

# El saber de la Vísa



## Fermentar

**Factor de dificultad:** 4

**Preparación:** Media acción

**Ingrediente:** Una gota de agua pura de un manantial natural (+1)

**Descripción:** Conviertes una medida de líquido (suficiente para abastecer a una docena de personas durante un día), por muy inmundada o salubre que sea, en una bebida de fermentación suave a tu elección (cerveza ordinaria o tradicional, vino, hidromiel, etc.) El líquido que no se use volverá a la normalidad en veinticuatro horas. Este es un hechizo de contacto.

## Maldición de las espinas

**Factor de dificultad:** 6

**Preparación:** Media acción

**Ingrediente:** Una espina (+1)

**Descripción:** Haces que crezcan espinas en el interior del cuerpo de un personaje que se encuentre a menos de 36 metros (18 casillas) de distancia, torturándole con un dolor atroz. En cada uno de los siguientes 1d10 turnos del personaje deberá superar una tirada de Voluntad o de lo contrario perderá 1 Herida (ignorando Bonificación por Resistencia y armadura) y sufrirá un -20% a todas sus tiradas durante 1 asalto.

## Brazos del bosque

**Factor de dificultad:** 7

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Un nido de pájaros (+1)

**Descripción:** Tocas un árbol o arbusto, causando que sus ramas y zarzillos se doblen y giren, formando un habitáculo natural para un máximo de 10 personas. Podría ser una casa árbol en el mismo árbol, o una cúpula-refugio sobre la tierra, o algo parecido. Las paredes y el techo del refugio protegerán de la mayor parte de la lluvia y frío (otorgando un +10% para todas las tiradas de Resistencia contra esos elementos). El refugio tendrá un bono de Resistencia 4 y 6 Heridas, si algo o alguien quiere dañarlo. Si se enciende un fuego dentro de la casa el hechizo finalizará abruptamente, provocando que el árbol se enfade (por no mencionar al hechicero).

## Revelar rastro

**Factor de dificultad:** 7

**Preparación:** 1 minuto

**Ingrediente:** Una rama de árbol caída (+1)

**Descripción:** Escuchas posibles indicios sutiles en tierras y ramas, lo cual te confiere una bonificación de +20% a todas las tiradas para seguir rastros u obtener información sobre quienes hayan pasado recientemente por una zona salvaje. La bonificación suele aplicarse a las tiradas de Rastrear, aunque podría servir para otras tiradas dependiendo de la

situación y del enfoque. Puedes continuar siguiendo un rastro concreto y beneficiándote de este hechizo hasta que las huellas atraviesen una carretera hecha por el hombre o entre en una zona cultivada o habitada.

## A cuerpo de rey

**Factor de dificultad:** 8

**Preparación:** 1 minuto

**Ingrediente:** Un puñado de pienso para animales (+1)

**Descripción:** Al igual que los animales se ceban para resistir el invierno, haces que el personaje al que hayas tocado se alimente y almacene la energía del Ghyran. La víctima del hechizo no necesitará comer durante una semana, aunque seguirá necesitando beber. Puedes lanzar este hechizo sobre ti mismo. A cuerpo de rey es un hechizo de contacto.

## Paso de morador de los bosques

**Factor de dificultad:** 8

**Preparación:** Media acción

**Ingrediente:** Un poco de savia (+1)

**Descripción:** Imbuyes a un personaje o criatura con una gran habilidad para trepar y superar obstáculos naturales, concediéndole una bonificación de +20% a toda tirada para escalar o maniobrar por superficies naturales. Esta bonificación suele aplicarse a tiradas de Escalar y Agilidad. También se puede lanzar este hechizo sobre uno mismo. Este es un hechizo de contacto, y dura tantas horas como tu característica de Magia.

## Sano y vigoroso

**Factor de dificultad:** 8

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** El capullo de una flor (+1)

**Descripción:** Durante el siguiente día, el personaje al que toques tendrá un bonificador de +10% para resistir enfermedades y veneno. Este bono también es útil para las tiradas de Consumir Alcohol. Un personaje sólo puede resultar afectado una vez mientras siga bajo los efectos del hechizo. El hechizo dura 1 hora X Magia.

## Cuatro estaciones en un día

**Factor de dificultad:** 9

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Un péndulo (+1)

**Descripción:** El ser afectado por el hechizo deberá superar una prueba Desafiante (- 10%) de Voluntad o atravesará en gran ciclo de los años, sintiendo primero el brillo de la primavera, después el fuego del verano, la tristeza del otoño y el crudo frío del invierno. Para la duración del hechizo, se considera que el personaje se comporta como si tuviera el trastorno "Rueda de temor y placer", experimentando los dos extremos hasta que el hechizo termine (empezando con el placer y cambiando hacia el

temor hacia la mitad del hechizo). Todos los que estén junto a él lo tomarán por un desequilibrado y posiblemente peligroso (-20% a cualquier tirada de Empatía que deba hacer durante el hechizo). Si se intenta formular el hechizo de nuevo sobre el mismo personaje, éste tendrá un +10% a sus tiradas de Voluntad para resistirse. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia.

## Sangre de la tierra

**Factor de dificultad:** 9

**Preparación:** Entre 1 y 10 medias acciones

**Ingrediente:** Una daga (+1)

**Descripción:** Absorbes la energía de la tierra que hay bajo tus pies para curarte. Debes estar de pie sobre tierra natural. Si la conjuras con éxito, la Sangre de la tierra te cura tantas Heridas como medias acciones hayas empleado en lanzar el hechizo (hasta un máximo de 10). No puedes utilizar este hechizo con otros.

## Doblarse al viento

**Factor de dificultad:** 11

**Preparación:** Media acción

**Ingrediente:** Una vara de sauce (+2)

**Descripción:** Tu espina dorsal se vuelve tan flexible como una rama de sauce. En consecuencia ganas el talento Contorsionista y Brioso. Mientras dure el hechizo. Podrás reducir asimismo todo el Daño causado por caídas, golpes y otros impactos en 3 puntos. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia.

## Fuerza vital

**Factor de dificultad:** 11

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Una hoja de un árbol de hoja perenne (+1)

**Descripción:** Este hechizo debe ser lanzado sobre alguien que deba superar una prueba de Resistencia como resultado de un golpe crítico para no perder una extremidad. Al infundir vida a la extremidad, recibirá un bonificador de +20%, como si acabara de recibir Cirugía.

## Naturaleza inalterable

**Factor de dificultad:** 11

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Musgo que haya estado intacto una década (+2)

**Descripción:** Te desplazas por tierra salvaje como si estuvieras caminando por la carretera mejor cuidada del Imperio, y no dejas rastro alguno de tu paso. Se entiende como "tierra salvaje" todo paraje natural no habitado por humanos, pero no tierras de cultivo de ningún tipo. El hechizo dura hasta que atraveses una carretera hecha por el hombre, un sendero o camino que suelen usar criaturas inteligentes, hasta que entres en una estructura fabricada

por el hombre, cortes madera viva para hacer una hoguera o refugio, o hayas recorrido 150Km. Puedes extender el efecto de este hechizo a tantos individuos más como tu característica de Magia, y puedes lanzarlo varias veces para afectar a una cantidad mayor de personas. Este es un hechizo de contacto.

## Canícula

**Factor de dificultad:** 12

**Preparación:** Media acción

**Ingrediente:** Un frasco lleno de sudor de un hombre honrado (+2)

**Descripción:** Provocas un calor estival que asola una zona pequeña. Usa la plantilla grande. Los que caigan dentro del área de efecto sudarán profusamente y se sentirán increíblemente fatigados, como si hubieran estado trabajando todo el día bajo un sol ardiente. Sufrirán una penalización de -20% a todas sus tiradas durante 1d10 asaltos.

## Defoliación

**Factor de dificultad:** 12

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Una hoja de roble (+2)

**Descripción:** Convocas un vórtice giratorio de hojas que se arremolinan en torno a ti durante tantos minutos como tu característica de Magia. Mientras estés oculto por el remolino de hojas, todas las tiradas de HP hechas contra ti sufren una penalización de -20% (aunque tú no resultas afectado). Sólo puedes lanzar este hechizo sobre ti mismo.

## Curar heridas

**Factor de dificultad:** 12

**Preparación:** Media acción

**Ingrediente:** Un vial de agua de manantial (+2)

**Descripción:** Una enredadera aparece del suelo y se enrolla por la pierna del objetivo, clavándole unas púas con sabia curativa, el objetivo debe permanecer una acción completa sin mover los pies, puede actuar normalmente pero no podrá esquivar ni realizar acciones de movimiento, o si lo consiguen apartar perderá los beneficios del hechizo. De completar este requisito al siguiente asalto el objetivo recibe una curación de 1d10 + 1 X Magia.

## Madera a la deriva

**Factor de dificultad:** 13

**Preparación:** Media acción

**Ingrediente:** Un fragmento de madera de deriva (+2)

**Descripción:** Con este hechizo, la carne de un personaje o criatura se vuelve tan flotante como la madera de deriva. Recibirá un +30% a las tiradas de Nadar y no podrá hundirse aunque falle la tirada, ya que simplemente volverá a la superficie. Cualquiera que pretenda inmovilizar a alguien



afectado por el hechizo bajo el agua tendrá un penalizador de -20% a sus tiradas de Fuerza. Este es un hechizo de contacto y dura 1 hora.

## Padre de las espinas

**Factor de dificultad:** 14

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Una espina que haya desgarrado carne (+2)

**Descripción:** Puedes hacer que broten espinas y zarzas de la tierra desnuda en un lugar a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia. Usa la plantilla grande. Todo el que resulte afectado reducirá su Movimiento a la mitad mientras permanezcan en la zona afectada, y quien intente moverse sufrirá un impacto de Daño 4. Las espinas y zarzas vuelven a introducirse en el suelo tras tantos minutos como tu característica de Magia.

## Portal de la tierra

**Factor de dificultad:** 14

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Una llave de hierro (+2)

**Descripción:** Desapareces de la tierra y reapareces en cualquier lugar a menos de 48 metros (24 casillas). Tanto el punto de partida como el de llegada deben ser zonas de tierra natural. Esto significa que no puedes lanzar este hechizo mientras estés dentro de un edificio o en una calle adoquinada, por ejemplo.

## Crecimiento vital

**Factor de dificultad:** 15

**Preparación:** 2 acciones completas o más

**Ingrediente:** Un brote vivo (+2)

**Descripción:** Canalizas el poder de Ghyran para conceder una gran vitalidad al crecimiento vegetal. Tras una acción completa de lanzamiento, te concentras en una planta viva o semilla que se encuentre a una distancia no superior a la de un brazo. Mientras sigas concentrándote, la planta crecerá a una gran velocidad, como si hubiera pasado un día entero por cada acción completa adicional que emplees en concentrarte. De este modo, el cultivo de toda una temporada podría crecer en unos quince minutos, y después de una hora un árbol habrá crecido tanto como en un año. Pero si te concentras durante demasiado tiempo puede que las plantas superen su ciclo de vida natural y mueran. Sólo pueden crecer plantas en un suelo apropiado para ellas; no se puede hacer crecer un roble en el desierto, ni trigo sobre roca desnuda.

## Ghyran revelado

**Factor de dificultad:** 15

**Preparación:** 2 Acciones completas

**Duración:** 1 asalto / Magia

**Alcance:** Usuario

**Ingrediente:** Un girasol (en verano) o una edelweiss (en invierno) (+2)

**Descripción:** Mientras dure el hechizo podrás sentir todos los entes vivos en un radio de doce metros (6 casillas). Podrás distinguir entre plantas, animales y diferentes razas, pero nada más. Puedes sentir a través de paredes de madera, pero para las de piedra se requerirá una tirada de Canalización. Las paredes metálicas o recubiertas con magia no podrán ser atravesadas.

## Murmullo del río

**Factor de dificultad:** 15

**Preparación:** 1 minuto

**Ingrediente:** Una vinajera (+2)

**Descripción:** Entrar en comunión con el espíritu de un río. Para poder lanzar este hechizo debes estar sumergido al menos hasta la cintura en el río en cuestión. Tu magia (y de hecho una parte de ti) fluye por el agua, permitiéndote hacer preguntar al río. Puedes preguntar sobre cualquier cosa que haya sucedido en o sobre el río en las últimas veinticuatro horas y a una distancia de hasta 2 km río arriba o río abajo. Las respuestas serán bastante generales. Por ejemplo, podrías averiguar que dos botes bajaron por el río, y que uno de ellos era bastante grande; pero no te serían revelados los nombres de las embarcaciones ni qué pasajeros viajaban en ellas. También podrías enterarte de que unos orcos atacaron uno de los botes, pero no a qué tribu pertenecían. El Murmullo del río dura tantos minutos como tu característica de Magia.

## Curar venenos

**Factor de dificultad:** 15

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Un vial lleno de sangre del objetivo (+2)

**Descripción:** Una flor blanca sale del suelo con un líquido blanco en su copa. El objetivo debe beberlo y será curado de cualquier dolencia que tuviera a causa de un veneno.

## Susurro del viento

**Factor de dificultad:** 15

**Preparación:** 1 minuto

**Duración:** 10 minutos / Magia

**Alcance:** Usuario

**Ingrediente:** Una espiga de trigo o de maíz (+2)

**Descripción:** Durante el tiempo que dure el hechizo, tu voz recorrerá grandes distancias, a través del viento. Cualquier cosa que digas podrá ser percibida claramente por cualquiera en 500 metros a la redonda, independientemente del volumen, y tanto si lo quieres como si no. Los susurros se oirán como susurros, y los gritos como gritos, pero sonarán como si tu estuvieras sólo a unos pocos metros del objetivo.

## Poder de la tierra

**Factor de dificultad:** 16

**Preparación:** Acción completa

**Duración:** 1 asalto / Magia

**Alcance:** Usuario

**Ingrediente:** Una pieza de turba, enterrada en la tierra durante más de un siglo (+2)

**Descripción:** Este hechizo sólo se puede lanzar en tierra descubierta, y con los pies desnudos. El hechicero se une con la tierra, alimentándose de su gran fuerza. Mientras siga en esa posición y el hechizo perdure, obtiene un +10% a sus características de Fuerza y Resistencia. También gana un +20% (para un total de +30%) para cualquier prueba de fuerza que deba realizar para evitar ser derribado, ya que estará parcialmente enraizado al sitio. Si es movido o se mueve por cualquier razón, el hechizo se romperá al instante.

## Forma de árbol

**Factor de dificultad:** 16

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Un trozo de corteza de árbol (+2)

**Descripción:** Permites que una criatura voluntaria adopte la forma de un árbol. El tipo de árbol dependerá de la personalidad del individuo en cuestión; de este modo, una persona melancólica podría transformarse en un sauce llorón, mientras que alguien malvado asumiría la forma de un roble negro. El objetivo conserva la forma de árbol durante tantas horas como tu característica de Magia. Estando en forma de árbol, la criatura puede ver y oír con normalidad. Un personaje convertido en árbol es vulnerable al tipo de cosas que podrían matar a un árbol, como fuego, hachas, hongos y demás. Este es un hechizo de contacto.

## Madera renacida

**Factor de dificultad:** 17

**Preparación:** Acción completa

**Duración:** 10 minutos / Magia

**Alcance:** 24 metros (12 casillas)

**Ingrediente:** Una semilla de árbol de Athel Loren (+2)

**Descripción:** Cualquier objeto de madera que toques se volverá tan ligero como una pequeña ramita. Conservará su tamaño y figura, pero no podrá soportar ningún peso. Las armas con partes de madera (porras, alabardas, martillos, mazas, etc.) se volverán inútiles. Las puertas con cerrojo podrán ser empujadas, las sillas y mesas no podrán soportar pesos, y las barras de madera de una prisión podrán ser torcidas para escaparse.

## Germinación

**Factor de dificultad:** 18

**Preparación:** 10 minutos

**Ingrediente:** Un puñado de fertilizante natural (+2)

**Descripción:** Convocas el poder de la magia de la vida en una zona o ser vivo. Puedes afectar a una extensión de terreno del tamaño del campo de cultivo de un granjero o a un ser vivo de cualquier raza. El campo rebosará vida (literalmente) y la próxima cosecha será abundante con total seguridad. Si se lanza el hechizo sobre un ser vivo, concebirá en un mes si se dan las demás condiciones normales (es decir, el apareamiento).

## Susurro de los árboles

**Factor de dificultad:** 18

**Preparación:** 1 hora

**Ingrediente:** Un puñado de tierra húmeda (+2)

**Descripción:** Sentado en las ramas de un árbol puedes conversar con él y averiguar lo que ha visto y oído. Los árboles no mienten, pero ni piensan ni hablan rápido, y desconocen los motivos que mueven a los hombres. Puede que no cooperen contigo si han visto a tus compañeros cortando leña, encendiendo hogueras o cosas por el estilo. También puede que te pidan favores antes de responder a tus preguntas o de dejarte marchar con su preciada información. Si el árbol con el que hablas forma parte de una arboleda, fronda o bosque, es probable que tenga noticias e información sobre lo que saben los demás árboles cercanos, pues los árboles están conversando continuamente sobre lo que sucede en sus dominios boscosos. Después de la hora de preparación, podrás conversar durante una hora adicional. Sin embargo, debido a la velocidad a la que hablan los árboles, esto será equivalente a un minuto de diálogo humano.

## Esporas de sueño

**Factor de dificultad:** 20

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Una caja con mandrágoras (+2)

**Descripción:** El hechicero llena una zona de esporas que adormecen a los afectados. Coloca la plantilla de área a una distancia máxima de 24 metros (12 casillas). Todos los afectados deben superar una tirada de Voluntad o caerán en un profundo sueño, el sueño mágico dura 1d10 asaltos + 1 X Magia, pero si no hay motivos para que se despierten (ruido de combate o similares) permanecerán en ese estado.

## Géiser

**Factor de dificultad:** 22

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Una vara de zahorí bendecida por un sacerdote de Taal (+3)

**Descripción:** Provocas un géiser de agua que sale disparado desde una zona de tierra natural a menos de 24 metros (12 casillas) de distancia. Usa la plantilla pequeña. Los que resulten afectados reciben un impacto de Daño 4 y son derribados 4 metros (2 casillas) hacia la dirección que hayas

escogido para la erupción acuática. Han de superar una tirada de Resistencia o quedarán aturridos durante 1d10 asaltos; sea cual sea el resultado, quedan tumbados en el suelo. Tras el estallido inicial se forma un charco en la zona ocupada por la plantilla que puede proporcionar agua fresca durante toda la hora siguiente.

## Carne arcillosa

**Factor de dificultad:** 24

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Una pequeña escultura tuya hecha en arcilla (+3)

**Descripción:** Tu piel se endurece hasta adquirir la densidad de la arcilla. Tu Fuerza y Resistencia se doblan, pero tu Agilidad y Movimiento se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo). La carne arcillosa dura tantos minutos como tu característica de Magia.

## Protección del bosque

**Factor de dificultad:** 24

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Haber conversado con 2 o más árboles de la zona (+3)

**Descripción:** Suplicas protección al bosque. Este hechizo debe lanzarse en el interior de un bosque, tiene un área de efecto de 24 metros (12 casillas). Todos los "amigos" (o los que el bosque considere amigos del hechicero jade) reciben una salvación "especial" que es capaz de detener algunos ataques, Los afectados disponen de una parada gratuita e involuntaria (la tienen aunque estén aturridos o indefensos de cualquier forma) del 40%. Los árboles de la zona colocan una rama en el momento adecuado para detener el ataque. Si el bosque o los árboles de la zona han visto a alguien cortar leña o dañar expresamente al bosque no se sacrificarán por nadie. (El DJ debe considerar esa opción). El hechizo dura tantos minutos como característica de Magia.

## Helada invernal

**Factor de dificultad:** 25

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Un frasco de nieve derretida recogida de un pico montañoso (+3)

**Descripción:** Cubres todo lo que hay en una zona situada a menos de 48 metros (24 casillas) con una gruesa capa de escarcha. Usa la plantilla grande. Todo el que caiga dentro del área de efecto recibe un ataque de Daño 4 y debe superar una tirada de Voluntad o quedará indefenso durante 1 asalto. La escarcha se conservará tantos minutos como tu característica de Magia. Todo movimiento por esta zona se reduce a la mitad.

## Erradicar plaga

**Factor de dificultad:** 27

**Preparación:** 10 minutos

**Ingrediente:** Un frasco de agua de un estanque sagrado (+3)

**Descripción:** Puedes purificar una plaga en una zona de hasta 2 km<sup>2</sup>. Ello salvará plantas, árboles, cosechas y demás cosas en crecimiento, y los inmunizará contra la misma plaga durante el resto de estación. Opcionalmente, este hechizo se puede lanzar sobre 2d10 personajes que adolezcan de una enfermedad. La duración de cualquier enfermedad contraída por estos personajes se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo).

## Animar árbol

**Factor de dificultad:** 30

**Preparación:** 2 acciones completas

**Ingrediente:** El permiso del árbol en cuestión (+3)

**Descripción:** Animas a un árbol, que arranca sus raíces del suelo y se pone a combatir, el árbol no te obedece, aunque puede hacerlo si así lo desea, si alguno de tu grupo lo ha visto causar algún daño a un árbol, es posible que al acabar con los enemigos más peligrosos vaya tras ellos. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia. El hechizo debe lanzarse sobre un árbol adulto o la propia magia natural del bosque impedirá que el efecto se lleve a cabo. Tras finalizar el hechizo el árbol planta sus raíces allí donde se encuentre. El árbol se convierte en un hombre árbol.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
81%	33	64	72	22%	66%	75	38
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	46	7	6	0	0	0	0

**Habilidades:** Escondarse, Hablar idioma (Eltharin, malla-room-ba-larin +10%), Incendiario (Cualquier ataque de fuego se multiplicara x2), Intimidar, Lenguaje secreto (Lengua de montaraz), Orientación, Percepción +20%, Sabiduría popular (elfos), Seguir rastro +20%, Supervivencia +20%

**Talentos:** Armas naturales, Ambidiestro, Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Parada veloz, Temible, Visión nocturna, Voluntad de hierro.



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.*