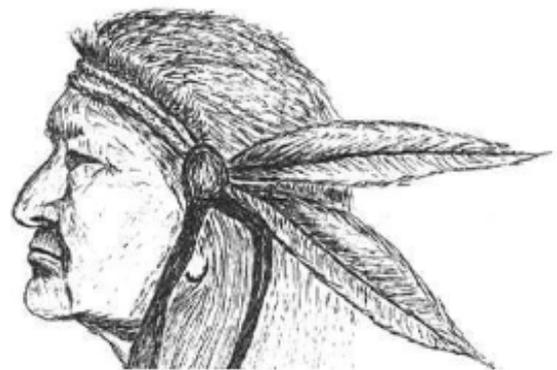
En la Escuela de Damballah, los magos aprenderán a crear por sí mismos **rituales** mágicos. Estos rituales buscan un efecto concreto sobre un objeto o ser vivo, efecto que variará según el poder del mago o magos que participen en el ritual y la ejecución del mismo. Hay multitud de variables que influyen en la ejecución del ritual y que deben ser controladas por el maestro de rituales que guía el ritual si no quiere resultar herido. Es una práctica complicada que requiere de mucho entrenamiento.

Se simboliza con **una espiral en la mano** o un objeto con una prenda y la espiral pintada.

Escuelas mayores

Escuela de Manítú

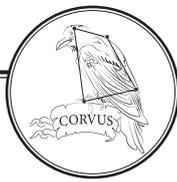
La escuela de Manítú debe su nombre a Gitchi Manitou, el "Gran espíritu" en la cultura tradicional algonquina (nativos americanos). Se le representa como el Creador de todas las cosas y el Dador de Vida; su significado real es



más cercano a "Gran conexión".

Representa el concepto de la interconexión y equilibrio de la naturaleza/vida, al espíritu de cada elemento, de manera que cada parte del cuerpo interactúa con otra y en su totalidad se da el espíritu del todo.

En la Escuela de Manítú, los magos aprenderán a realizar **magia protectora** o escudos mágicos, de manera que refuercen mediante la canalización de su energía el Espíritu de aquel a quien quiere proteger, creando una barrera permanente con resistencia a la magia (Aura de protección mágica). Esta práctica requiere de pequeños rituales, ritos, rezos u ofrendas con pautas



concretas que mejorarán la protección del mago a medida que se estudien sus propiedades. La protección contra la magia dependerá del grado de conocimiento de esta escuela, partiendo de rango 1 (iniciado) hasta rango 4 (dominado). El rango de protección desaparece cuando se recibe un daño superior a la protección o pasan 60 minutos.

Se simboliza con **una pulsera roja con cuentas de metal**.

Escuela de Sekhmet

La escuela de Sekhmet debe su nombre a Sekhmet o Sejmet, deidad egipcia apodada "la terrible". Es una deidad guerrera representada como una mujer con cabeza de leona, enviada por Ra para castigar a la humanidad por dejar de



rendirle culto. Era diosa portadora de epidemias y enfermedades, pero que acababa ayudando a sanarlas. Fue llamada "experta en magia" pues sus conocimientos de brujería le dieron un lugar como sanadora, especialmente en la curación de fracturas, convirtiéndola en patrona de los médicos.

En la escuela de Sekhmet, los magos

aprenderán a realizar **magia curativa** y devolver puntos de vida a cualquier jugador. La canalización de la magia en esta escuela busca reconstituir los *tejidos de la esencia* dañados recomponiéndolos en el plano mágico. Esta escuela está en sintonía con el Gremio de Sanadores, de los que se recomendarán conocimientos previos para realizar una sanación excelente. La curación mágica dependerá del grado de conocimiento de esta escuela, partiendo de rango 1 (iniciado) hasta rango 4 (dominado).

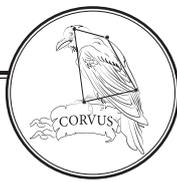
Se simboliza con una **pluma roja puede estar pintada o ser física**.

Escuela de Quetzalcóatl

La escuela de Quetzalcóatl debe su nombre a Quetzalcóatl, deidad principal de la cultura mesoamericana representada como una



serpiente emplumada y del cual se generan las demás deidades a partir del desdoblamiento. Representa la dualidad inherente a la condición humana: el cuerpo físico y el espiritual. Esta dualidad le atribuye una naturaleza polar o doble condición, en la que Quetzalcóatl crea el mundo y a su vez lo destruye.



En la escuela de Quetzalcóatl, el mago ampliará su conocimiento para poder imbuir de magia cualquier objeto y poder canalizar en cualquier otro momento la magia a través de dicho objeto. Esta práctica se realiza dentro del lugar del Gremio de Magia mediante la inscripción mágica de, normalmente, pergaminos por los que, a través de unas palabras de conjuración en diferentes alfabetos y el sigilo o símbolo mágico, otorgará una habilidad mágica instantánea en el momento de su lectura.

De esta manera, **el hechizo realizado a través del pergamino será instantáneo y sin agotamiento**, ya que previamente le has dedicado tu energía y tiempo durante la realización del pergamino. Dado que la magia está imbuida en la propia tinta y el papel, cualquier persona que pudiera leer el pergamino **sería capaz de usarlo**. Por este motivo, esta escuela está en sintonía con el Gremio de Alquimistas. La complejidad de los pergaminos dependerá del grado de conocimiento de esta escuela, partiendo de rango 1 (iniciado) hasta rango 4 (dominado). En el rango 1 solo se podrán escribir hechizos de nivel 1 y 2, en el rango 2 hechizos de nivel 3 al 5, rango 3 hechizos de nivel 5 al 7, rango 4 hasta rango 10.

Se simboliza con un **retal de tela con un marco sin dos esquinas y un círculo en su interior**.

Nota: el pergamino debe ser verificado por el Gremio.



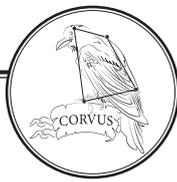
Escuela de Caronte

La escuela de Caronte debe su nombre a Caronte, el barquero de Hades en la mitología griega. Era el encargado de guiar las sombras errantes de los difuntos recientes de un lado a otro del río Aqueronte si tenían dos monedas para pagar el viaje.

En la Escuela de Caronte, el mago aprenderá a pactar y **reconstruir o reforjar parcialmente las esencias fragmentadas (jugadores con cero puntos de vida)**, bien durante su camino al limbo o en el campo de batalla, a través de un pacto por el cual realizará una tarea para el mago. En cuanto se establece el pacto entre el mago y la esencia fragmentada, esta puede levantarse y **cumplir con una tarea simple durante 15 minutos** o escena en lugar de atravesar el Limbo. *“Escóltame, protégeme, véngate, llévame esto”* son ejemplos de los pactos. El personaje pasará a ser una esencia a medio reconstruir con sus habilidades normales (sin rango) y sin reconocer correctamente su entorno o a la gente que le rodea, salvo al mago. En cuanto se realiza la tarea, el pacto se termina y la esencia fragmentada *“se convierte en una pequeña luz”*, volviendo directamente al limbo, hablando con las muertes pero sin atravesarlo.

Si el tiempo se agota antes de finalizar su tarea, la esencia se desvanecerá e irá directo al limbo para hablar con las muertes, la esencia **no recordará nada** de lo ocurrido tras contárselo a las muertes. Esta esencia fragmentada no puede ser curada ni envenenada. La complejidad de esta práctica dependerá del grado de conocimiento de esta escuela, partiendo de rango 1 (iniciado) hasta rango 4 (dominado). **Por cada rango**, el mago puede pactar con una esencia fragmentada al mismo tiempo, siempre que tenga suficientes favores. Y por cada rango la esencia tiene 4 puntos de vida, llegando a 16 en el rango 4.

Un mago de Caronte solo puede realizar este tipo de pactos si ha aprobado la clase y recibe un favor de las muertes. Estos están representados físicamente como tokens o monedas de las muertes, que debe entregar



al jugador que acepta el pacto. El jugador entregará el token a las muertes del limbo como prueba de su pacto, librándose de atravesar este.

En la batalla final los magos de Caronte no podrán utilizar esta escuela, ya que las propias muertes están en la batalla.

Se simboliza **con una moneda colgada.**

Nota: Las habilidades de la escuela de Caronte, sólo pueden ser enseñadas por las muertes, las clases se impartirán en el limbo. Estas son muy caprichosas y pueden llegar a hacer olvidar al mago de Caronte los procesos de forja de esencia si alguno no cumple sus normas.



REALIZADO POR TEMPUS MAKERS