

Autor: Ni Cang Tiang

The Great Demon King

Título: El Gran Rey Demonio

Autor: Ni Cang Tian (逆蒼天)

Traducción Original en inglés: volaretraslation (<http://volaretranslations.com/great-demon-king/>)

Traducido al Castellano: acabcor – Lima/Perú

Sinopsis Personalizada de etvolare:

*“Si logro sobrevivir... juro que no dejaré de cumplir con mis más perversos deseos.*

*No es exactamente el típico pensamiento que tendrían quienes están a punto de morir. ¿Qué hará un joven cobarde cuando se reencarne en otro mundo impregnado con los poderes del mal para redefinir su destino? ¿Puede la bondad de la naturaleza humana triunfar sobre su inclinación a la maldad? ¿Se convertirá en un legendario rey demoníaco de sangre fría, o va a forjar su propio camino cubriendo la tierra de un nuevo tipo de terror?”*

Sinopsis Original:

*“Un joven tímido y cobarde recibió poderes malignos para redefinir su destino cuando reencarnó. Pero conforme va forjándose un futuro, también su personalidad comienza a cambiar. ¡Volviéndose más duro, frío e incluso sanguinario!”*



# EL GRAN REY DEMONIO

LIBRO II: EL GREMIO MERCANTE DE BOOZT

## PERSONAJES

Listado hasta este momento de la historia.

### GENERAL

**BLANCHE:** Mujer arquera de la raza de los elfos. Leal y servicial con dotes de comandante y gran experiencia en combate. Es camarada del archimago Félix.

**BRYAN:** Joven huérfano que fue vendido por su tío a traficantes de esclavos, quienes a su vez lo vendieron a la Academia Babilonia de Artes Mágicas y Militares por cinco monedas de oro. Vivió el resto de sus días como sirviente recadero de la Escuela Necromántica, una sub división de la Facultad de Magia Oscura. Murió a manos de un Gul invocado por Lisa durante una práctica de magia.

**CANDICE:** Espadachín mágica que controla el fuego. Es una hermosa joven pelirroja, con la piel bronceada, un cuerpo atlético y exuberante. Sus habilidades superan a un Espadachín Veterano gracias al uso de su espada llameante. Su carácter es algo insolente y temperamental, pero tiene buen corazón y es bastante leal. Es la vice comandante del grupo mercenario Fuego de la Guerra y la mejor amiga de Phoebe.

**CHU CANG LAN:** Mago Demoníaco que secuestró a Han Shuo para usarlo como recurso salvavidas durante su lucha para dominar el Reino del Presagio. Presuntamente muerto durante el intento fallido de robar el cuerpo de Han Shuo.

**CLARK ASCHER:** Caballero de la Tierra, graduado con honores de la Academia Babilonia en la Facultad de Artes Militares. Ardiente pretendiente del amor de Fanny.

**DUKE:** Poderoso Archimago de Viento. Es un anciano delgado de aspecto frágil y que suele tener una sonrisa compasiva, pero en realidad es una persona extremadamente despiadada. Viste una túnica con bordes decorados con oro y utiliza un lujoso báculo mágico con rubíes, zafiros y topacios incrustados.

**DYLAN:** Persona de origen desconocido asesinado por Duke y Erik para robarle una caja de jade misteriosa en su posesión.

**ERICK:** Caballero Veterano especialmente habilidoso que sirve y escolta al Archimago Duke.

**FELIX:** Es un poderoso Archimago de Viento. Es de baja estatura, delgado y muy anciano. Durante el ataque de los orcos lideró con gran valor la defensa de la ciudad de Drol. No se sabe si sobrevivió

## ACADEMIA BABILONIA DE ARTES MÁGICAS Y MILITARES

ALEX: Profesor de una de las escuelas de la Facultad de Magia Oscura.

ALVA: Sirviente recadero de la Facultad de Magia Oscura. Se unió al grupo de Carey y Borg para atacar al protagonista.

AMY: Aprendiz de Magia de la Escuela Necromántica. Tiene una personalidad tímida y amable. Es amiga de Lisa.

ATHENA: Aprendiz de Magia de la Escuela Necromántica. Tiene una personalidad algo desenvuelta. Es amiga de Lisa

BACH: Aprendiz de Magia de la Escuela Necromántica. Tiene dieciséis años y es hijo de una familia noble de mediano rango. Su personalidad es orgullosa y altanera. Está enamorado de Lisa.

BEACHER: Mago de rango Adepto y Maestro de una de las escuelas de la Facultad de la Magia de Luz. Es cortés, aunque un poco hipócrita e ingenuo.

BELLA: Maga Principiante de la Escuela Necromántica. Es insidiosa, rencorosa y desagradable con los sirvientes, en especial Bryan.

BORG: Sirviente recadero de 20 años de edad que trabaja en la Facultad de Magia Oscura. Mide más de 170 cm de altura, es arrogante y agresivo. Junto con su amigo Carey obligan a los sirvientes más jóvenes a asumir sus propias tareas a punta de golpes.

CAL: Estudiante de la Escuela de Guerreros en la Facultad de Artes Militares de la Academia Babilonia. Tiene 20 años y su poder es equivalente al de un Sargento Caballero. Su personalidad es generosa, amable y compasiva.

CAMILLA: Es una Maestra de una las escuelas de la Facultad Oscura. Aparenta unos 40 años y no tiene rasgos destacables. Es una mujer sagaz y poco delicada con una personalidad algo insidiosa.

CAREY: Sirviente recadero de 20 años en la Facultad de la Magia Oscura. Es compañero de Borg con un carácter más agresivo y violento.

CLAUDE ASCHER: Estudiante dotado de la Escuela de Caballeros en la Facultad de Artes Militares de la Academia Babilonia que alcanzó el grado Sargento Caballero. Tiene 18 años, el cabello largo y plateado. Es el hijo más joven del comandante de la Legión Grifón del Imperio Lancelot y un fervoroso pretendiente del amor de la estudiante de magia Irene.

DEREK: Es un Mago Licenciado que se especializa en necromancia. Acompañó al grupo de Han Shuo durante su aventura en el Bosque Oscuro y se despeñó de forma regular en los combates contra las criaturas mágicas.

EMMA: Es una poderosa Maga Espacial que ha alcanzado el grado de Gran Mago. Su poder y prestigio es reconocido por todo el Imperio Lancelot, motivo por el cual es la Rectora de la Academia Babilonia de Artes Mágicas y Militares. Tiene alrededor de 60 años, su poder es extraordinario y su inteligencia considerable.

FANNY: Maestra principal de la Escuela Necromántica. Su edad oscila alrededor de los veinte años. Es una maga de rango Adepto extremadamente poderosa, habilidosa y precisa con sus poderes, también es una apasionada investigadora de su disciplina mágica. Su contextura es esbelta y tiene una cabellera ondulada de color púrpura claro. Es una mujer tan sensual y atractiva que una gran cantidad de Maestros y Alumnos de la Academia están enamorados de ella secreta o abiertamente. Es la única persona que fue amable con el difunto Bryan y el principal interés amoroso del protagonista.

FITCH: Mago Licenciado de la escuela Necromántica. Mide 176 cm de altura y tiene el cabello azul claro. Es una persona temperamental y algo insidiosa, aunque normalmente se comporta de forma seria. Es el líder de la mayoría de alumnos masculinos de la Escuela Necromántica y no suele molestar demasiado a los sirvientes. Como la mayoría de alumnos, está sumamente enamorado de la Maestra Fanny y acabo por declararsele, pero ella le dijo que solamente lo consideraría si alcanzaba el rango de Mago Adepto. Desde entonces ha intentado pasar las pruebas varias veces sin éxito.

GENE: Profesor de la Escuela Necromántica. Es un Mago Adepto que bordea los 30 años. Aunque a veces es un poco insidioso pero en general es una persona decente aunque algo ingenuo. Como muchos profesores está enamorado de Fanny y es uno de los pocos que lo han declarado abiertamente. Si bien no ha sido correspondido no deja de realizar intentos para llamar la atención de la Maestra y muestra una actitud hostil contra cualquiera de los otros pretendientes.

IRENE KAMPLIN: Maga Principiante de la Facultad de la Magia de Luz (Escuela desconocida). Tiene 17 años, cabello azul y un cuerpo esbelto. Generalmente es descrita como una belleza a la par de Lisa. Su personalidad es arrogante y algo engreída, pero posee un porte aristocrático propio de su noble familia. Es antagónica con Lisa y desprecia a los necromantes, también es pretendida por el Caballero Clark.

JACK: Es un sirviente recadero de la Escuela Necromántica. Es una persona nerviosa, pero un amigo leal, honesto y generoso. Está un poco subido de peso porque suele esconder comida. A diferencia de Bryan, él no es un esclavo, pero era su mejor amigo.

LISA ADDISON: Maga Principiante la Escuela Necromántica. Es una joven aristócrata que mide 162, tiene una larga cabellera dorada y un cuerpo esbelto con excepción de su escaso busto. Es considerada como una belleza y es amiga de Amy y Athena. Antagónica con Irene. Lisa es reconocida por su mal genio y su carácter vengativo. Fue quien asesinó a Bryan con un Gul.

#### GREMIO MERCANTE DE BOOZT

ANDRÉS: Es el Anciano Fundador de mayor prestigio e influencia en el Gremio Mercante de Boozt y el principal aliado de Phoebe. Aunque aparenta afabilidad, en realidad es un astuto y brillante estratega que supera por mucho a todos los demás.

CARA: Es la amante de Grover. Tienen en su poder una serie de documentos delicados que pueden comprometer el futuro del Gremio Mercante de Boozt y que son el principal seguro que tiene Grover contra sus enemigos

Darnell: Leal esbirro de Grover y un poderoso Espadachín Veterano. Tiene una personalidad sádica, lasciva y es muy mujeriego, aunque su principal amante es Yuna. Su deseo por violar a Phoebe causó que arruinase un intento de asesinato.

ELLIS: Es un poderoso Mago Adepto de Viento que sirve como guardaespaldas de Grover en el Gremio Mercante de Boozt. Es extremadamente habilidoso para detectar intrusos y moverse a gran velocidad. Su dominio del viento ha llegado al punto en que puede usarlo para volar aunque no es un Archimago.

FABIÁN: Un hombre bajo y obeso que Han Shuo conoció en el Bosque Oscuro cuando era asaltado por un grupo de Troles. Es un comerciante y miembro de uno de los gremios mercantes más ricos y poderosos. Ha forjado una relación muy cercana a la verdadera amistad con el protagonista, hasta el punto en que a veces le comparte información privilegiada sobre el Gremio que no le diría a nadie más.

FARMAR: Guardián en el Gremio Mercante de Boozt.

GILES: Guardián en el Gremio Mercante de Boozt.

GROVER: Anciano tío de Phoebe que asumió el mando del gremios después de la “muerte” del anterior Maestro. Aparente ser amable pero en realidad es cruel, astuto, ambicioso y retorcido. No dudará en asesinar a su propia familia para mantener el poder y utiliza de forma frecuente a la organización de sicarios de Sombra Fantasmal. Durante su administración ha realizado tratos ilegales y peligrosos con enemigos del imperio.

PHOEBE: Joven señorita y heredera principal de Gremio Mercante de Boozt. Es una mujer hermosísima y esbelta, de pelo castaño y tiene una personalidad altiva. También es extremadamente inteligente, leal y tiene grandes dotes de liderazgo. Debido a la lucha con su tío por el liderazgo del gremio ha sufrido varios intentos de asesinato, pero aunque aparenta ser una joven delicada en realidad es una Maestra de Espadas y discípula junto con Lawrence de uno de los espadachines más poderosos en el Imperio.

YUNA: Leal lacaya de Grover. Es una habilidosa Maga Adepta que controla el agua y sirve como pareja de Darnell, de quien también es amante. Su personalidad es cruel, retorcida y malvada.

### OTROS

LAWRENCE: Sargento Caballero y estudiante de la Escuela de Caballeros de la Facultad de Artes Militares de la Academia Babilonia. Alto, bien parecido. Supuestamente es el hijo del ministro de Finanzas del Imperio Lancelot. Condiscípulo junto con Phoebe de uno de los espadachines más poderosos del Imperio, aunque su poder no es tan destacable.

### PERSONAJES DEL BOSQUE OSCURO

BENNETT: Es un enano que fue salvado por Han Shuo en dos ocasiones, aunque la segunda fue un ardid del protagonista para ganar su confianza. Es un guerrero valiente y un amigo leal. Es el primero en defender a Han Shuo ante cualquiera e siguió haciéndolo después de ver los aterradores efectos de su magia.

CALVIN: Anciano enano y patriarca de la Aldea Enana. Una maestro herrero de grandes habilidades, noble y generoso.

### ORGANIZACIONES

SOMBRA FANTASMAL: Es una organización que se dedica al asesinato por contrato. Sus miembros son poderosos e incluso cuentan con espadachines Veteranos y un Archimago de Tierra. Grover es su principal cliente.

FUEGO DE LA GUERRA: Grupo Mercenario de renombre contratado para proteger a Phoebe.





## GLOSARIO

### Listado de términos usados hasta el momento

#### LIBROS

LOS FUNDAMENTOS DE LA MAGIA NECROMÁNTICA: Es un libro teórico de fundamentos básicos e introducción a la magia necromántica. No contiene hechizos, conjuros, encantamientos o maldiciones.

DICCIONARIO MÁGICO: Es un listado de términos y conceptos básicos para dominar los primeros grados de la magia.

DESCRIPCION DE LAS CRIATURAS OSCURAS: Es un manual elemental de las criaturas oscuras que pueden invocar los necromantes y los pasos más básicos para realizar dichas invocaciones.

MAGEÍA NEKROMANTEÍA Vol. I, II, III: Son tres libros en forma de rollos de pergamino de la Biblioteca del Cementerio de la Muerte. Poseen secretos de la Magia Necromántica ancestral extremadamente poderosa y considerada perdida durante siglos.

#### GRADOS Y NIVELES: CABALLEROS

Los caballeros se dividen de la siguiente forma.

ESCUADERO: Aura de Batalla de Color Azul Claro

COMPAÑERO DE ARMAS: Aura de Batalla de Color Azul Oscuro

CABALLERO SARGENTO: Aura de Batalla Verde Claro

CABALLERO VETERANO: Aura de Batalla de Color Verde Oscuro

CABALLERO DE LA TIERRA: Aura de Batalla de Color Blanco

JINETE DE LOS CIELOS: Aura de Batalla de Color Dorado

CABALLERO DIVINO: Una existencia extremadamente rara que solo aparece a intervalos de 10,000 años. Se dice que su poder se acerca al límite entre mortales e inmortales.

## GRADOS Y NIVELES: MAGOS

Los magos se dividen de la siguiente forma.

**APRENDÍZ:** Son quienes poseen Magia y el mínimo grado de Fuerza Mental necesaria para realizar los conjuros más básicos.

**MAGO PRINCIPIANTE:** Son estudiantes avanzados que ya dominan algunas magias y teorías de rango intermedio. Poseen un mayor grado de Fuerza Mental por lo que su repertorio de poderes más amplio.

**MAGO LICENCIADO:** Son estudiantes que ya dominan todas las magias intermedias y algunas de las superiores. Su control sobre su Fuerza Mental es total e inician el camino para incrementarla. Se les considera magos propiamente dichos y ya pueden ser contratados como tales, pero no se les considera graduados de la Academia porque no conocen las magias superiores.

**MAGO ADEPTO:** Se les considera graduados de la Academia. Su Fuerza Mental se ha desarrollado más y tienen un dominio completo de las magias y teorías avanzadas conocidas en sus disciplinas. A partir de este punto pueden ser profesores de Magia y emprender trabajos mejor remunerados. Es el máximo grado al que una persona ordinaria puede aspirar y solo el 30 % de los magos logran superar las pruebas para convertirse en uno.

**ARCHIMAGO:** La elite entre los magos, suelen liderar el desarrollo de los nuevos conocimientos en sus disciplinas, de las cuales son especialistas. Sólo los personajes más talentosos y poderosos logran alcanzar este nivel y como prueba de su habilidad pueden dominar el difícil Hechizo de Levitación que utilizan para flotar en el aire. En combate son devastadores y muy pocos pueden igualarlos.

**GRAN MAGO:** Grado superior al Archimago, todavía no hay descripción que permita estimar su poder.

**MAGO SUPREMO:** Actualmente no hay información.

**MAGO DIVINO:** Son seres increíblemente excepcionales, se dice que nace uno cada 10,000 años. Su poder es tan grande que se acercan a romper el límite entre los mortales y los dioses. Por ese motivo se les considera semi dioses y alguno ha logrado convertirse en parte del panteón del mundo.

### GRADOS Y NIVELES: ESPADACHINES:

Los Espadachines se dividen de la siguiente manera: (recordar que la diferencia entre ellos y los caballeros es el origen de su familia y el estilo de combate)

NOVATO: Aura de Batalla de Color Azul Pálido.

ESPADACHÍN PRINCIPIANTE: Aura de Batalla Color Azul Oscuro

ESPADACHÍN: Aura de Batalla de Color Verde Pálido

ESPADACHÍN VETERANO: Aura de Batalla de Color Verde Oscuro

MAESTRO DE ESPADAS: Aura de Batalla de Color Blanco.

GRAN MAESTRO DE ESPADAS: Aura de Batalla de Color Plateado.

MAESTRO DE ESPADAS SUPREMO: Aura de Batalla de Color Dorado

MAESTRO DE ESPADAS DIVINO: Existencia increíblemente rara, que solo se manifiesta cada 10,000 años y rompe el límite entre los mortales e inmortales.

### GRADOS Y NIVELES: GUERREROS

Aprendiz de Guerrero:(sin datos)

Guerrero Novato: (Sin datos)

Guerrero Experimentado: Tienen el mismo nivel de Aura de Batalla que un Sargento Caballero, pero habilidades técnicas inferiores.

OTROS:

Espadachín Mágico: Es alguien que puede utilizar Magia junto con Artes militares. Sus poderes mágicos no pueden superar a los magos, pero debido a sus habilidades casi siempre superan a Espadachines, Caballeros o Guerreros de su mismo nivel.

### ACADEMIA BABILONIA DE ARTES MÁGICAS Y MILITARES

Es una institución que busca formar a los mejores estudiantes para convertirlos en caballeros, magos o guerreros. Posee la mayor extensión de terrenos privados dentro del Imperio Lancelot y su arquitectura es semejante a la de Europa Occidental del Medioevo. Usualmente recibe alumnos de familias pudientes y aristócratas, aunque acepta plebeyos que demuestren un gran talento con la magia.

Se divide en los siguientes departamentos o Facultades:

ARTES MÁGICAS	
Facultad	Escuelas
Magia de Luz	
Magia Oscura	Necromancia
Magia de Fuego	
Magia de Agua	
Magia de Viento	
Magia de Tierra	
Magia de Trueno	
Magia de Invocación	
Magia Espacial	
ARTES MILITARES	
Aristócratas	Escuela de Caballeros
Plebeyos Pudientes	Escuela de Guerreros

MINERALES:

**MINERAL DE ORO NEGRO:** Extremadamente raro y difícil de obtener. Tiene la propiedad de unificar las propiedades mágicas de otros materiales para crear aleaciones más poderosas.

**MINERAL DE HIERRO NEGRO:** Extremadamente raro y difícil de obtener. Tiene la propiedad de servir como base para armas extraordinariamente resistentes y afiladas.

UBICACIONES PRINCIPALES:

**BALTAZAR:** Una ciudad situada en los confines del sur del Imperio y al Norte de la ciudad de Drol.

**CEMENTERIO DE LA MUERTE:** Situado en los profundo del Bosque Oscuro, es un sitio legendario donde los poderoso necromantes del pasado hacían sus investigaciones. En una ocasión un mago muy sabio y erudito de la necromancia se topó accidentalmente con el lugar y dio fe de su existencia, pero falleció poco tiempo después.

**CONTINENTE PROFUNDO:** La tierra fantástica de espadas y hechicería, donde viven criaturas fantásticas y es el escenario de esta historia.

**BOSQUE OSCURO:** Un bosque increíblemente peligroso, lleno de criaturas legendarias y recursos valiosos. Se encuentra al sur de la ciudad de Zajoski.

**DROL:** Más que una ciudad, es un asentamiento humano construido entre el Bosque Oscuro y la ciudad de Zajoski. Es un punto de encuentro para viajeros y aventureros. Se

pueden conseguir toda serie de artículos legales e ilegales en sus tiendas. Y la fama de sus burdeles le dio el título de “Ciudad de la Depravación”.

IMPERIO KASI: Una potencia rival del Imperio Lancelot.

IMPERIO LANCELOT: Un poderoso imperio militar dentro del Continente Profundo y el escenario inicial de las aventuras del Protagonista.

RIO NIROLAN: Ubicado entre las proximidades de la ciudad de Drol y la ciudad de Baltazar.

OSSEN: Poderosa en el Imperio Lancelot, donde se encuentra la Academia Babilonia y la Cede del Gremio Mercante de Boozt.

ZAJOSKI: La ciudad más grande en el extremo sudoeste del Imperio Lancelot. Está fuertemente fortificada para defenderse de cualquier amenaza y ganar el tiempo suficiente para que las legiones del Imperio se congreguen y contraataquen.

### CRIATURAS MÁGICAS

Son consideradas como Criaturas Mágicas aquellos seres que pueden utilizar algún tipo de poder sobre natural, desde las magias más simples a las más complejas. Esto lo logran porque desarrollan un núcleo mágico, que es donde reside su poder. Estos núcleos mágicos sirven como elementos e ingredientes para múltiples objetos mágicos y el desarrollo de poderes especiales, por eso están fuertemente cotizados.

Los núcleos mágicos son más raros y valiosos dependiendo del poder de la criatura que lo aloje. Los núcleos se encuentran graduados en una escala del 1 al 6, donde el Nivel 6 es el más barato y el Nivel 1 es el más caro y difícil de encontrar.

Para este momento los valores que se conocen son: Nivel 5 vale 20 monedas de oro y Nivel 4 vale 150 monedas de oro.

ÁGUILA ESCARCHA: Es un ave rapaz enorme que puede devorar a un ser humano. Se caracteriza por utilizar sus alas para liberar un viento mágico con propiedades congelantes.

DRAGÓN TERRESTRE: Una criatura relativamente apacible que es de fácil domesticación y un medio de transporte muy utilizado dentro del Imperio. Su aspecto se asemeja al de un paquidermo con rasgos diacrónicos.

ENANOS: Una raza de baja estatura, cuerpos recios y largas barbas (incluso mujeres). Son reconocidos por sus legendarias habilidades en la forja de armas y licores, su temperamento terco y su profunda amistad cuando alguien gana su confianza.

**LOBOS CUCHILLA-VIENTO:** Un lobo que puede arrojar ráfagas de viento que cortan como una espada.

**MONSTRUOS DEVORA-HOMBRES:** Son enormes seres humanoides antropófagos de naturaleza perezosa, por lo que roban lo que necesitan para vivir. Sus cuerpos resistentes y enorme fuerza física los convierten en una peligrosa amenaza. Su inteligencia es muy primaria, pero les alcanza para utilizar garrotes tachonados y picas.

**ORCOS:** Seres malignos y antropomorfos que viven al oeste del gran cañón de Kerlan. Atacan anualmente los territorios del Imperio Lancelot y están en una guerra continua contra todos los seres humanos. Son de naturaleza salvaje y barbárica, pero poseen astucia e inteligencia. No son hábiles haciendo armas.

**PITÓN VENENOSA DE AGUAS PROFUNDAS:** Es una enorme serpiente acuática constrictora de color verde con una creta puntiaguda, que escupe una niebla venenosa paralizante. Su núcleo es de nivel 3.

**TIGRILLO COLA-PUNZANTE:** Tiene tres cabezas y una cola que termina en una afilada púa. Es un animal de manada.

**TOROS FURIBUNDOS:** Es un toro con un solo cuerno en su cabeza pero que ataca sin pensar a todo lo que se cruza en su camino.

**TRASGOS:** Criatura similar al orco, aunque más pequeña. Son menos inteligentes por más crueles y salvajes. Suelen vivir en el subsuelo y a veces se unen a otras criaturas para saquear y robar.

**TROL DEL BOSQUE:** Es una especie humanoide que habita en el Bosque Oscuro. Su piel es verde reluciente, su musculatura fornida y sus caras deformes. Utilizan armas como Cuchillos largos, garrotes, hachas de guerra y lanzas largas. Tienen una inteligencia similar a la humana aunque mucho más primitiva. Son enemigos mortales de los elfos y tienen mala fama como asesinos y saqueadores. Dividen sus tropas de un modo similar al humano: Guerreros, Cazadores y Chamanes que pueden usar magias muy básicas.

**WARGO:** Lobo gigantesco utilizado comúnmente como montura por los Orcos en lugar de caballos.

### SOBRE LOS PODERES MÁGICOS:

**MAGIA:** Energía mística que se encuentra en el mundo exterior, ciertas criaturas y seres inteligentes. Posee la propiedad general de cambiar los fenómenos naturales.

**MAGO:** Persona capaz de manipular la magia a voluntad utilizando versos, elementos y gestos manuales junto con la Fuerza Mental. Como la Magia se encuentra tanto dentro como fuera del cuerpo del mago, sus poderes se basan en la cantidad de Magia que puede controlar y al mismo tiempo soportar.

**FUERZA MENTAL:** Es la medida de control de la Magia que un Mago puede desarrollar. Su límite depende del entrenamiento del mago y decide el grado de poder que posee. A mayor Fuerza Mental, mayor el grado y número de magias que el mago puede utilizar.

**CONJURO:** Es la magia empleada para producir un fenómeno antinatural de diversa índole.

**HECHIZOS:** Es la magia utilizada sobre los seres vivos para dotarlos de propiedades extraordinarias, ya sean beneficiosas o perniciosas. Un Hechizo puede hipnotizar a su víctima, hacerla más fuerte o más débil, dejarla incapacitada o darle habilidades que de otro modo no podría emplear. En ocasiones el mago puede utilizar un hechizo sobre sí mismo para volverse más fuerte o levitar en el aire.

**ENCANTAMIENTO:** Es magia aplicada a un objeto físico para dotarla de propiedades extraordinarias. Animar un objeto inanimado, dotar de efectos sobre naturales a las armas o armaduras, transformar el entorno. El anillo espacial es el mejor ejemplo de un encantamiento complejo, también la matriz de transporte.

**INVOCACIÓN:** Empleo de la Magia para materializar un ser o criatura de otra dimensión.

### MAGIA DEMONÍACA

**DEMONIOS GENERALES:** son cuatro tipos de demonios que un mago puede crear a partir de otros seres. Estos son Demonios Originales, Demonios Oscuros, Demonios Místicos y Demonios Espiritu.

**DEMONIOS ORIGINALES:** Son los más débiles entre los Generales Demoniacos. Pueden entrar en un estado etéreo para no ser vistos, oídos o escuchados. Todo lo que ven es transmitido a su creador y en caso sea necesario tienen la habilidad de poseer el alma de un enemigo desprevenido para causarle dolor. Son vulnerables al fuego, las barreras mágicas los detienen y pueden ser destruidos si el poder de la persona que intentan poseer es superior al de ellos.

**CUEVA DE LOS DEMONIOS ORIGINALES:** Es una matriz mágica que sirve para crear Demonios Originales y se compone por una serie de surcos y agujeros en la tierra que parecen un rostro monstruoso y terrorífico. Originalmente funcionaba cuando el Mago Demoniaco introducía 18 Espectros en su interior, pero Han Shuo descubrió que podía

utilizar Apariciones como reemplazo. Las criaturas oscuras deben luchar y devorarse mutuamente hasta que solamente queden 4. La creación dura 36 días como mínimo y durante ese tiempo el mago debe inyectar su Yuan Mágico y su sangre para mantenerla funcionando.

**HECHIZO DE FUEGO GLACIAL MÍSTICO:** Es un hechizo que permite materializar una llama roja o púrpura sobre las manos del mago si hace circular al Yuan Mágico por los circuitos mágicos de sus brazos de un modo especial. La llama roja es inmensamente caliente y la púrpura extremadamente fría. El poder del hechizo aumenta dependiendo del nivel del mago y puede ser imbuido en un Tesoro Demoniaco.

**MATRIZ DE CONCENTRACIÓN OSCURA:** Es un método para transformar un objeto en un tesoro demoniaco con capacidades mágicas extraordinarias. Puede ser un encantamiento o un hechizo, pero el resultado es el mismo: Se concentra una enorme cantidad del poder de la oscuridad para reemplazar las características originales por otras más poderosas.

**USURPACIÓN CORPORAL:** Es un hechizo avanzado que permite al mago implantar su conciencia dentro de otro cuerpo que tenga la misma fecha de nacimiento que el mago. El hechizo se activa en el momento de la muerte del mago y así puede usar este nuevo cuerpo para volver a la vida, pero el proceso destruirá el alma del anfitrión.

### LOS REINOS

A diferencia de otras, la magia demoniaca se puede entender como una constante transformación del cuerpo y alma del mago, que se modifica a sí mismo para poder acceder a más poderes. Hay nueve transformaciones en total y cada una de ellas implica dominar por completo un nivel o Reino con sus propias características.

REINO SÓLIDO

REINO DE LOS PASAJES ABIERTOS

REINO DEL ESPÍRITU MOLDEADO

REINO DE LOS DEMONIOS VERDADEROS

REINO SANGUINARIO

REINO CARNAL

REINO DE LOS NUEVE CAMBIOS

REINO DEL PRESAGIO

### MAGIA DE LA LUZ

**CORTE RADIANTE:** Materializa una espada larga hecha enteramente de Luz.

### MAGIA DE TIERRA

**TERREMOTO:** Un Encantamiento de Nivel Archimago que desata un poderoso terremoto en una zona designada por el mago.



### MAGIA DE VIENTO

**ACELERACIÓN:** Le permite al mago utilizar el viento para desplazarse a gran velocidad para esquivar ataques. En su forma más avanzada puede hacer planear al mago se forma similar a la levitación.

**CUCHILLAS DE VIENTO:** Son ráfagas de aire disparado a alta velocidad. Pueden cortar como espadas.

**TORNADO:** El viento comienza a girar hasta crear un tornado que se mueve según la voluntad del mago. Aunque siempre causa alguna clase de efecto en el entorno, el mago puede concentrar su efecto dentro de un área determinada para no afectar a sus aliados. Su fuerza dependerá del poder del mago.

**TORNADO SEGADOR:** Conjuro de nivel Archimago. Crea un tornado hecho enteramente de Cuchillas de Viento con una terrible capacidad destructiva. Puede reducir a polvo objetos duros como las rocas y las personas se deshacen hasta desaparecer.

**ÓCULOS CELESTE:** Hechizo de observación a distancia.

### MAGIA NECROMÁNTICA

**AGONÍA DEL ALMA:** Conjura un fuego que no daña el cuerpo físico, en su lugar ataca directamente el alma de su víctima sometiéndolo a un dolor agónico durante días.

**DOMINIO NECROMÁNTICO:** Un poderoso encantamiento ancestral, considerado perdido, que fortalece a todas las habilidades de las criaturas oscuras dentro de una gran extensión de terreno mientras reduce la resistencia de los seres vivos.

**EXPLOSIÓN DE CADÁVERES:** Hechizo ofensivo que hace explotar un cadáver que haya muerto recientemente.

**FLECHA DE HUESO:** Conjuro que materializa una afilada púa de hueso y la dispara a gran velocidad para dañar al objetivo.

**LANZA DE HUESO:** Versión superior de la Flecha de hueso. Materializa una afilada jabalina de hueso que vuela a gran velocidad contra un enemigo.

**MARCA OSCURA:** Un hechizo que graba un signo sobre una criatura oscura a fin de que el Necromante pueda re-invocarla específicamente en más de una ocasión.

**PANTANO ÁCIDO:** Un encantamiento que transforma una sección de terreno en un pantano lodoso que derrite todo lo que cae en su interior, con excepción de los huesos.

**REANIMACIÓN DE CADÁVERES:** Una de las magias esenciales de la necromancia que se creían perdidas. Es un encantamiento que revive a los cadáveres como No Muertos que

luchan a favor del Necromante. El poder de estos cadáveres es inferior al que tenían en vida.

**RECONOCIMIENTO DE VIDA:** Sirve para detectar a todas las formas de vida dentro de un área predeterminada.

### OBJETOS

**OJO DE LA OSCURIDAD:** Es una esfera pequeña de color verde que sirve como llave para encontrar y abrir el Cementerio de la Muerte.

**MATRIZ DE TRANSPORTE MÁGICO PORTÁTIL:** Son seis varas plateadas que pueden ensamblarse para formar un diagrama mágico que permite trasladarse mágicamente al vestíbulo principal del Cementerio de la Muerte desde cualquier ubicación.

### CRATURAS OSCURAS

**ABOMINACIÓN:** Guerreros de gran tamaño que empuñan garrotes de metal y tienen una fuerza increíble a pesar de su aspecto obeso. Sus cuerpos poseen altas capacidades defensivas y son muy resistentes, por eso suelen ser usados como escudos de carne por los necromantes.

**APARICIÓN:** Es una criatura fantasmal que un Necromante puede invocar para que le sirva como explorador. Pueden ver en la oscuridad e introducirse en espacios pequeños.

**CABALLERO DEL MAL:** Terribles seres humanoides que aparecen cubiertos por una armadura negra. Miden más de tres metros de altura y montan unas bestias aulladoras más poderosas que un rinoceronte pero que están cubiertas de escamas de color marrón. Se encuentran entre las criaturas oscuras más poderosas.

**GUERREROS ESQUELETOS:** Están entre las criaturas oscuras de bajo nivel y sólo pueden moverse cuando su invocador lo ordena.

**GUERRERO ZOMBI:** Nivel inmediato superior a un guerrero esqueleto. Es un ser musculoso con la piel de color verde oscuro y que blande un pesado garrote de madera.

**GUL:** Un demonio necrófago menor que nace del rencor de un inocente asesinado de un modo violento y enterrado en un terreno abandonado.

**PEQUEÑO ESQUELETO:** Es la criatura oscura más débil y elemental que un Aprendiz Necromántico puede invocar. Su única arma es una pequeña daga hecha de hueso y debe ser controlado constantemente por el Necromante.

