

DRAGONS BREATH

EL LIBRO DE LOS HECHIZOS

EL LIBRO DE LOS HECHIZOS

EL LIBRO DE LOS HECHIZOS





## INTRODUCCION

En Dragons Breath puedes hacer hechizos para mejorar tu juego. Por ejemplo, puedes hacer hechizos para mejorar tu situación financiera, la actuación de tus dragones, aumentar la población de las aldeas que están bajo tu control o reducir la población de las aldeas que están controlados por otros jugadores.

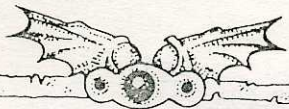
No es absolutamente necesario hacer hechizos pero ten en cuenta que aunque tu no los hagas, los otros jugadores (especialmente aquellos personajes controlados por el ordenador) los harán y eso les dará muchas ventajas. Sin embargo, te sugerimos que controles primero el juego antes de intentar hacer ningún hechizo.

Los hechizos se hacen mezclando ingredientes de tu almacén mágico en la Habitación de los Hechizos. Cada ingrediente tiene su efecto. También hay varios métodos para mezclar determinados ingredientes y cada método tiene sus efectos. Por ello, la combinación de ingredientes y métodos da una variación de efectos casi interminable.

Hay tantos brebajes y mezclas posibles que por eso nos parece un poco absurdo sugerir ciertos hechizos. Por lo tanto en este Libro de Hechizos sólo te explicaremos cuáles son las normas básicas para hacer hechizos y te daremos algunas pautas de sus posibles resultados.

A medida que te familiarices con los hechizos y sus efectos podrás construir tu propio "libro de recetas" de hechizos.

Tablas de Hechizos al final del libro



## TU ALMACEN MAGICO

Empiezas la partida con un gran stock de ingredientes que incluyen una gran variedad de plantas, minerales y pócimas naturales de la tierra de Anrea. Consulta tu Libro de Stock (sección de Biblioteca de la Guía de Usuario).

En el Libro de los Hechizos encontrarás una descripción de los ingredientes más comunes así como un resumen de sus principales efectos.

A veces, durante el juego, recibirás la visita de un comerciante que te ofrecerá distintos ingredientes. Algunos son más raros que otros por lo que tendrás que experimentar para buscar posibles sustitutos. Sin embargo, el nuevo jugador tendrá que aprender rápidamente a preparar los hechizos estándar como los que se utilizan para hacer aumentar la población o para curar enfermedades (a continuación verás algunos ejemplos).

La calidad de tus hechizos dependerá de los ingredientes que utilices. No necesitas jugar demasiado tiempo para darte cuenta de lo importante que es tener dinero para comprar tantos elementos como puedas. Al principio de la partida, tienes un buen stock de artículos con los que experimentar pero a los pocos meses quizás tengas que buscar sustitutos.

## SELECCION DE TU OBJETIVO

Antes de entrar en la Habitación de los Hechizos tendrás que seleccionar el objetivo hacia el que irá dirigido tu hechizo. En la



parte inferior de la pantalla, donde aparecen tus dragones, hay un icono de bola de cristal que te permitirá hacer hechizos sobre cada uno de los dragones. De la misma manera, la bola de cristal situada en la parte inferior de la pantalla de incubación del huevo te permitirá hacer hechizos sobre ese huevo.

Para hacer hechizos sobre una determinada aldea pulsa sobre la aldea objetivo en el Mapa de Detalle y cuando accedas a la pantalla del poblado, pulsa sobre la bola de cristal.

Para hacer hechizos sobre tu personaje - para que aumente su dinero y suministros de huevos - pulsa sobre la bola de cristal que se encuentra en la Pantalla del Castillo.

Una vez seleccionado el objetivo y tras pulsar sobre el icono de bola de cristal entrarás en la Habitación de los Hechizos.

## LA HABITACION DE LOS HECHIZOS

En la Habitación de los Hechizos hay varios estantes donde verás los distintos ingredientes mágicos. Coloca el indicador sobre una de las botellas que se encuentre en el estante de la parte superior y verás su nombre y cantidad del contenido.

De izquierda a derecha, los distintos aparatos de alquimia que aparecen son para: cortar, triturar, mezclar y añadir. En la parte inferior hay un mechero bunsen. Para encenderlo pulsa sobre el aro que se encuentra justo encima de la base y regula la llama moviendo el indicador hacia arriba. Para ajustar el condensador pulsa sobre el cuenco esférico y mueve el indicador hacia arriba



para aumentarlo y hacia abajo para reducirlo; fíjate en los cambios que se producen en la tubería horizontal. Después de ajustar el mechero bunsen y el condensador a los niveles deseados; pulsa sobre la botella o jarra que desees seleccionar y podrás moverla alrededor de la pantalla. Colócala sobre uno de los aparatos y vuelve a pulsar para introducir una cierta cantidad. Pulsa sobre cualquiera de los estantes para volver a colocar la botella en la estantería.

Deberás reconsiderar el uso del mechero bunsen y del condensador para cada ingrediente. No olvides reajustarlos cuando sea necesario.

Ten cuidado cuando mezcles hechizos. Si tu mezcla es demasiado potente puede llegar a explotar. Si explota perderás los ingredientes utilizados y no podrás mezclar más ingredientes hasta el mes siguiente porque tu equipo de alquimia tendrá que ser reparado.

Utiliza el icono de flecha para continuar haciendo el hechizo o pulsa sobre la cruz para terminar. Si decides cancelar el proceso perderás los ingredientes utilizados.

## TEORIA BASICA PARA HACER HECHIZOS

Los ingredientes se dividen en dos categorías - Directors y Affectors. Para que un hechizo funcione deberás utilizar ambos tipos de ingredientes.

- 1) Directors - Estos son ingredientes que "dirigen" el poder a



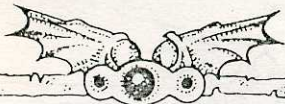
su objetivo, ya sea humano (normalmente tu personaje), un huevo, dragón o poblado.

- 2) **Affectors.** Estos son ingredientes que “afectan” a un atributo del personaje, huevo, dragón o poblado. Estos pueden ser enfermedad, sabiduría, habilidad de combate, crecimiento (ya sea físico como en el caso de los dragones o de una población), juicio y velocidad. Cada elemento suele tener más de un efecto según el método de preparación.

Puedes añadir a tu hechizo cualquier número de ingredientes en cualquier cantidad pero ten en cuenta que si el hechizo es demasiado potente explotará. Cada ingrediente tiene sus efectos por lo que evita hacer hechizos demasiado complejos. Poco a poco descubrirás que para conseguir los mejores efectos deberás utilizar diferentes cantidades de cada ingrediente.

Muchos ingredientes tienen más de un efecto - un efecto principal además de otros efectos secundarios. Por ello muchas veces cuando se intenta conseguir el efecto principal también pueden aparecer efectos secundarios extras, deseables o no. Además también puedes contrarrestar o activar estos efectos colaterales añadiendo otro ingrediente o utilizando un determinado método de preparación.

Todos los ingredientes tienen sus efectos cuando se mezclan en un hechizo - su efecto variará según el método utilizado (mezclar, triturar, etc.). Un determinado ingrediente utilizado de un determinada manera activará o reducirá el poder del hechizo.



Quizás quieras utilizar ciertos ingredientes para aumentar o reducir la potencia de tu hechizo. Por ejemplo, puede ser que hayas mezclado un Director y un Affector con el fin de aumentar la población de una determinada aldea. Si añades un tercer ingrediente podrás aumentar su población en mayor cantidad y conseguir un hechizo mucho más efectivo.

A veces, la combinación de varios ingredientes puede producir efectos demasiado potentes y por lo tanto deberás utilizar un ingrediente extra de potencia negativa para contrarrestar los efectos del hechizo.

Ten cuidado cuando utilices ingredientes que afectan a la potencia del hechizo. La mayoría de los ingredientes tienen sus propios efectos y se pueden producir efectos secundarios no deseados.

## RESUMEN DE LOS EFECTOS DE LOS HECHIZOS

Este Resumen te ayudará a familiarizarte rápidamente con las propiedades mágicas de todos los elementos. Sin embargo, los efectos concretos de mezclar ciertos ingredientes utilizando distintos métodos se detallan en las siguientes Tablas de Efectos de los Hechizos.

En la zona izquierda de la Hoja Resumen aparecen los distintos elementos y en la parte superior los efectos que cada uno de ellos produce. Los efectos se subdividen en "Directors" y "Affectors".



En el centro de la Hoja resumen, las flechas indican un efecto mayor o menor según el método de preparación utilizado. Estas flechas muestran los efectos más fuertes de ese ingrediente pero no su poder relativo, cómo utilizarlo o cualquier otro efecto cuyos detalles se encuentran en la Tabla de Efectos de los Hechizos.

## TABLA - EFECTOS DE LOS HECHIZOS

Cuando entiendas la tabla de los Hechizos te sorprenderás al descubrir la potencia y versatilidad de los distintos hechizos.

En la primera página verás unos gráficos: cada círculo representa un ingrediente. Además hay cuatro hojas "Director", siete hojas de ingredientes "Affector" y la hoja de Potencia.

Utiliza los gráficos para encontrar el círculo correspondiente de la hoja que desees estudiar. Si el círculo está en blanco en las tablas de Directors y Affectors significa que no existe ningún efecto conocido.

Después de seleccionar el efecto deseado deberás buscar el mejor Director y el mejor Affector en tu stock de ingredientes. Además, en el círculo aparece el método más potente de preparación. Después comprueba sus efectos secundarios en las demás tablas.

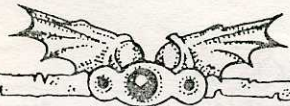
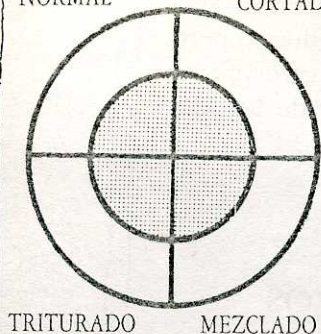


Fig. 1

NORMAL

CORTADO

drantes:



TRITURADO

MEZCLADO

— La zona superior izquierda muestra el efecto que se produce al añadir el ingrediente.

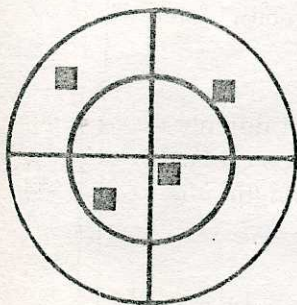
— La zona inferior izquierda muestra el efecto que se produce al triturar el ingrediente.

— La zona superior derecha muestra el efecto que se produce al cortarlo.

— La zona inferior derecha muestra el efecto que se produce al mezclarlo.

La zona que se encuentra en la parte interior del círculo (rayada en esta figura) es la zona negativa. La zona comprendida entre el círculo interior y la circunferencia es la zona positiva.

Fig. 2



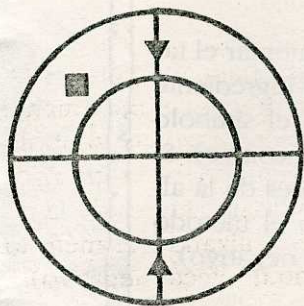
Cuando aparece un cuadrado en un cuadrante indica el grado de efecto que se conseguirá por ese método de preparación. Si no aparece ningún cuadrado entonces no habrá ningún efecto.

Cuanto más cerca esté un cuadrado del círculo más negativo será el efecto de dicho ingrediente. Cuanto más cerca esté de la circunferencia más positivo será su efecto.

En este ejemplo, si añades este ingrediente conseguirás un efecto positivo. Si



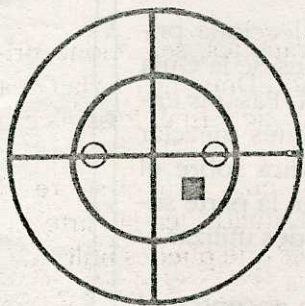
Fig. 3



lo trituras producirás un efecto negativo. Si lo cortas producirás un efecto positivo. Si lo mezclas producirás un efecto muy negativo.

Los triángulos que aparecen sobre el eje vertical indican el grado de efecto cuando se utiliza el mechero bunsen para calentar tu ingrediente. cuanto más cerca esté el triángulo de la circunferencia más positivo será su efecto.

Fig. 4



En este ejemplo, si añades el ingrediente al hechizo conseguirás un efecto positivo. Si utilizas el mechero bunsen aumentará su efecto positivo.

Los círculos pequeños que aparecen sobre el eje horizontal indican el grado de efecto cuando utilizas el condensador para enfriar el ingrediente. Cuanto más cerca esté el círculo de la circunferencia más positivo será su efecto.

En este ejemplo, si mezclas el ingrediente producirás un efecto negativo. Si utilizas el condensador su efecto será aún más negativo.

Puedes utilizar el condensador y el mechero bunsen al mismo tiempo. Uno puede producir mayores efectos que otro o si am-



bos tienen la misma fuerza pueden neutralizar el efecto. Sin embargo, su uso puede producir efectos colaterales.

Por ejemplo, si quieres utilizar un hechizo para aumentar el tamaño de la población de una de las aldeas prepara el ingrediente utilizando el método del cuadrante donde aparezca el símbolo del cuadrado más cerca de la circunferencia (efecto positivo). Si por el contrario quieres reducir el número de habitantes de la aldea enemiga prepararías los ingredientes utilizando el método que se encuentra más cerca del círculo central (efecto negativo).

## COMO HACER UN HECHIZO

Para hacer un hechizo que cure a tu dragón de una enfermedad haz lo siguiente:

*Paso 1.* Para hechizar a uno de tus dragones, selecciona primero al dragón deseado (consulta la sección Dragones de la Guía del usuario) y pulsa sobre el icono de bola de cristal. Pasarás entonces a la Habitación de los Hechizos y si consigues mezclar convenientemente los ingredientes, el hechizo actuará sobre el dragón que hayas elegido. En los estantes situados en la parte superior se encuentra el stock de ingredientes que puedes utilizar.

*Paso 2.* Consulta la Tabla de Efectos Director para encontrar el ingrediente más efectivo que tengas en stock. Rasgon es el ingrediente que tiene el cuadrado más cerca de la circunferencia y por lo tanto el que te dará el mayor efecto positivo. Si no tienes Rasgon también puedes utilizar Tius, Sals, Magjan, Jaluem, Ayhe o Yasin - todos tienen cuadrados cerca del círculo central, dentro



del límite positivo - pero son más débiles que el Rasgon y pueden tener efectos secundarios no deseables.

En el caso del Rasgon, el cuadrado que está más cerca de la circunferencia (efecto más positivo) está situado en el cuadrante triturar. El triángulo de la zona positiva indica que si lo calientas puedes potenciar aun más su efecto.

Comprueba el cuadrante triturar de los círculos Rasgon en todas las tablas y fíjate si existe algún efecto secundario. Por ejemplo, sobre la Tabla de Afectos de Enfermedad verás que el Rasgon tiene un efecto positivo (el cuadrado está en la zona positiva). Este efecto secundario de enfermedad será minimizado por el calentamiento (ya que el triángulo está justo dentro de la zona negativa). En las otras tablas no aparece ningún otro efecto colateral de importancia.

Ahora comprueba el cuadrante triturar de la Tabla de Efectos del Afecto de Potencia y verás que la potencia del hechizo aumentará si utilizas un mechero bunsen (los triángulos del eje vertical se encuentran en el sector positivo del círculo).

*Paso 3.* Después, desde la Tabla de Afectos de Enfermedad busca el ingrediente que tenga el efecto negativo más fuerte. (Si seleccionas un efecto positivo podría aumentar la enfermedad de tu dragón). Fanveer sería el mejor pero es más fácil tener Mionacal por lo que utilizaremos éste segundo en nuestro ejemplo.

El método de preparación más efectivo para el Mionacal es el normal - el cuadrado está más cerca del centro y por ello es más negativo - pero también puedes triturarlo. Además, verás que hay



un par de pequeños círculos sobre el eje horizontal, en el sector negativo, que indican que si enciendes el condensador su efecto será más negativo, lo que conviene en este caso.

Si miras los círculos de Mionacal en las otras Tablas de Efectos verás que no hay efectos secundarios importantes sino que puedes conseguir mayores posibilidades de crecimiento y combate si en lugar de añadir Mionacal a nuestro hechizo lo trituramos y condensamos.

Si decides triturarlo y condensarlo, comprueba la Tabla Afecto-  
tor de Potencia para ver cuales serán sus efectos. Como al utilizar el método triturar conseguimos un cierto efecto positivo y al utilizar el método condensar un cierto efecto negativo, ambos se contrarrestan y en conjunto el efecto de potencia de ambos métodos será casi neutro.

*Paso 4.* Además podemos activar el hechizo mezclándolo con Acrus y calentarlo para darle un efecto más positivo - el cuadrado del cuadrante de mezcla está más cerca de la circunferencia y por lo tanto es más positivo. Puedes comprobar a través de todas las Tablas de Efectos que este ingrediente es uno de los pocos que sólo actúa a nivel de potencia y que no tiene efectos secundarios cuando se utiliza para este propósito.

*Paso 5.* Ahora haz lo que hemos decidido. Cuando tengas un poco de experiencia verás que para conseguir buenos hechizos lo mejor es utilizar diferentes cantidades de cada ingrediente. No olvides utilizar el mechero bunsen y el condensador cuando sea necesario.



Resumen y cantidades sugeridas:

- 2 x RASGON triturar & calentar
- 3 x MIONACAL riturar & condensar
- 1 x ACRUS mezclar & calentar

Este hechizo es muy útil para aumentar el número de habitantes de una determinada aldea. Selecciona la aldea deseada en el Mapa del juego (consulta Mapas y Misiones del Dragón en la Guía del Usuario).

2 x TIUS normal & templado (dirige el hechizo al pueblo).

2 x CHURL normal & calor (afecta la población).

1 x ACRUS mezcla & templado (hace que el hechizo sea más efectivo).

Nota: Si incluyes Churl perderás menos habilidad de combate.

## DESCRIPCION DE VARIOS DE LOS INGREDIENTES QUE SE PUEDEN UTILIZAR PARA HACER HECHIZOS

ACRUS: Aumenta el efecto de potencia. Se encuentra principalmente en las regiones rocosas de Anrea - es un líquido amarillo que huele muy mal.

AROLIG: Aumenta en gran medida la potencia de vuelo del



dragón cuando se utiliza sobre una de sus alas. Sin embargo produce un debilitamiento general del músculo y si se utiliza en exceso puede producir serios daños. Las plantas de Arolig crecen alrededor de la tierra cultivada.

**AYHE:** Una forma bruta de Rasgon (Deseo del Dragón) que se encuentra cerca de los arroyos de montaña. Tiene un poder Director débil.

**CADOAM:** Es un tipo de hongo que se encuentra en bosques muy húmedos y con poca luz. Crece rápidamente y atrapa a sus presas alucinándolas. Cuando se utiliza para hacer hechizos puede producir cambios de comportamiento muy marcados en todos los animales.

**CALOTIS:** Es un raro mineral que tiene forma de pequeñas piedras verdes. Algo venenoso si se mastica pero en general aumenta las funciones mentales y corporales.

**CEEOCOR:** Si vas por los bosques verás grandes arbustos que crecen junto a cualquier pared o tronco de árbol. Son de color blanco porque tienen dentro el poder de Aalen. Sus frutos de color rojo pueden ser cogidos y utilizados para hechizar huevos de dragón.

**CEITER:** Se encuentra en charcas o en terrenos pantanosos. Se desintegra rápidamente si se expone al aire y debe ser guardado con cuidado. Es muy útil para disminuir la potencia de un ingrediente.

**CHURL:** Cristales negros que se encuentran en las regiones



nórdicas de Anrea. Bien utilizados actúan directamente sobre la mente.

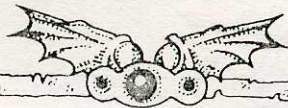
**DLEGA:** Un tipo de hierba que crece en los bosques. Es algo venenosa y solía utilizarse para alejar a los animales de pastoreo de determinados lugares - produce desorientaciones graves y frecuentemente acelera tanto sus mentes que el pobre animal "piensa" que se está muriendo. Puede ser utilizado pero es un ingrediente muy inestable cuando se combina con otras sustancias.

**FANVEER:** Ha sido plantado por muchos granjeros desde hacemuchos Oras para evitar que sus cosechas sean destruidas. Cuando es recogido y molido forma un polvo blanco de excepcional pureza que se utiliza para curar muchas enfermedades y aliviar muchos dolores. Produce una cierta somnolencia ...

**HALOROS:** La leyenda dice que ésta es la sangre utilizada por el Círculo de la Montaña - el ingrediente mágico que creo el Castillo de la Montaña Dwarf y que fue esparcido por las tierras de alrededor en el momento de su formación. Es un líquido que se encuentra en regiones muy remotas y es un controlador mental muy poderoso.

**IQUELE:** Se encuentra en las entradas de las minas como lechada. Cuando se evapora se convierte en un polvo que actúa a nivel mental produciendo sensaciones muy negativas.

**IRIN:** Un polvo rojizo que se encuentra en los bordes de los arroyos de las montañas del norte. Ha sido utilizado durante muchos Ora para hacer herramientas y es bastante raro. Cuando se utiliza para hacer hechizos da o quita las fuerzas.



**JALUEM:** Se trata de un líquido de baja potencia que flota en charcas o estanques y que puede ser utilizado para hechizar a los dragones. Ten cuidado porque es muy inestable cuando están presentes otros ingredientes más potentes.

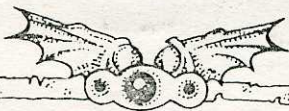
**MAGIAN:** Estas plantas crecen cerca de arroyos porque durante la época del cortejo revientan para atraer al macho. El agua impide que ataque masivamente las cosechas y deja las raíces expuestas para que vuelvan a reproducirse. En este estado son ideales para hacer hechizos que aumentarán la velocidad de tus dragones.

**MAGOEM:** Un poderoso barro que se suele encontrar en las marismas de las tierras altas. Tiene muchos efectos pero se utiliza principalmente para hechizar a los huevos de dragón. Debe ser utilizada con mucho cuidado para evitar sus peligrosos efectos secundarios.

**MIONACAL:** Es una sustancia debida a la descomposición de plantas Fanveer que han sido depositadas y endurecidas. Su fuerza es menor debido a la acción de la lluvia. Es bastante inestable en ciertas condiciones pero aun así es bastante débil.

**OREGANSE:** Esta es la savia de una hierba común que tiene efectos de crecimiento cuando se utiliza como Director.

**RASGON:** Llamada también "Deseo del Dragón" es un Director perfecto para hacer nuevos hechizos. Es una especie de raíz o bulbo que crece entre las cosechas de los granjeros. Es algo venenoso.



**SADIEL:** Un sedimento que se encuentra en los bordes de los arroyos o charcas. Se puede utilizar para aumentar o reducir la población de Anrea. No obstante, si quieres hacer algún daño, esparce algo de esta sustancia alrededor.

**SNIR:** Una raíz parecida al Rasgon que se encuentra en los bosques. Afecta a los huevos del dragón más que a los dragones pero tiene un aspecto negro muy peligroso.

**THOFT:** Una sustancia completamente negra e inerte que se encuentra esparcido por los bosques de Anrea. Absorbe poder y es muy útil en reducir la potencia de los hechizos sin ningún tipo de efecto secundario.

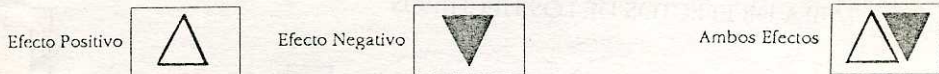
**TIUS:** Se trata de un mineral con el que podrás hechizar a los humanos. Tiene mucho poder y propiedades venenosas puede ser algo inestable.

**ULIN:** Muy parecido al Irin pero se encuentra en arroyos como pequeños guijarros porque es mucho más duro y difícil de erosionarse o disolverse. No se utiliza para hacer herramientas porque no se puede fundir.

**YASIN:** Una desagradable y pequeña ortiga que se encuentra sobre los pastizales o cosechas. Tiene un veneno muy activo que paraliza pero no mata. Se utiliza normalmente para dirigir hechizos contra los humanos y aldeas.



# HOJA RESUMEN DE EFECTOS DE LOS HECHIZOS



|           | Director |       |        |       | Afectador |            |             |       |          |         |           |
|-----------|----------|-------|--------|-------|-----------|------------|-------------|-------|----------|---------|-----------|
|           | Dragon   | Huevo | Humano | Aldea | Combate   | Enfermedad | Crecimiento | Mente | Potencia | Sentido | Velocidad |
| Acrus     |          |       |        | △     |           | △          | △           |       | △▽       |         |           |
| Calotis   |          |       |        | △     |           | △          | △           |       | △        | △       |           |
| Churl     |          |       |        | △     | △▽        |            | △▽          | △▽    | △▽       |         |           |
| Tius      |          |       | △▽     |       |           | △▽         |             |       | △        |         |           |
| Sals      |          |       | △      | △     |           | △▽         |             |       | △▽       |         |           |
| Magian    |          | ▽     |        |       |           |            |             |       | △▽       |         | △▽        |
| Rasgon    | △        |       |        |       |           | △          |             |       | △▽       |         |           |
| Ceeocor   |          | △     |        |       |           |            | ▽           |       | △▽       |         |           |
| Dlega     |          |       |        |       | ▽         | △▽         |             |       | △▽       | △       |           |
| Magoern   |          | △▽    |        |       |           | △▽         | ▽           | ▽     | △▽       |         |           |
| Kairmende |          |       |        |       |           |            |             |       | △        |         | ▽         |
| Igele     |          |       |        |       |           |            |             | ▽     | △▽       | △▽      |           |
| Ulin      |          |       |        |       | △▽        |            | ▽           | ▽     | △        | △       | ▽         |
| Irin      |          |       |        |       | △▽        |            |             |       | △▽       |         | △▽        |
| Pfoss     |          |       |        |       |           |            |             |       | △        |         | △▽        |
| Jaluem    | △▽       |       |        |       |           | △          |             |       | △▽       |         |           |
| Haloros   |          |       |        |       |           |            |             | ▽     | △▽       | ▽       |           |
| Mionacal  |          |       |        |       |           | ▽          |             |       | △▽       |         |           |
| Ceiter    |          |       |        |       |           |            |             |       | △▽       |         |           |
| Snir      |          | △     |        |       |           |            | ▽           |       | △▽       |         |           |
| Sgacl     |          |       | △      |       |           |            |             |       | △        |         |           |
| Fanveer   |          |       |        |       |           | ▽          |             | ▽     | △▽       |         |           |
| Molmar    |          |       |        |       |           |            |             |       | △▽       | △       |           |
| Thoft     |          |       |        |       |           |            |             |       | ▽        |         |           |
| Cadoam    |          |       |        |       |           |            |             | △▽    | △▽       |         |           |
| Smyte     |          |       |        |       |           |            |             |       | △▽       |         |           |
| Arolig    |          |       |        |       |           |            | ▽           |       | △        |         | △▽        |
| Yasin     |          |       | △      | △     |           | △          |             |       | △        |         |           |
| Ayhe      | △▽       |       |        |       |           |            |             |       | △        |         |           |
| Chife     |          |       |        |       |           |            |             |       | △▽       |         |           |
| Oreganse  |          |       |        |       |           |            | △▽          |       | △▽       |         |           |
| Sadiel    |          |       |        |       |           | △          |             |       | △▽       |         |           |

Los resultados dependen de cómo son mezclados los ingredientes

# TABLA DE EFECTOS DE LOS HECHIZOS

ACRUS

CALOTIS

CHURL

TIUS



Templar

SALS

MAGIAN

RASGON

CEEOCOR



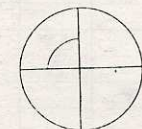
Mechero  
Bunsen

DLEGA

MAGOEM

KAIRMENDE

IGELE



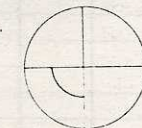
Normal

ULIN

IRIN

PFOSS

JÁLUEM



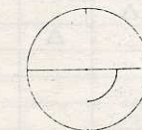
Triurar

HALOROS

MIONACAL

CEITER

SNIR



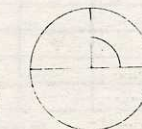
Mezclar

SGAEL

FANVEER

MOLMAR

THOFT



Cortar

CADOAM

SMYTE

AROLIC

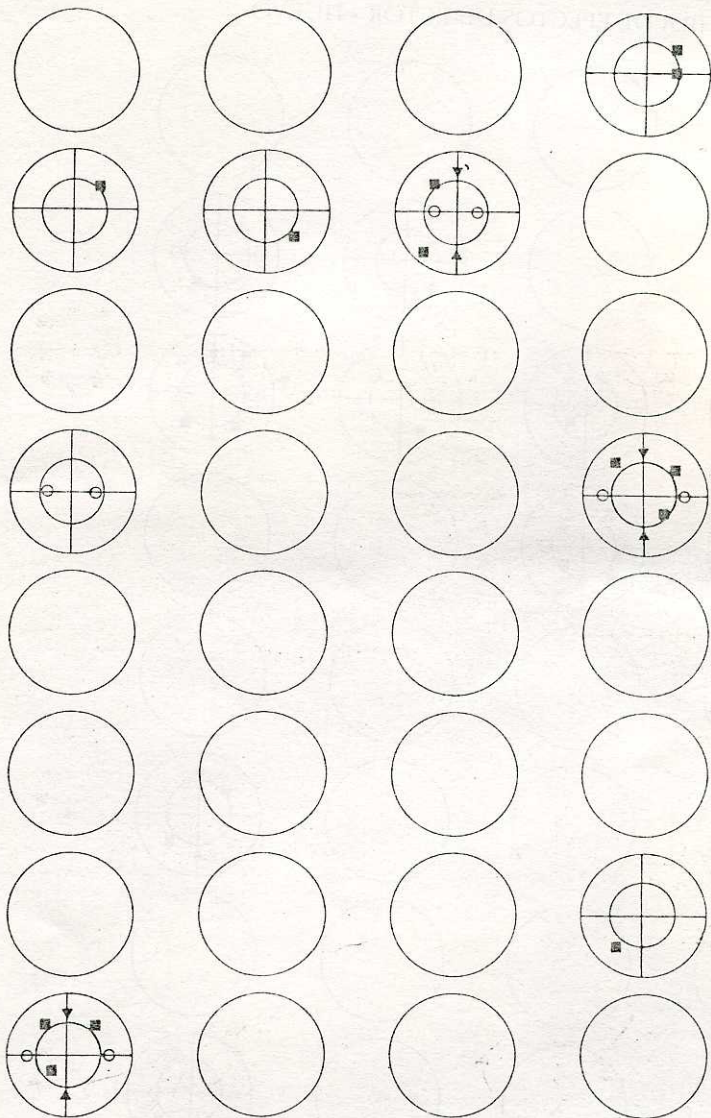
YASIN

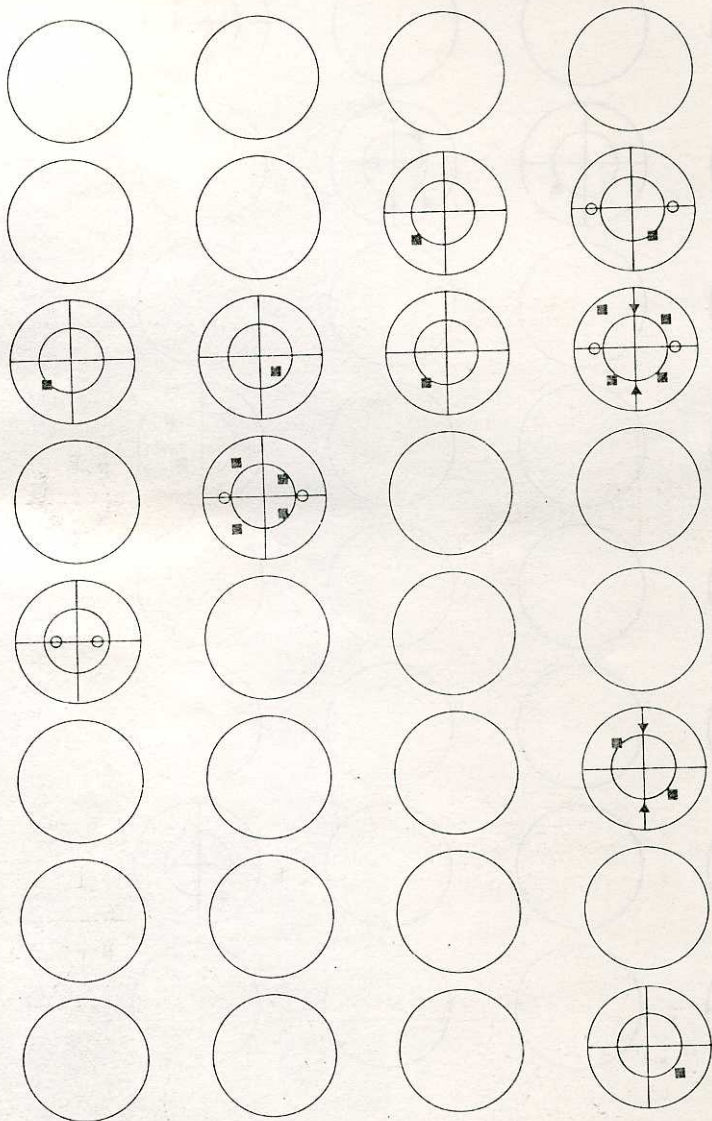
AYHE

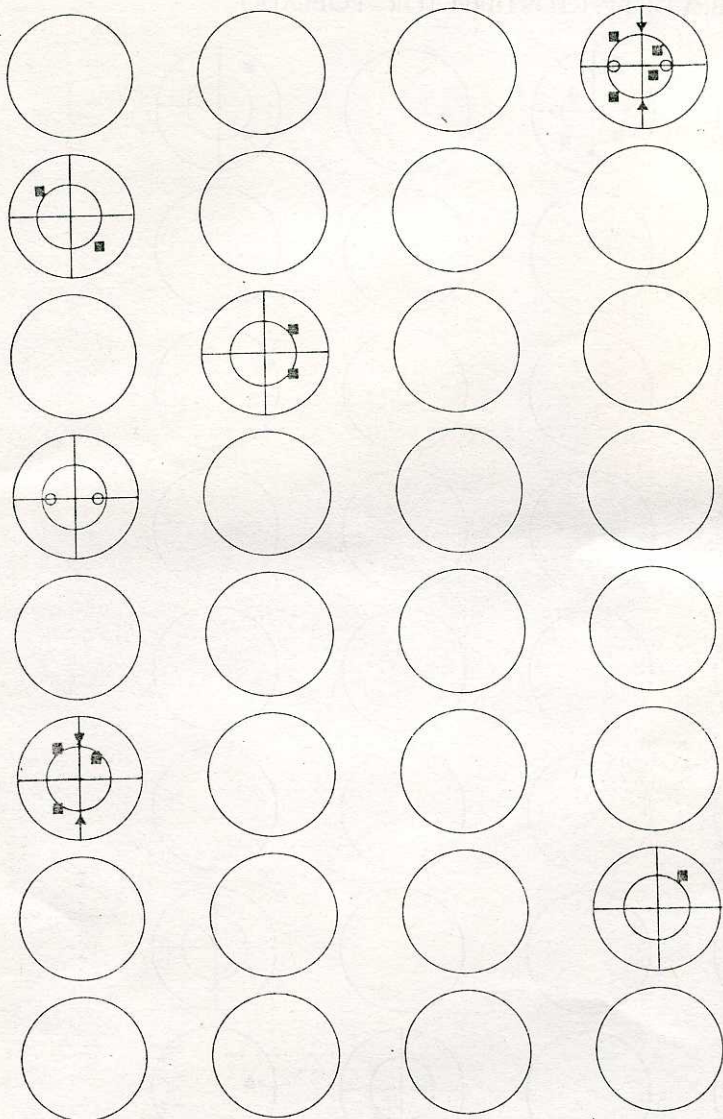
CHIFE

OREGANSE

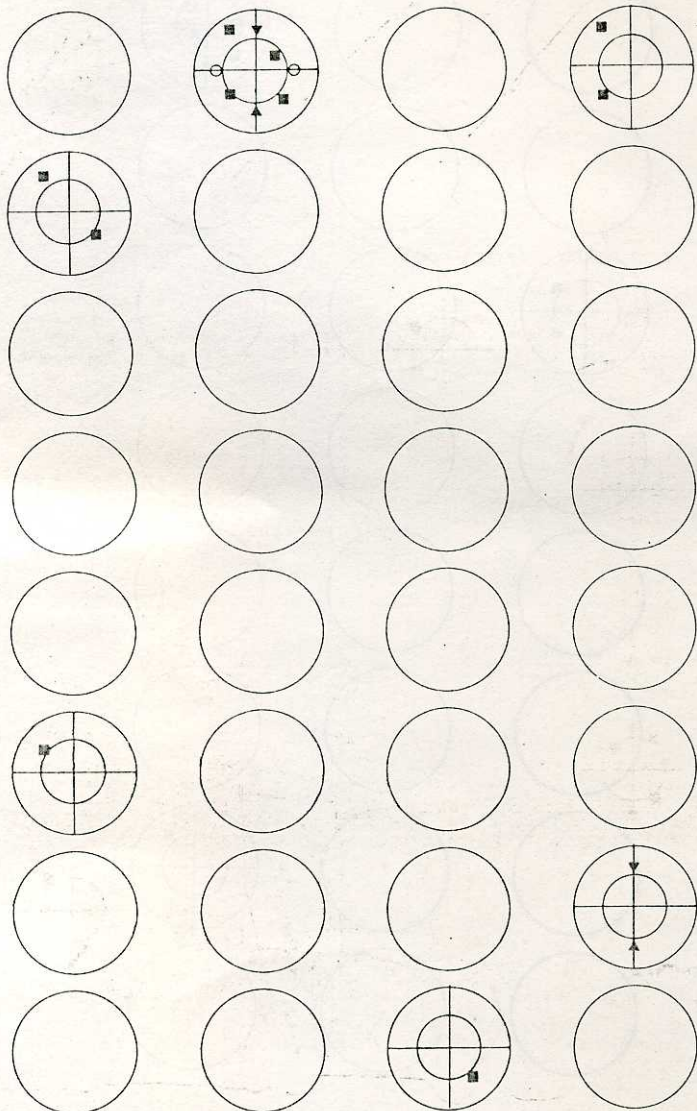
SADIEL



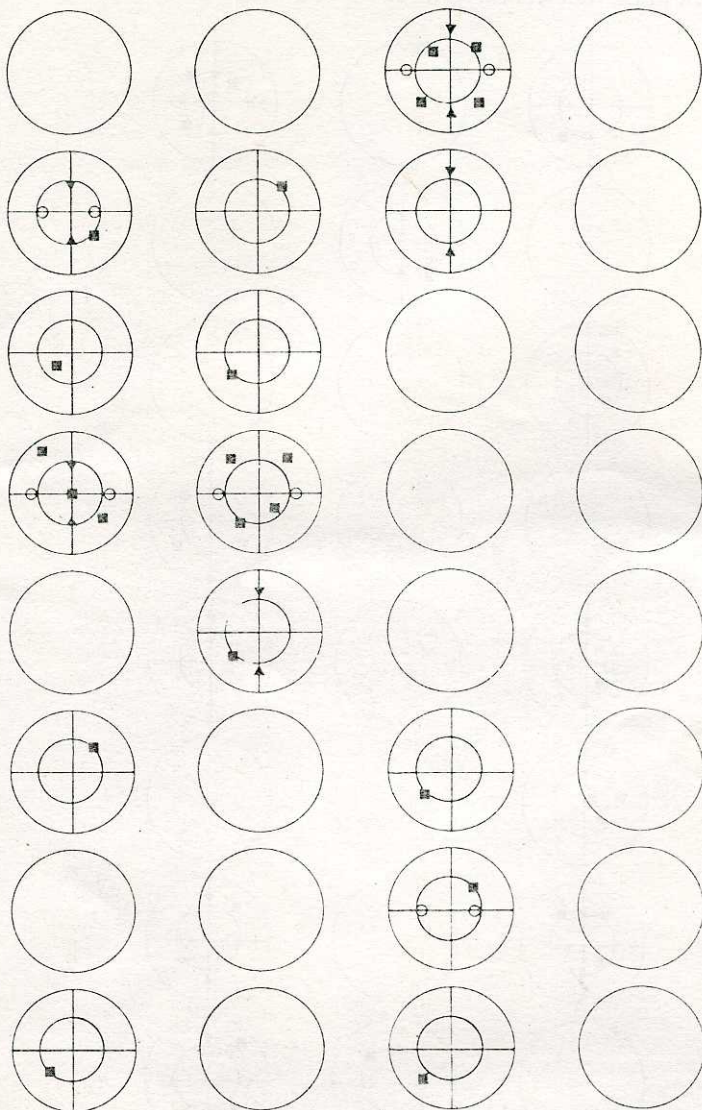




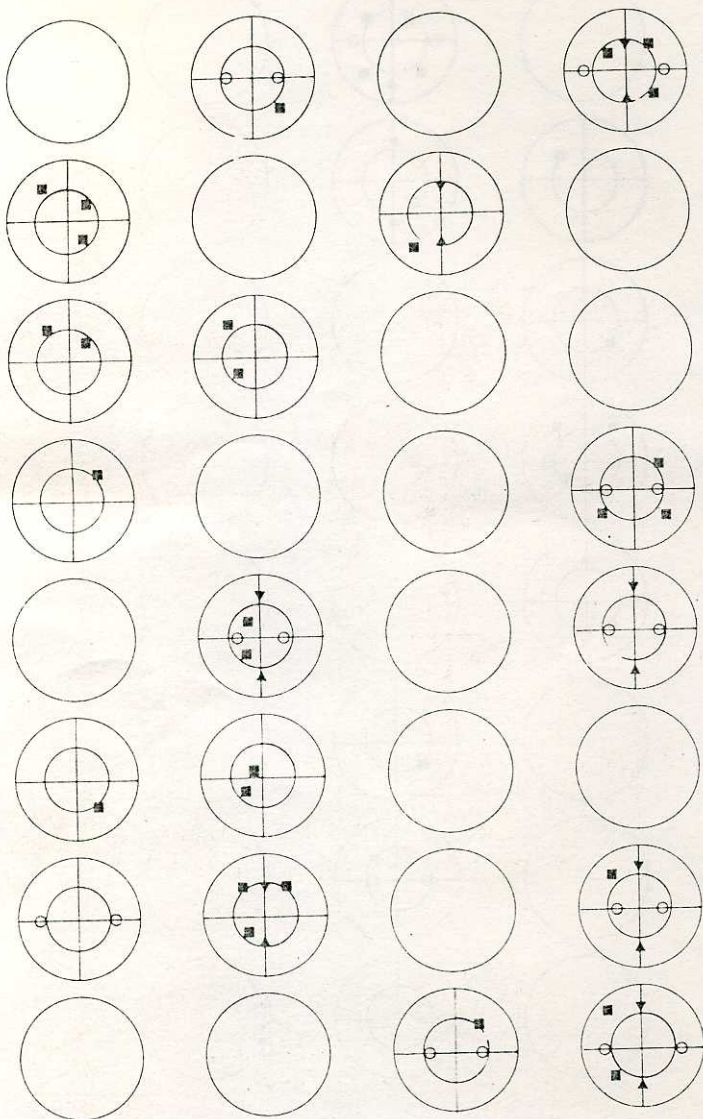
## TABLA DE EFECTOS DIRECTOR - POBLADO



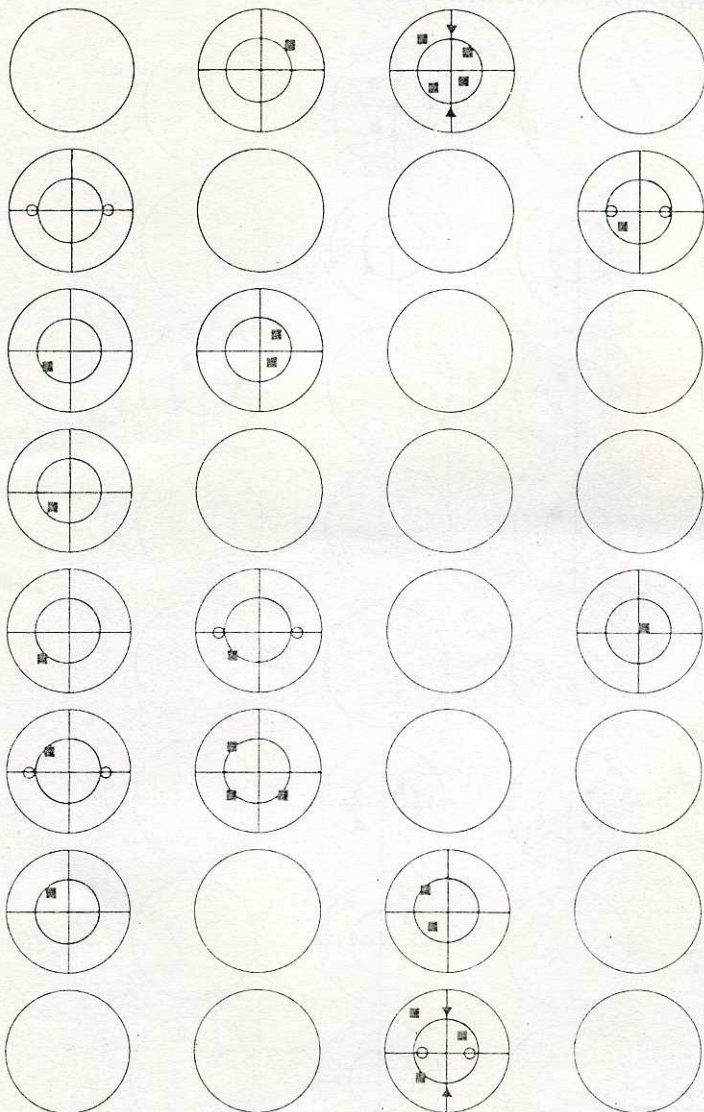
## TABLA DE EFECTOS AFFECTOR - COMBATE



## TABLA DE EFECTOS AFFECTOR - ENFERMEDAD



## TABLA DE EFECTOS AFECTOR - CRECIMIENTO



## TABLA DE EFECTOS AFFECTOR - MENTE

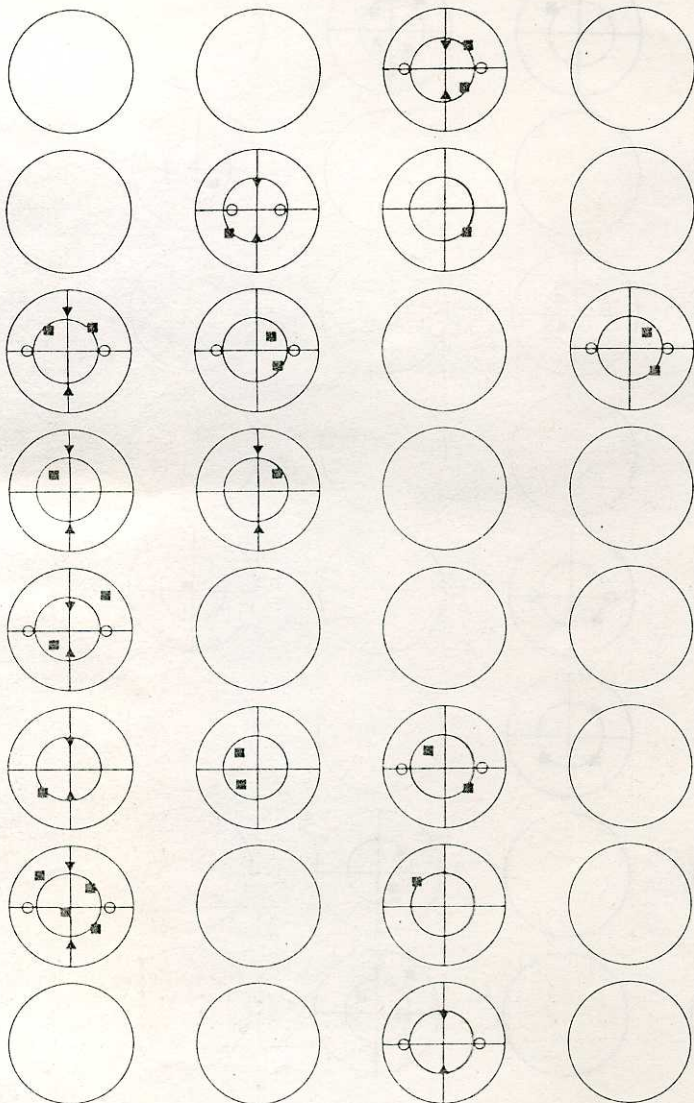
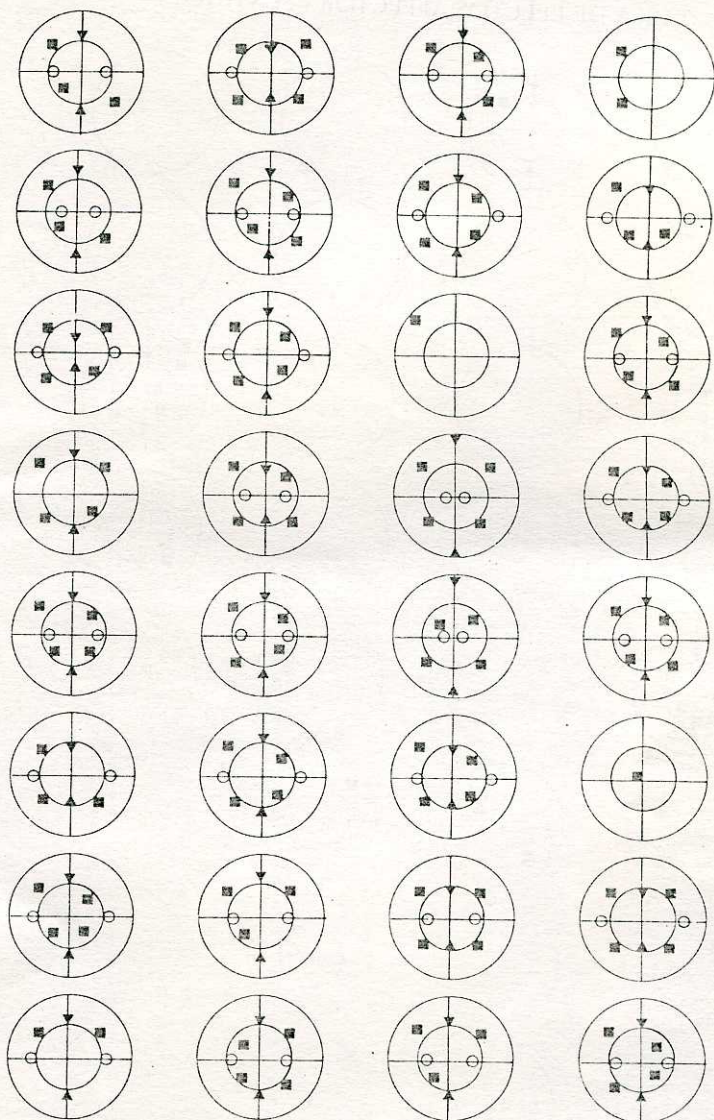
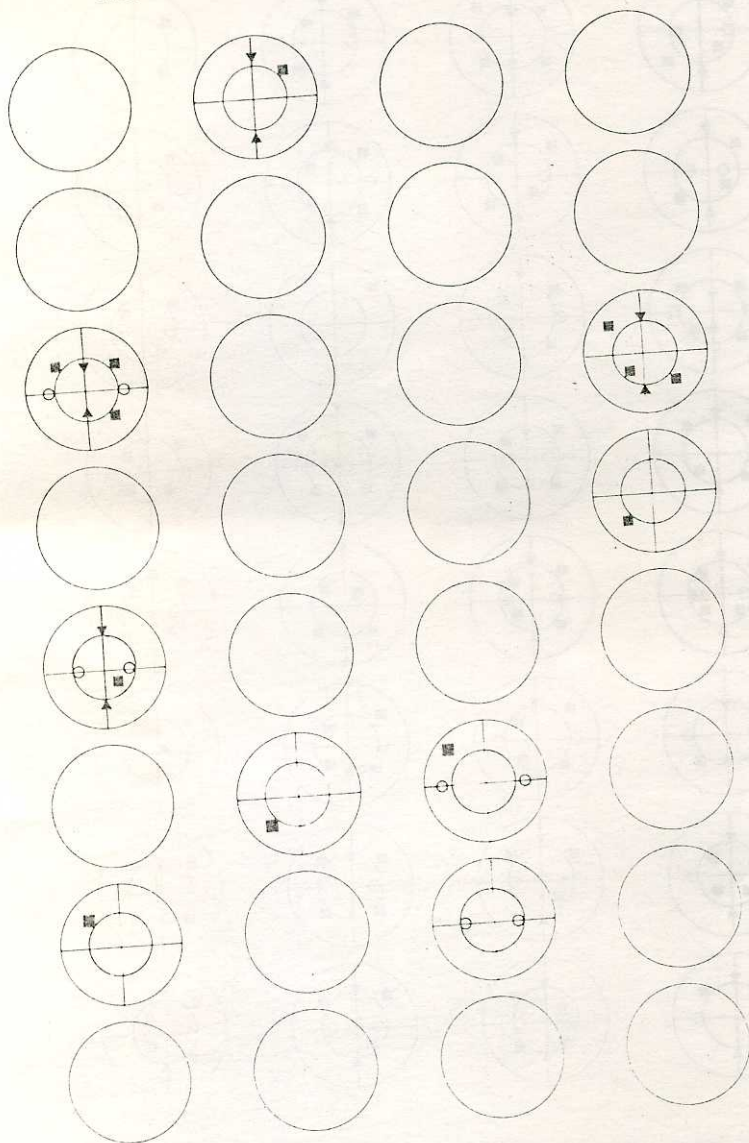


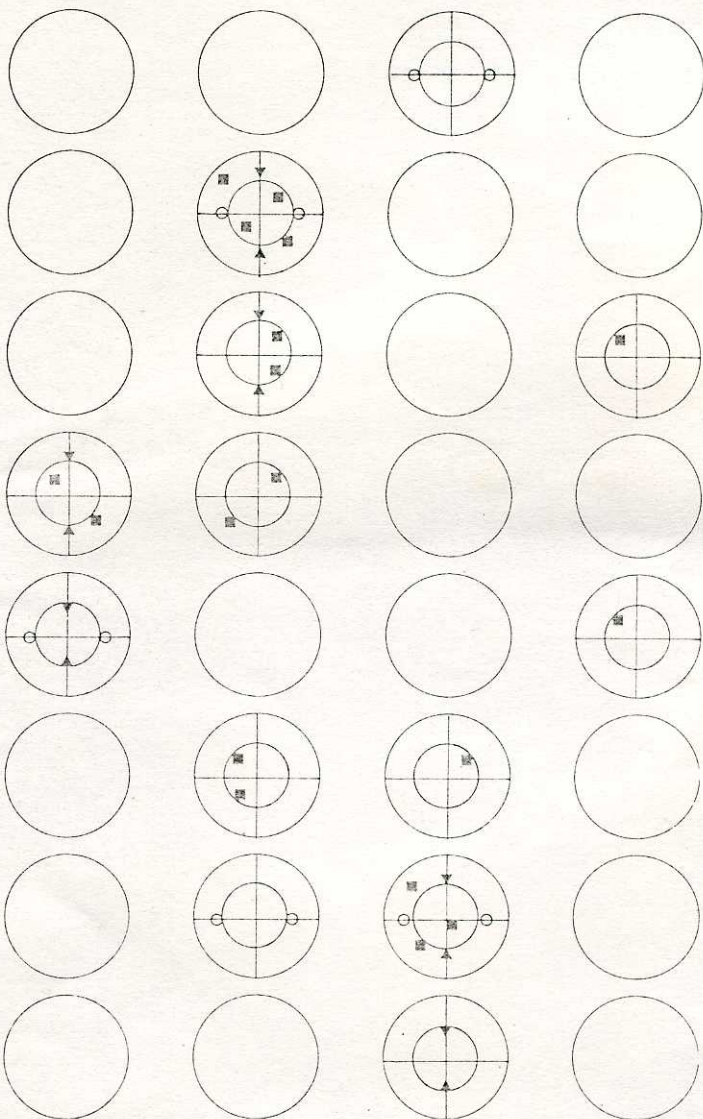
TABLA DE EFECTOS AFFECTOR - POTENCIA



## TABLA DE EFECTOS AFFECTOR - SENTIDO



## TABLA DE EFECTOS AFECTOR - VELOCIDAD



PALACE

ERBE

# HECHIZOS.

| Efecto                  | DIRECTOR                           | AFFECTOR                                        | SOBRE                                       |
|-------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Vista                   | NOMBRE METODO CANT.<br>RAGON C+T 2 | No. M. CANT.<br>DIEGRA. C+N 1.<br>ACRUS. C+M 1. | DRAGON.                                     |
| URAR DRAGON             | RAGON C+T 2                        | MIONACAL CON+T 3<br>ACRUS. M+C 1                | DRAGON                                      |
| POBLACION               | TIDS. N+TEM. 2                     | CHURL. N+C 2<br>ACRUS M+TEM. 1                  | ALDEA.                                      |
| ECIMIENTO<br>MUERTO     | IRIN N+CON 1                       | OREGANSE N+C 1<br>ACRUS M+C 1                   |                                             |
| COMBATE.<br>Y<br>FUERZA | RAGON T+C 2                        | MIONACAL. CON+T 2<br>VLIN N+C 1                 | DRAGON SUBE FUERZA<br>Y PIERDE INTELIGENCIA |
| MENTE                   | AYHE NO-COR+C 2                    | HALORDS. COR+CON 1                              | PRUEBA CON EL<br>Y MEJORALO<br>SUERTE.      |

TEMA = TEMPLADO

COR = CORTAR.

N = NORMAL

C = CALENTAR.

CON = CONDENSAR.

T = FRITURAR.

M = MEZCLAR.