

El saber del Fuego



Cauterizar

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un pedazo de carbón (+1)

Descripción: Puedes poner tus manos sobre una herida abierta y cerrarla. Aunque ello no recupera ninguna de las Heridas del sujeto, cuenta como atención médica y por tanto puede salvar a los heridos críticos de una muerte segura. A discreción del DJ, se puede usar este hechizo para tareas parecidas (como por ejemplo marcar al rojo). Has de tener las manos desnudas para lanzar este hechizo.

Cocina instantánea

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un tenedor de metal (+1)

Descripción: Puedes o bien cocinar instantáneamente una porción de comida a tu elección, o bien hacer que una cantidad máxima de un litro de agua u otro líquido similar rompa a hervir furiosamente. Este es un hechizo de contacto.

Colérico

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un dedal de bilis (+1)

Descripción: Un objetivo de tu elección que esté a 12 metros (6 casillas) de distancia deberá superar una tirada de Voluntad o de lo contrario se encolerizará con otro blanco indicado por ti. Si el objetivo falla la tirada por 20 percentiles o más, atacará al blanco designado. Cada asalto, el objetivo puede intentar una nueva tirada de Voluntad para intentar sacudirse los efectos de este hechizo.

Llamarada de U'zhul

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una cerilla (+1)

Descripción: Puedes lanzar un rayo de fuego a un adversario con un alcance máximo de 36 metros (18 casillas). Se considera un proyectil mágico de Daño 4.

Pasión renacida

Factor de dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un carboncillo de un fuego que haya estado ardiendo toda la noche (+1)

Descripción: Si, en cualquier momento del pasado, existió una pasión (incluso debilitada) entre las dos personas a las que toques mientras lanzas el hechizo, la pasión brotará de nuevo como si fueran dos amantes de por vida. No sólo es una cura rápida del hechizo "Pasión desatada", sino que

también sirve para volverse más populares en ciudades hostiles al mago. No se puede lanzar sobre uno mismo. El hechizo dura hasta la siguiente luna llena.

Corona de Llamas

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Ingrediente: 1 co (+1)

Descripción: Este hechizo crea una majestuosa corona de llamas trémulas sobre tu cabeza, donde permanecerá durante tantos minutos como tu característica de Magia. Mientras dure el hechizo recibes un +20% en todas tus tiradas de Mando e Intimidar. Además, tus enemigos deberán superar una tirada de Voluntad para poder atacarte en combate cuerpo a cuerpo. Si la fallan, tendrán que emprender otra acción. La diadema llameante proporciona la misma luz que una antorcha y puede usarse para prender objetos inflamables, aunque para ello se requieren movimientos tan indignos que pocos hechiceros brillantes la usan a tal fin. Es preciso señalar que es imposible que el hechicero se dañe a sí mismo al usar este hechizo.

Brote de Llamas

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un chorro de vino (+1)

Descripción: Provocas que cualquier fuego dentro del radio de acción del hechizo aumente de golpe su intensidad, calor y brillo. El fuego podría también saltar dos metros en una dirección, incluso contra el viento. Prenderá a todo lo que toque. Aquellos que vean las llamas saltar deberán superar una tirada de Inteligencia: si fallan, se quedarán sorprendidos durante un asalto. El hechizo tiene un alcance de 24 metros (12 casillas)

Ignición

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una bola de cera (+1)

Descripción: El lanzador apunta hacia cualquier objeto o material ignito, o a una criatura inflamable que pueda ver y esté a un máximo de 48 metros (24 casillas). El objetivo arde y pronto queda cubierto de llamas. Si el objetivo es una criatura podrá intentar salvarse con una tirada de Agilidad para extinguir las primeras chispas. Si no se pasa la tirada, la criatura se inflama, sufriendo 1d10 heridas por turno sin derecho a usar el BR ni los puntos de armadura para mitigar los efectos. El fuego seguirá quemando hasta que el combustible se haya desecho, pero la criatura objetivo puede intentar pasar una tirada de Agilidad (Acción Completa) para apagar las llamas en cada asalto.

Domar al dragón

Factor de dificultad: 9

Preparación: Acción completa

Ingrediente: El tapón de un tonel de vino (+1)

Descripción: Aunque el viento rojo clama por las llamas, con este hechizo podrás controlar cualquier fuego, apartándolo de su emplazamiento y absorbiéndolo para ti mismo. "Domar al dragón" te permite extinguir cualquier llama o fuego del tamaño de un hogar o más pequeño (que ocupe una casilla o menos). Los fuegos más grandes pueden ser mitigados en parte, pero pueden volver a prender si las llamas están cerca. Absorber el fuego provoca que el lanzador se llene de ira, sufriendo los efectos del hechizo "Colérico" contra el primer objetivo que vea tras lanzarlo. Este hechizo tiene un alcance de 36 metros (18 casillas)

Sabor abrasador

Factor de dificultad: 9

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un grano de pimienta (+1)

Descripción: Insuflas una potencia ardiente a un lote de comida o bebida. Esto vuelve a la comida picante y añade a cualquier tipo de bebida el efecto y sabor ardiente de los licores alcohólicos. Un "lote" de comida consiste en un plato (una cazuela entera, por ejemplo), o un único recipiente de bebida no superior a un barril de agua o tonel de cerveza. Los efectos de las bebidas alcohólicas se describen en el manual básico de WJDR, página 115. Si la bebida ya era alcohólica, su potencia se incrementa a la de los licores. Los efectos de una comida picante para quienes no están acostumbrados a ella (el hechicero siempre se considera acostumbrado) son un malestar intestinal que dura varias horas, a no ser que se supere una tirada de Resistencia.

Llama imperecedera

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un fuelle (+2)

Descripción: Vuelves inextinguible cualquier fuego de un Tamaño no superior al de una hoguera de campamento, que se encuentre a no más de 12 metros (6 casillas) de distancia: Las llamas no podrán ser apagadas por viento ni agua, ya sean naturales o mágicos. Este efecto dura un día si tienes Magia 1, una semana si tienes Magia 2, un mes si tienes Magia 3, o un Año si tienes Magia 4. Además de ser imposible de extinguir, las llamas no necesitan consumir combustible mientras dure el hechizo. Si el combustible del fuego se dispersa, las llamas siguen ardiendo en sus diversos fragmentos; por ejemplo, si se da una patada a una hoguera de campamento, el fuego seguirá ardiendo en las maderas que la componían. Cuando el hechizo expira, el fuego continúa ardiendo con normalidad hasta que agota su combustible o alguien lo apaga.

Bola de fuego

Factor de dificultad: 12

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una bola de azufre (+2)

Descripción: Creas tantas bolas de fuego como tu característica de Magia, y puedes arrojarlas a uno o más adversarios a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia. Las Bolas de fuego se consideran proyectiles mágicos de Daño 3.

Escudo de Aqshy

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un amuleto de hierro (+2)

Descripción: Te envuelves con corrientes del viento rojo, que te protegen contra ataques de fuego. Recibes una bonificación de +20% a tu resistencia durante 1d10 minutos, pero sólo contra ataques ígneos como aliento de dragón, bolas de fuego, etc. No puedes usar este hechizo sobre otros.

Agua y aceite

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una vela que haya ardido durante trece días (+2)

Descripción: Causas que hasta cinco litros de agua se conviertan en aceite inflamable. El hechizo puede lanzarse sobre un recipiente o directamente sobre un suelo húmedo, que recorra un área de cuatro metros cuadrados (2 X 2 casillas). El aceite bastará para llenar hasta diez linternas o veinte lámparas. Cualquier pequeña chispa prenderá el aceite (como en el hechizo "Ignición"), causando un ataque de fuego de Daño 3 a cualquier ser que entre en contacto con él.

Llama cautivadora

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una bola de sulfuro con cadena (+1)

Descripción: El Píromante puede lanzar este hechizo a cualquier elemento combustible dentro de su alcance y que pueda ver. Una vez lanzado el hechizo, aquellos que vean las llamas deberán superar un chequeo de Voluntad o permanecerán contemplando el fuego como su único foco de atención. Las víctimas se consideran aturdidas e indefensas mientras sigan en ese estado, pero se defenderán si son atacadas (y las llamas ya no volverán a cautivarlos). El hechizo afectará a un máximo de un objetivo por cada punto de Magia que posea el hechicero, pero el tamaño del fuego también supondrá un límite para ello. Una antorcha o linterna podría cautivar sólo a un objetivo, mientras que un brasero o pequeño hogar podría

afectar a dos objetivos. Los grandes fuegos no tienen límites a ese efecto. El fuego dura 1 asalto X Magia y tiene un alcance de 24 metros (12 casillas)

Armadura ardiente

Factor de dificultad: 14

Preparación: Media acción

Ingrediente: La armadura objetivo de calidad Buena o superior (+2)

Descripción: Este hechizo solo afecta a los objetivos con armaduras metálicas. Calienta tanto el metal que la víctima recibe daño dependiendo del bonificador por Armadura. Este hechizo hace un impacto de Daño 2 + 1 X bonificador de armadura del objetivo (sin límites), así alguien con armadura completa de 5 PA, recibirá un impacto de Daño 7. Si usas las localizaciones se considera la mejor armadura que tenga en el cuerpo.

Cortina de llamas

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa.

Ingrediente: Un trozo de tapiz, chamuscado por el fuego (+2)

Descripción: Creas una cortina de llamas de 4 metros (2 casillas) de altura y 12 metros (6 casillas) de longitud. Coloca la plantilla del hechizo en cualquier punto a menos de 12 metros (6 casillas) del lanzador. Puedes moldear el contorno de la cortina a voluntad. Aunque siempre cuelga hacia abajo, como si fuera una cortina afectada por la gravedad, la barra imaginaria que la sustenta puede doblarse en cualquier ángulo, curvarse o colgar de cualquier altura que desees. Todo el que toque o se acerque a la cortina, así como aquél que la atraviese, sufre un impacto de daño 3. Además, la propia cortina y el humo que asciende de ella hace que todos los proyectiles disparados a su través sufran una penalización de -20% a la HP, y un -20% similar a toda tirada relacionada con la vista o la percepción a través de las llamas. La cortina ondea a una brisa o viento fuerte como lo haría una cortina de tela pesada, lo cual puede hacer (a discreción del DJ) que se propague a criaturas cercanas, infligiéndoles el daño descrito, o prender en llamas sustancias combustibles. Este hechizo dura tantos minutos como tu característica de Magia.

Espada llameante de Rhuin

Factor de dificultad: 14

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una antorcha (+2)

Descripción: Una espada de fuego se materializa en tus manos. Cuenta como arma mágica con la propiedad Impactante y Daño 4. También recibes un +1 a tus Ataques mientras dure el hechizo, pero sólo mientras uses la Espada llameante de Rhuin. El hechizo permanece activo tantos

asaltos como tu característica de Magia. Podrás conservarla si superas una tirada de Voluntad en cada asalto posterior.

Piel horneada

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La cola de una salamandra (+2)

Descripción: La piel del lanzador se vuelve de un tono rojo ardiente, como un horno. Cualquiera que intente tocar, sujetar o inmovilizar al hechicero recibirá un ataque de Daño 4 y, a no ser que su piel esté protegida, deberá superar una tirada Difícil (-20%) de Resistencia o de lo contrario soltará al hechicero. El Píromante causará el mismo daño si agarra a alguien. El calor no dañará ni la ropa ni el equipo del hechicero cuando el hechizo sea lanzado, pero cualquier cosa que coja posteriormente a su lanzamiento también recibirá daño, y podría arder. El hechicero no se vuelve inmune al daño por fuego de otras fuentes mientras duren los efectos del hechizo, así que los hechiceros brillantes suelen quedarse lejos de productos inflamables cuando formulan este hechizo. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos).

Pasión desatada

Factor de dificultad: 15

Preparación: 2 Acciones completas

Ingrediente: Una gota de sangre de un camaleón (+2)

Descripción: Cuando el sujeto es tocado, se enamora perdidamente de la primera criatura viva que vea, ya sea hombre, mujer o asno. En cuanto a la duración, actuará como si sufriera el trastorno "Corazón Perdido" hacia el individuo o criatura amada. Cuando los efectos se acaben, la víctima recordará el hechizo y sus emociones volverán a la normalidad (y tal vez quiera vengarse del hechicero). Muchos jóvenes aprendices han sido notorios por el uso de este hechizo para conseguir sus propósitos, y esa es la razón por la que muy pocos Magister lo enseñan, y los grimorios que lo contienen están a buen recaudo. El hechizo es un hechizo de contacto y tiene una duración de 10 minutos X Magia.

Corazones de fuego

Factor de dificultad: 16

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un frasco con una mezcla de sangre y aceite (+2)

Descripción: Avivas el fuego del valor en el corazón de tus compañeros. Todos tus aliados que estén a menos de 30 metros (15 casillas) reciben un +20% a sus tiradas de Miedo y Terror durante los siguientes diez minutos. Perderán esta bonificación si se alejan a más de 30 metros (15 casillas) de ti.

Ira abrumadora

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un mechón de cabellos pelirrojos (+2)

Descripción: Haces que un objetivo se vea dominado por el odio. El objetivo debe superar una tirada Desafiante (-10%) de Voluntad para resistirse a los efectos de este hechizo. Si falla esta tirada, el objetivo recibe una bonificación de +10% a sus características HA y Resistencia, pero cada asalto recibe 1 Herida debido al fuego de la rabia interna que lo consume. El objetivo ataca a la criatura más cercana, sea amiga o enemiga. Podrá librarse del hechizo si consigue una tirada Desafiante (-10%) de Voluntad (una acción libre que podrá realizar al final de cada turno). Este es un hechizo de contacto.

Brecha de magma

Factor de dificultad: 16

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una roca de un volcán (+2)

Descripción: Creas una brecha a los pies de un objetivo, en el interior de la brecha hay rocas de gran temperatura, incluso algún trozo con magma. El objetivo debe superar una tirada Difícil (-20%) de agilidad o recibirá un impacto de Daño 4 a cada extremidad inferior (2 impactos totales), el objetivo deberá superar una tirada Fácil (+20%) de fuerza o los pies se le quedarán enganchados, impidiéndole moverse, y sufriendo los dos impactos de nuevo. Coloca la plantilla pequeña encima del objetivo, que no debe estar a más de 24 metros (12 casillas), para ver a los alcanzados. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos).

Fuego en la sangre

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La mano de un hombre quemado hasta la muerte (+3)

Descripción: La sangre en tus venas se vuelve pirofórica. Cuando tus enemigos te causen daño, el fuego brotará por la herida. Sufres un punto de daño adicional, y todos los rivales adyacentes deben superar una tirada de Agilidad, o sufrirán un ataque de fuego de Daño 3 que no se anula por armadura. Este hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia.

Ruina y destrucción

Factor de dificultad: 18

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un pedazo de carbón incandescente (+2)

Descripción: Haces que un objeto inerte sea destruido instantáneamente como si hubiera sido consumido por el fuego. Si tienes Magia 1, podrás afectar a objetivos con un valor de carga de 10 (objetos que generalmente caben en la palma de la mano); con Magia 2, puedes afectar a objetos

de hasta carga 50 (objetos que pueden llevarse cómodamente con un brazo), con Magia 3 afectas a objetos de valor de carga 200 (objetos que pueden levantarse del suelo con relativa facilidad), y con Magia 4 puedes afectar a objetivos con valor de carga máximo de 1.000 (objetos que pueden ser arrastrados o tirados por un caballo). Los restos concretos que quedan del objetivo después de lanzarse el hechizo dependen de su naturaleza, y se dejan a discreción del DJ, que debe decidir según el caso. Un fajo de papeles quedaría reducido a cenizas. Una recia silla de madera se convertiría en un montón de trozos de madera carbonizada. Una espada quedaría totalmente ennegrecida, y su vaina de cuero destruida, pero lo que es el metal estaría intacto en su mayor parte. La regla general es que cualquier objeto que pueda ser destruido por una exposición prolongada a las llamas es aniquilado por Ruina y destrucción. Una vez finalizado el hechizo, el objeto queda frío al tacto. Este es un hechizo de contacto.

Familiar querido

Factor de dificultad: 21

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La capucha de un recién nacido (+3)

Descripción: Al lanzar este hechizo, el hechicero brillante mete sus manos en un fuego, que debe ser del tamaño de una hoguera o más grande, recibiendo un ataque de Daño 2 en sus brazos que no podrá ser mitigado por la armadura. Después, el hechicero usa sus manos para moldear la figura de un humanoide hecho de llamas, coronado por un montón de chispas y con dos ojos negros como el carbón. La figura causa Miedo a cualquiera que la vea, incluidos los aliados del hechicero. Tiene Movimiento 3 y puede emerger de las llamas, pero sin alejarse más de 12 meros (6 casillas) del fuego que la originó. El lanzador deberá reservar sus acciones para controlar a la criatura, que sólo podrá Mover o Atacar como acciones (ambas requerirán una acción completa), o gastar un turno prendiendo fuego a un objeto a su alcance. Si ataca, usará la Voluntad de su creador como Habilidad de Armas, y causará Daño 3 si impacta. El hechizo dura 1 asalto X Magia.

Hervir sangre

Factor de dificultad: 21

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un bazo de ogro (+3)

Descripción: Haces que la sangre de un objetivo que falle una tirada Desafiante (-10%) de Resistencia comience a hervir, lo cual le provoca un dolor atroz. El objetivo sufre un impacto de Daño 3 que ignora armadura (pero no Resistencia) cada asalto, durante tantos asaltos como tu característica de Magia. Además, mientras esté bajo los efectos de este hechizo, el objetivo sufre una penalización de -20% a todas las tiradas de Percepción debido a las alucinaciones y el dolor. Si un objetivo muere debido a este hechizo, explotará con un estallido de sangre súper caliente que inflige un impacto de Daño 1 a todas las criaturas que

se encuentren a 2 metros (1 casilla) de la víctima. Este es un hechizo de contacto.

Espada en llamas

Factor de dificultad: 21

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un poco de brea mezclada con aceite de gran calidad (de un valor de 20 co) (+3)

Descripción: Haces que un arma no mágica empiece a arder. El arma pasa a considerarse mágica, causa 3 Heridas adicionales por fuego que se añaden al BF. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia.

Explosión ardiente

Factor de dificultad: 22

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una daga de acero forjado tres veces (+3)

Descripción: Envías 1d10 oleadas de muerte ígnea a uno o más adversarios a una distancia máxima de 48 metros (24 casillas). Las Explosiones ardientes se consideran proyectiles mágicos con Daño 4. La cantidad mínima de oleadas será igual a tu característica de Magia.

Égida de Aqshy

Factor de dificultad: 24

Preparación: 2 Acciones completas

Ingrediente: Un escudo en miniatura hecho de oro (+3)

Descripción: Tú y cualquiera de tus aliados que sostenga tu mano (y el que sostenga la tuya, y así sucesivamente) os volvéis inmunes a cualquier tipo de daño causado por fuego. Si la cadena de manos se ve interrumpida, todo el que ya no esté conectado a ti (aunque sea indirectamente) perderá de inmediato esta inmunidad. Las personas protegidas por la Égida de Aqshy son inmunes a las llamas naturales, además de a cualquier efecto abrasador mágico generado por hechizos cuyo factor de dificultad sea menos que el de éste, y a cualquier efecto ígneo causado por criaturas de Voluntad inferior a la tuya. Este hechizo dura tantos minutos como tu característica de Magia. Sólo puedes lanzar este hechizo sobre ti mismo (es decir, que el foco de la fila de objetivos protegidos sólo puedes ser tú).

Aliento de fuego

Factor de dificultad: 25

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una escama de dragón (+3)

Descripción: Escupes una vaharada de llamas, similar a la de los dragones de leyenda. Usa la plantilla cónica. Los que sean alcanzados encajan un Daño 8; si superan una tirada de Voluntad, se reduce a Daño 4. Obviamente, si la gente sencilla ve a alguien desplegando tal exhibición piromántica, pensarán que es alguna especie de demonio del Caos, y reaccionarán en consecuencia.

Cometa de Aqshy

Factor de dificultad: 26

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una roca de un meteorito (+3)

Descripción: Creas una roca ardiente, del tamaño de un mediano, que es arrojada contra un único enemigo. Este hechizo se considera un proyectil mágico de alcance 36 metros (18 casillas) que causa un impacto de Daño 10 al objetivo. El impacto se considera en el pecho, ya que abarca una buena parte del cuerpo.

Venganza abrasadora

Factor de dificultad: 26

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Tres gotas de la sangre del objetivo (+3)

Descripción: Haces que el objetivo de este hechizo sienta un ardiente deseo de venganza hacia otro personaje. Al lanzar el hechizo debes nombrar tanto al objetivo como al objeto de la venganza. Si el objetivo falla una tirada Desafiante (-10%) de Voluntad, se obsesionará con vengarse del personaje designado. No podrá decir por qué; todo lo que sabe es que su enemigo es un traidor y merece la muerte. El hechizo dura un año y un día, o bien hasta que se cobre venganza. Cada mes, el objetivo puede realizar otra tirada de Voluntad para tratar de ignorar los efectos del hechizo, pero estas tiradas subsiguientes son Muy difíciles (-30%). Una vez desatada la Venganza abrasadora es difícil de sofocar.

Serpiente de fuego

Factor de dificultad: 30

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: La lengua de un dragón (+3)

Descripción: Éste hechizo invoca a una gran serpiente de fuego la cual va consumiendo a todo el que toca, coloca la plantilla grande encima tuyo, todo el que esté en el área de efecto recibe 2 impactos de Daño 6, cada asalto posterior el hechicero puede mover la serpiente una distancia total de 16 metros (8 casillas), no necesariamente en línea recta, todo el que quede bajo el área de efecto recibe de nuevo esos impactos (incluidos los que finalizaron bajo la plantilla), mientras el hechicero controla a la gran serpiente de fuego no es capaz de realizar ninguna acción más, no podrá parar o esquivar ataques, si opta por hacerlo se perderá la concentración y el hechizo finalizará automáticamente. Si el hechicero recibe daño debe hacer una tirada de Canalizar para mantener el control, de fallarla el hechizo finalizará inmediatamente. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos). El torrente de magia usado es tan poderoso que los hechiceros a 16 km notarán el estremecimiento del Aethyr.

Deflagración infernal

Factor de dificultad: 31

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un diente de dragón (+3)

Descripción: Éste es el hechizo más destructivo del arsenal de un hechicero brillante. Al conjurar una Deflagración infernal, un infierno de llamas cubre toda una zona que se encuentre a una distancia máxima de 48 metros (24 casillas). Usa la plantilla grande. Los que se vean afectados reciben tantos ataques de Daño 4 como tu característica de Magia. Todo el que permanezca en la misma zona en su turno siguiente deberá superar una tirada de Voluntad cada asalto o de lo contrario recibirá el daño de nuevo. El hechizo dura hasta que no quede nada vivo en la zona. Se trata de un conjuro tan poderoso y violento que todos los hechiceros que se encuentren en un radio de 8 km notarán el estremecimiento que causa este hechizo en el Aethyr. Los hechiceros de batalla de la Orden Brillante suelen perseguir a los que utilizan este hechizo imprudentemente, para discutir de forma expeditiva sobre el sentido de la medida.



Este manual ha sido escrito íntegramente por Zuzunai, el diseño y la edición ha sido realizada por Magnetik.

En color azul los hechizos y rituales aparecidos en los documentos [Etceteronomicón I](#) y [Etceteronomicón II](#) ideados y escritos por Steve Darlington y traducidos al castellano por Neljaran.

En color verde los hechizos ideados y escritos por Zuzunai y Magnetik.