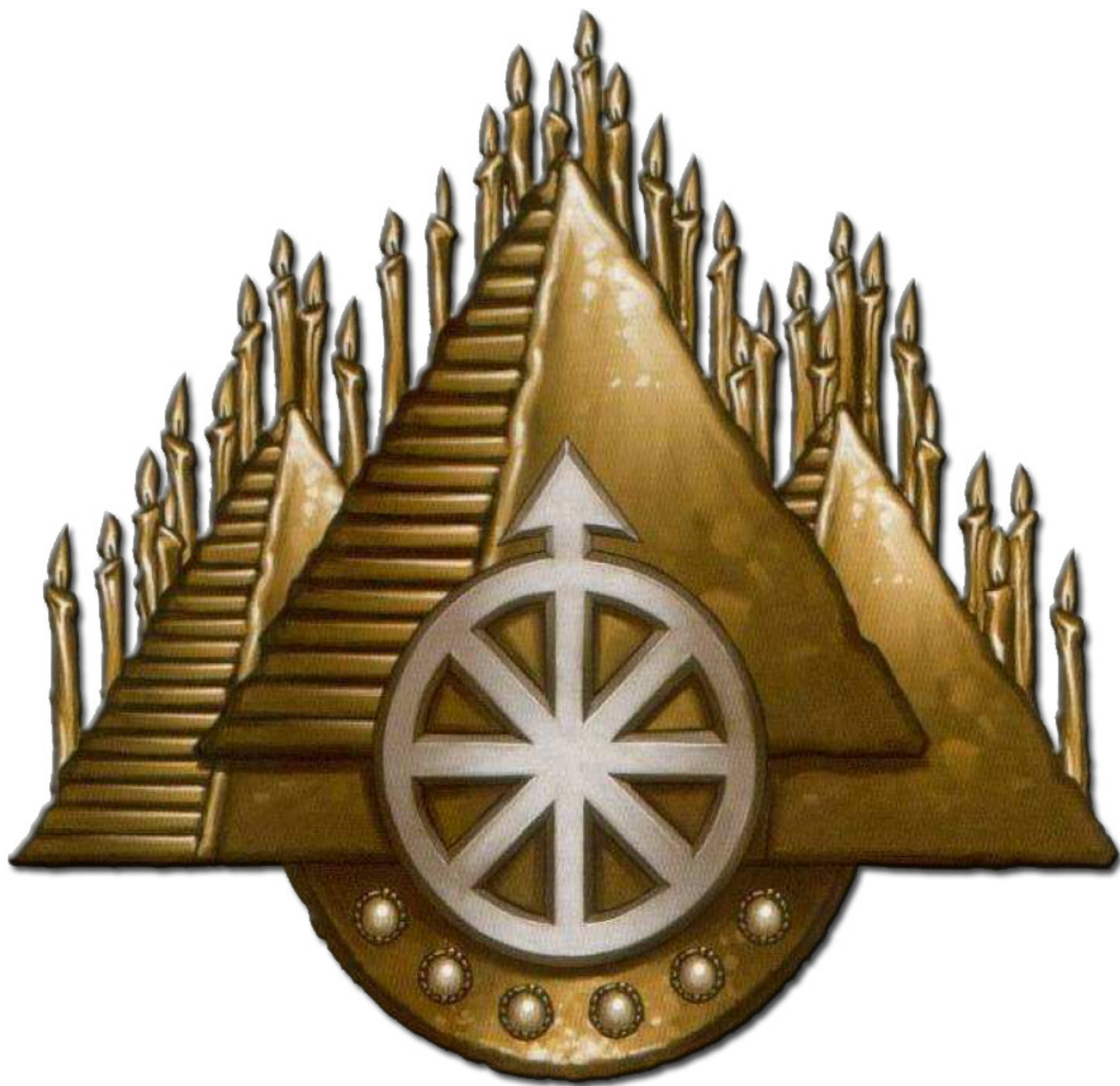


# El saber de la Luz



**WARHAMMER**

## Brillo purificador

**Factor de dificultad:** 5

**Preparación:** Media acción

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

**Descripción:** Un tenue resplandor recorre la superficie de cualquier objeto o personaje, que queda inmaculadamente limpio. El polvo desaparece, las superficies deslustradas son bruñidas, los olores rancios son eliminados, y las barbas incipientes se recortan. La comida o bebida estropeadas pueden volverse puras (incluso sabrosas, si lo eran originalmente) mediante esta magia. Este es un hechizo de contacto.

## Claridad deslumbrante

**Factor de dificultad:** 5

**Preparación:** Media acción

**Ingrediente:** Un espejo pequeño (+1)

**Descripción:** Provocas un estallido de luz a menos de 36 metros (18 casillas) que deslumbra a todos los que se encuentren en la zona. Usa la plantilla pequeña. Los que se vean afectados sufrirán una penalización de -10% a su HA, HP y Agilidad, así como a todas las tiradas de Percepción relacionadas con la visión, durante 1d10 asaltos.

## Expulsademonios

**Factor de dificultad:** 5

**Preparación:** Media acción

**Duración:** Ver descripción

**Alcance:** Usuario

**Ingrediente:** Un main gauche (+1)

**Descripción:** Al lanzar este hechizo, siempre y cuando mantengas la posición posteriormente, ningún demonio se podrá aproximar a menos de 4 metros (2 casillas) multiplicados por tu característica de Magia, a no ser que supere una tirada enfrentada de Voluntad contra ti.

## Claridad

**Factor de dificultad:** 7

**Preparación:** Media acción

**Ingrediente:** Una cuenta de cristal transparente (+1)

**Descripción:** Tocas a un personaje y reduces en un 10% una penalización que sufra a la Inteligencia, Voluntad o Empatía (una penalización de -20% pasa a ser de -10%, una de -10% o menos se reduce a cero, etc). La reducción de la penalización seguirá vigente tantas horas como tu característica de Magia, pero el lanzamiento repetido de este hechizo no acumula sus efectos para la misma característica de un mismo personaje. No obstante, sí puedes utilizar lanzamientos separados para reducir penalizaciones a cada una de las características de Inteligencia, Voluntad y Empatía. También puedes lanzar este hechizo sobre ti mismo. Este es un hechizo de contacto.

## Conducta recta

**Factor de dificultad:** 7

**Preparación:** Media acción

**Duración:** 1 hora / Magia

**Alcance:** Contacto (Usuario)

**Ingrediente:** Una piedra imán (+1)

**Descripción:** Bajo el efecto de este hechizo, el objetivo gana un +20% a sus tiradas de Voluntad para resistir cualquier intento de conversión, charlatanería o intimidación, al igual que otros intentos de interferir en sus pensamientos o alterar su conducta (incluyendo los intentos mágicos). Sin embargo, el objetivo no podrá nunca mentir o actuar de manera vergonzosa mientras el hechizo perdure, o de lo contrario finalizará automáticamente.

## Mirada ardiente

**Factor de dificultad:** 7

**Preparación:** Acción completa

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

**Descripción:** Tu mirada concentra un resplandeciente poder sobre un blanco que se encuentre a menos de 16 metros (8 casillas) de ti. Se considera un proyectil mágico de Daño 6. A veces es verdad que hay miradas que matan.

## Atravesar velo

**Factor de dificultad:** 8

**Preparación:** Media acción

**Duración:** 1 minuto / Magia

**Alcance:** Usuario

**Ingrediente:** Las alas de un murciélago (+1)

**Descripción:** Podrás ver a través de cualquier oscuridad o fenómeno que te prive de tu visión normal (humo, bruma, niebla, calina... pero no objetos sólidos) de forma tan perfecta como si estuvieras bajo un día claro y soleado. En el caso de la oscuridad mágica, deberás derrota al lanzador con una tirada enfrentada de Voluntad para poder ver. Mientras el hechizo dure, tus ojos brillarán con una luz blanca y pura, de forma terriblemente sobrenatural.

## Protección de Phá

**Factor de dificultad:** 8

**Preparación:** Media acción

**Ingrediente:** Un vial de agua cristalina (+1)

**Descripción:** El objetivo recibe una protección invisible que le protege de algunos ataques. Todos los Ataques producidos contra el objetivo reciben una penalización de -10% a la HA o HP según la procedencia. El hechizo tiene un alcance de 18 metros (9 casillas) y dura 1 minuto (6 asaltos)

## Manto reluciente

**Factor de dificultad:** 8

**Preparación:** Media acción

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

**Descripción:** Te rodeas de un campo de luz que te protege de ataques a distancia. Todos los ataques de proyectil no mágicos reducen su valor de Daño a 0 (en otras palabras, el daño infligido será únicamente 1d10). El Manto reluciente dura tantos minutos como tu característica de Magia. Fallarás automáticamente cualquier tirada de Esconderse mientras este hechizo siga activo.

## Arma resplandeciente

**Factor de dificultad:** 9

**Preparación:** Media acción

**Ingrediente:** Un amuleto de plata (+1)

**Descripción:** Tocas un arma de cuerpo a cuerpo y la encantas temporalmente con el poder radiante de Hysh. Durante tantos minutos como tu característica de Magia, el arma se considera mágica y recibe una bonificación de +2 al Daño contra demonios. El portador de un arma resplandeciente falla automáticamente cualquier tirada de Esconderse que deba realizar. Este es un hechizo de contacto.

## Infusión de luz

**Factor de dificultad:** 9

**Preparación:** Media acción

**Duración:** 1 hora / Magia

**Alcance:** Contacto (usuario)

**Ingrediente:** Un fragmento de cuarzo (+1)

**Descripción:** Un objeto o criatura que el hechicero toque adquirirá un brillo casi cegador. Cualquier intento de ocultarse por parte del objetivo fracasa automáticamente. La luz proporciona el campo de visión de un pequeño fuego, pero podrá verse desde la distancia como si fuera una hoguera. También brilla poderosamente en el Aethyr, por lo que el hechicero podrá localizar el objeto con una tirada de Sentir Magia incluso si no está a la vista.

## Comprensión perfecta

**Factor de dificultad:** 10

**Preparación:** 2 acciones completas

**Duración:** 1 minuto / Magia

**Alcance:** Usuario

**Ingrediente:** Una vela de cera bendita por un sacerdote de Verena (+2)

**Descripción:** Mientras el hechizo dure, tendrás la capacidad de entender cualquier mensaje o método de comunicación, extranjero o arcano, hablado o escrito, codificado o confuso, tan diáfano como sea posible. Algunas lenguas élficas antiguas, mágicas o de los Ancestrales podrían no ser afectadas por el hechizo (a criterio del DJ). Sólo podrás comprender el lenguaje, pero no comunicarte con el mismo.

## Curación de Hysh

**Factor de dificultad:** 10

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Una cuenta transparente de cristal (+2)

**Descripción:** Tu contacto cura a un personaje herido tantas Heridas como tu característica de Magia. También puedes curarte a ti mismo. Éste es un hechizo de contacto.

## Iluminar edificio

**Factor de dificultad:** 11

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Una vela de cera sin usar (+2)

**Descripción:** Haces que el espacio interior de un edificio cualquiera brille como si tuviera luz diurna. Con Magia 1 puedes afectar a un edificio del tamaño de una cabaña; con Magia 2 a una casa o edificio de tamaño medio y varias habitaciones; con Magia 3 una mansión grande; y con Magia 4 a un edificio contiguo cualquiera, sea cual sea su tamaño. La luz brilla en todas las habitaciones, desvanes, armarios y demás espacios confinados por un techo fabricado por el hombre y paredes a los cuatro lados. Además de iluminar el interior del edificio, también sale luz por puertas y ventanas abiertas, incluso por las rendijas que haya entre tablas y listones. Este es un hechizo de contacto; debes tocar un elemento sólido de la estructura del edificio (una pared, viga o algo así) para que surta efecto.

## Ilustración

**Factor de dificultad:** 12

**Preparación:** 1 minuto

**Duración:** 1 minuto / Magia

**Alcance:** Ver descripción

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

**Descripción:** Al realizar este hechizo, puedes tocar a tantos sujetos como tu característica de Magia. Mientras el hechizo esté activo, tú y todos aquellos a los que hayas tocado ganáis +10% a las tiradas de Inteligencia relacionadas con la habilidad de Sabiduría o de Hablar idioma.

## Luz de pureza

**Factor de dificultad:** 12

**Preparación:** 2 acciones completas

**Ingrediente:** Una vela de cera bendecida por un sacerdote de Shallya (+2)

**Descripción:** Al lanzar este hechizo, enciendes un fuego de un tamaño comprendido entre el de una vela y una hoguera. Todos los que se encuentren dentro del área iluminada por las llamas (su visión máxima; consulta el manual básico de WJDR, página 117) superarán automáticamente cualquier tirada de Resistencia necesaria para combatir cualquier enfermedad mientras el fuego continúe ardiendo. El fuego puede aumentar de tamaño

(añadiéndole más combustible, por ejemplo), e incluso dividido en múltiples fuegos (como encendiendo una segunda vela con la primera). En este último caso, los fuegos “hijos” poseen los mismos efectos que sus “padres”, y el efecto durará para todos los que sean iluminados por cualquiera de ellos hasta que se extingan.

## Expulsar demonio

**Factor de dificultad:** 13

**Preparación:** Acción completa

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

**Descripción:** Envuelves a un demonio que se encuentre a menos de 24 metros (12 casillas) de ti con zarcillos de Hysh, usando la pureza de la luz para desterrarlo de vuelta al Reino del Caos. Si lanzas el hechizo con éxito, el hechizo se resuelve como una tirada enfrentada de Voluntad. Si vences, el demonio desaparece. Si pierdes, se queda. En caso de empate, los dos permanecéis enfrascados en un combate mental. Ninguno de los dos podrá realizar otra acción (ni siquiera esquivar) mientras continúe la lucha. Debéis seguir haciendo tiradas enfrentadas de Voluntad en cada uno de vuestros turnos hasta que uno de los dos salga victorioso. Expulsar demonio puede usarse también para exorcizar a los poseídos

## Sellar las puertas

**Factor de dificultad:** 13

**Preparación:** Media acción

**Duración:** 1 minuto / Magia

**Alcance:** 48 metros (24 casillas)

**Ingrediente:** Una gota de mercurio (+2)

**Descripción:** Durante el hechizo, todos los demonólogos a 48 metros de ti sufrirán una penalización a sus intentos de formular hechizos, con valor igual al de tu característica de magia.

## Centinela resplandeciente

**Factor de dificultad:** 14

**Preparación:** Acción completa

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

**Descripción:** Creas una bola de luz brillante del tamaño de una cabeza humana, que flota alrededor de tu cuerpo, moviéndose lenta o rápidamente según lo requiera la situación. La bola desvía todo golpe dirigido contra ti, protegiéndote de todo daño. Una vez por asalto, el centinela resplandeciente puede parar un ataque cuerpo a cuerpo realizado contra ti, usando tu Voluntad en lugar de HA. Esto no cuenta contra tu límite de una parada por asalto. La bola se disipa después de tantos minutos como tu característica de Magia.

## Iluminar campo

**Factor de dificultad:** 14

**Preparación:** Acción completa

**Duración:** 1 hora

**Alcance:** Ver descripción

**Ingrediente:** Un granate de valor mínimo 30 co (+2)

**Descripción:** Esta es una versión más flexible del hechizo Iluminar edificio. Provocas que un área a tu alrededor (que deberá estar al descubierto y abierta al cielo) quede iluminada con luz clara. La luz iluminará desde ti mismo hasta una distancia de 6 metros (3 casillas) por cada punto de tu característica de Magia. La luz es mágica, pero actúa como si fuera luz diurna sobre vampiros y otras criaturas afectadas por ese efecto.

## Bastón reluciente

**Factor de dificultad:** 16

**Preparación:** Acción completa

**Duración:** 10 minutos / Magia

**Alcance:** Ver descripción

**Ingrediente:** Un escudo de plata pulcro y pulido (+2)

**Descripción:** Creas un escudo esférico que nadie podrá cruzar, alrededor de ti y tus compañeros. El bastión podrá ocupar tantas casillas como el de tu característica de Magia multiplicada por 6, y será invocado con un movimiento brusco circular por parte del hechicero. Si se invocase en un edificio u otro lugar cerrado, y el área del hechizo excediera el espacio, el hechizo se contraerá hasta ocupar exactamente el espacio. Cualquier criatura que trate de penetrar el área deberá pasar una tirada Difícil (-20%) de Voluntad o será expulsada hacia atrás, y sufrirá un golpe de Daño 3, que se podrá mitigar con la Resistencia pero no con la armadura. Los Demonios sufren un impacto de Daño 5. Podrá volver a intentarlo en el próximo turno, siempre y cuando le queden heridas que perder.

## Inspiración

**Factor de dificultad:** 16

**Preparación:** 1 minuto

**Ingrediente:** Una página de un libro (+2)

**Descripción:** Abres tu mente al Hysh y permites que la luz de la sabiduría te ilumine un irritante problema intelectual. Al completar el hechizo podrás hacer una tirada de alguna Sabiduría con un +30%.

## Remedio

**Factor de dificultad:** 16

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Un bálsamo (+2)

**Descripción:** Utilizas el poder de Hysh para ayudar a uno o mas personajes que sufran por una enfermedad o veneno. El hechizo afecta a un máximo de personajes igual a tu característica de Magia, y todos deben encontrarse a una distancia máxima de 8 metros (4 casillas) de ti. Si se lanza el hechizo con éxito, la duración de cualquier enfermedad que



aflija a los objetivos se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo). Alternativamente, el hechizo puede eliminar un veneno de cada objetivo, anulando todos sus efectos. Debes decidir si el Remedio afectará a enfermedades o a venenos antes de lanzar el hechizo.

## El poder de la verdad

**Factor de dificultad:** 18

**Preparación:** 1 acción completa más media acción

**Ingrediente:** Una hoja de vitela en blanco (+2)

**Descripción:** El personaje al que toques adquirirá un gran poder de convicción, pero sólo si habla sinceramente. Si se atiene a esta limitación, el personaje recibe una bonificación de +30% a sus tiradas de Carisma y podrá afectar al doble de la cantidad normal de personas (esta duplicación debe calcularse después de aplicar los efectos de los talentos Don de gentes u Orador experto). La influencia de este hechizo no es obvia (el blanco no tiene un aura brillante ni le acompaña un coro de música ultra terrenal), por lo que no existe forma sencilla de medir la sinceridad del receptor. También se puede lanzar El poder de la verdad sobre uno mismo. Este es un hechizo de contacto.

## Distorsión temporal de Birbona

**Factor de dificultad:** 18

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Una hoja de árbol partida por un golpe eléctrico. (+2)

**Descripción:** Un objetivo a una distancia máxima de 18 metros (9 casillas) se vuelve muy veloz. El objetivo dobla su característica básica de movimiento y gana +1 ataque durante 1 minuto (6 asaltos)

## Intención pura

**Factor de dificultad:** 20

**Preparación:** Acción completa y 1 media acción

**Duración:** 1 hora / Magia

**Alcance:** Contacto (Usuario)

**Ingrediente:** Una piedra imán (+2)

**Descripción:** Elige una habilidad que poseas; automáticamente tendrás éxito en la siguiente tirada de esa habilidad, hasta la finalización del hechizo. Sólo funciona con las tiradas estándar (las tiradas opuestas contra otros seres no se verán afectadas).

## Ojos veraces

**Factor de dificultad:** 20

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Una esfera de cristal (+2)

**Descripción:** Tus ojos brillan con la luz de la verdad. Durante tantos asaltos como tu característica de Magia

podrás ver a través de ilusiones, oscuridad mágica y mundana, invisibilidad y disfraces a una distancia de hasta 48 metros (24 casillas). También te serán revelados todos los personajes escondidos.

## Luz inexorable

**Factor de dificultad:** 21

**Preparación:** 2 acciones completas

**Ingrediente:** Un espejo sin defectos (+3)

**Descripción:** Emites un brillante haz de luz desde la palma de tu mano. Si empleas el espejo, la luz emanará de él, y se hará añicos cuando finalice el hechizo. Usa la plantilla cónica. Toda criatura del Reino del Caos (por ejemplo, demonios) atrapada en el área de efecto de este hechizo deberá superar una tirada de Voluntad con una penalización de -10% por cada punto de tu característica de Magia. Las que la fallen no podrán realizar acciones de movimiento mientras mantengas el haz sobre ellas. Puedes proyectar el cono de luz tantos asaltos como tu característica de Magia. Es posible aumentar la duración de este hechizo en un asalto adicional por cada Herida que sacrifiques.

## La velocidad de la luz

**Factor de dificultad:** 22

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Un cayado con carga eléctrica en algún punto (mágica o por algún mecanismo). (+3)

**Descripción:** El objetivo se ve imbuido de energía eléctrica que lo vuelve hiperactivo. Este hechizo no le obliga a hacer nada aunque se verá motivado para ser capaz de realizar cualquier acción que quiera. El objetivo, a una distancia de 18 metros (9 casillas) obtiene un total del 99% a la HA y se pondrá primero en la lista de acciones de cada turno (como si hubiera ganado en iniciativa durante 1 minuto (6 asaltos)).

## Luz cegadora

**Factor de dificultad:** 24

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Un disco de mithril pulido (+3)

**Descripción:** Provocas una explosión de luz brillante a una distancia de 48 metros (24 casillas) que ciega a todos los que se encuentren en su área de efecto. Usa la plantilla grande. Los que se vean afectados deberán realizar una tirada de Agilidad; si la fallan quedarán cegados, lo cual reduce su Agilidad, Movimiento y HA a la mitad (redondeando hacia abajo), y su HP a 0. Además, fallarán automáticamente cualquier tirada de Percepción relacionada con la vista. Los que superen la tirada sufrirán los efectos descritos en el hechizo Claridad deslumbrante. En cualquier caso, los efectos del hechizo durarán 1d10 asaltos.

## Azote de los demonios

**Factor de dificultad:** 26

**Preparación:** 1 acción completa más media acción

**Ingrediente:** Una varita hecha con madera de un roble alcanzado por un rayo.

**Descripción:** Creas un desgarró en el Aethyr y devuelves a su lugar de origen a un grupo de demonios que se encuentre a una distancia máxima de 48 metros (24 casillas). Usa la plantilla grande. Los demonios afectados deberán superar una tirada de Voluntad o serán desterrados de vuelta al Reino del Caos.

## Favor del Hysh

**Factor de dificultad:** 27

**Preparación:** 2 acciones completas

**Ingrediente:** Un mechón de pelo del objetivo, cortado mientras estaba bien (+3)

**Descripción:** Envuelves a un único personaje con los poderes curativos de Hysh, sanando todo el daño y las dolencias que lo afligen. Esto incluye todas las Heridas recibidas, las enfermedades que sufra, los venenos que haya en su sistema, etc. También se puede lanzar este hechizo sobre uno mismo. Este es un hechizo de contacto.

## Columna resplandeciente

**Factor de dificultad:** 28

**Preparación:** Acción completa

**Ingrediente:** Un diamante por valor de al menos 100 co (+3)

**Descripción:** Concentras la energía del Hysh en una mortífera columna de luz ardiente que se erige en cualquier lugar dentro de un radio de 48 metros (24 casillas). Usa la plantilla grande. Los que caigan en su área de efecto reciben Daño 4 y tendrán que superar una tirada de Agilidad o de lo contrario sufrirán los efectos descritos en el hechizo Claridad deslumbrante. Es un conjuro tan potente que todos los hechiceros que se encuentren en un radio de 8 km notarán el estremecimiento que causa en el Aethyr. Los ancianos hierofantes de la Orden de la Luz desaprobarán el uso de este hechizo con cualquier fin que no sea combatir a demonios.



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.*