

El saber de las Sombras



WARHAMMER

Manto de sombras

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trozo de carbón vegetal (+1)

Descripción: Te envuelves en sombras, por lo que eres difícil de detectar. El Manto de sombras te concede un +20% a las tiradas de Esconderte durante tantos minutos como tu característica de Magia.

El ojo del observador

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un globo ocular monstruoso (+1) o cualquier objeto de la mejor artesanía (+1), dependiendo de la opción de lanzamiento escogida.

Descripción: Creas cualquier objeto de tamaño moderado (valor de carga 75 o menos) que puede parecer valioso o sin valor, a tu elección. Los objetos sin valor están oxidados, podridos, rotos o algo por el estilo, dependiendo de su naturaleza; los objetos valiosos parecen estar finamente acabados, decorados y labrados con un gran ingenio. Las virtudes o defectos aparentes del objeto no afectan a su funcionamiento real: una espada normal encantada para parecer sin valor seguirá cortando bien, y una flecha torcida encantada para imitar una factura magistral no volará mucho mejor. Cualquier tirada destinada a evaluar el objeto cuya naturaleza esté oculta por este hechizo sufrirá una penalización de -20%. Este efecto dura tantas horas como tu característica de Magia.

Doble

Factor de dificultad: 7

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un mechón de pelo de un miembro de la raza por la que te haces pasar (+1)

Descripción: Asumes la apariencia (ropa, armadura y demás incluido) de cualquier criatura humanoide de menos de tres metros de altura (humano, elfo, orco, etc.) durante tantos minutos como diez veces tu característica de Magia. El hechizo no camufla tu voz, sólo tu aspecto físico. Así, puedes parecer un orco, pero si no sabes hablar la lengua goblin será mejor que mantengas la boca cerrada cuando estés cerca de pieles verdes. Si te comportas de modo sospechoso, cualquiera que te vea podrá realizar una tirada de Inteligencia para ver más allá de la ilusión. Si quieres parecer a un individuo concreto deberás superar una tirada de Canalización para perfeccionar el disfraz; de otro modo parecerás un miembro corriente de la misma raza.

Semblante mutable

Factor de dificultad: 7

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pizca de maquillaje de buena artesanía (+1)

Descripción: Vuelves a tu objetivo sutilmente más o menos atractivo, pero de forma que tenga un efecto perceptible en cómo la gente lo trata en situaciones sociales. El efecto proporciona una bonificación de +10% o penalización de -10% (a tu elección) a la empatía durante tantas horas como tu característica de Magia. Un objetivo involuntario puede intentar una tirada enfrentada de Voluntad contra ti para evitar los efectos del hechizo. También se puede lanzar este hechizo sobre uno mismo. Este es un hechizo de contacto.

Agujero mental

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Uñas cortadas de la persona que se ha de olvidar (+1)

Descripción: Haces que un personaje situado a menos de 48 metros (24 casillas) de ti se olvide por completo de que existes. Si el objetivo falla una tirada enfrentada de Voluntad contra ti, todo conocimiento y recuerdo de tu existencia serán borrados de su mente. Todavía reparará en ti de la forma normal, y recordará todo lo que suceda con posterioridad al lanzamiento del hechizo.

Desconcertar

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una salpicadura de cerveza tradicional (+1)

Descripción: Puedes lanzar este hechizo sobre cualquier personaje o criatura que se encuentre a menos de 24 metros (12 casillas) de distancia. La víctima debe superar una tirada de Voluntad o de lo contrario quedará desconcertado durante tantos asaltos como tu característica de Magia. Un personaje desconcertado debe hacer una tirada de percentil y consultar la tabla siguiente para determinar lo que hará hasta que expire el hechizo.

- 01-20: Confundido: sólo podrás realizar media acción por asalto.
- 21-40: Errático: corres en una dirección aleatoria (determinada por el DJ).
- 41-60: ¡Ataca!: efectúas un ataque total sobre el personaje más cercano (ya sea amigo o enemigo). Si el personaje más cercano está fuera de tu alcance, te desplazarás hacia él tan rápido como te sea posible y te enfrentarás a él en combate cuerpo a cuerpo (realizando una carga a ser posible).
- 61-80: No haces nada: el personaje desconcertado no podrá esquivar ni realizar ninguna otra acción.
- 81-00: Hecho un ovillo: el personaje desconcertado se considera indefenso.

Dogo de sombras

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Alcance: Usuario

Ingrediente: Parte de las garras de un perro fiel (+1)

Descripción: Invocas a un perro negro y sombrío que te seguirá adonde vayas y obedecerá tus órdenes. El dogo tiene las estadísticas de un perro normal (ver pg. 232 de WJDR), salvo porque obtiene la habilidad de Esconderse +30%, ya que se mueve en completo silencio dondequiera que vaya. El perro te seguirá a todas partes. También le puedes ordenar que siga un rastro, vigile un objeto o persona o bien dé la voz de alarma; para actos más complejos deberás superar una tirada de Adiestrar animales. El dogo podrá llevar encima hasta 100 puntos de carga y se puede mover el doble de rápido de un perro normal (M 12). Desaparecerá al final del hechizo o si se mueve a más de 48 metros (24 casillas) de tu posición. Algunos umbramantes prefieren invocar Gatos de sombras, Monos de sombras o cosas aun más raras.

Falsa promesa

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: 12 metros (6 casillas)

Ingrediente: Un par de anteojos pintados de rosa (+1)

Descripción: Con este hechizo, el lanzador consigue que el objetivo se vuelva excesivamente optimista y contemple el mundo y sus alrededores con la mejor luz posible. Reirá constantemente y tarareará de forma feliz. Cualquier intento de Carisma sobre este objetivo tendrá un +20% mientras el hechizo dure.

Desinterés

Factor de dificultad: 9

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pizca de nada en particular (+1)

Descripción: La gente te ignora muy fácilmente. Aunque pueden verte perfectamente, tienden a no percatarse de tu presencia, y no recordarán nada sobre ti una vez te hayas ido. La gente debe superar una tirada enfrentada de Voluntad contra ti para poder acercarse o hablar contigo, a no ser que seas tú el primero en hablar, incluso aunque ya hayan reparado en ti antes. No es necesario que repitan la tirada en mitad de una conversación, pero si por ejemplo un tendero consigue la tirada para darse cuenta de tu presencia cuando entraste en su tienda, pero estaba muy ocupado con otras cosas en ese momento, tendrá que hacer otra tirada para acercarse a ti y hablarte más tarde en tu visita. Incluso quienes se fijan en ti y se acerquen o te hablen deberán hacer otra tirada de Voluntad (esta vez no enfrentada) para recordar cualquier detalle específico sobre ti cuanto te hayas ido. La naturaleza de este hechizo es tal que sus efectos no inquietan ni alertan a quienes tratan de fijarse en ti o recordarte; achacan la situación a

una distracción, a su mala memoria y cosas por el estilo. Este hechizo dura tantos minutos como tu característica de Magia.

Puente de sombras

Factor de dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: 6 metros (3 casillas)

Ingrediente: Un tejido de seda (+2)

Descripción: Creas un puente de no más de dos metros (una casilla) de ancho y 12 metros (6 casillas) de largo. No puede flotar y será tan robusto como lo que lo sostenga en sus dos extremos. Podrás deshacerlo a tu voluntad. No podrás crear más de un Puente de Sombras al mismo tiempo.

Corcel umbrío

Factor de dificultad: 11

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una lasca de la pezuña de un caballo que haya viajado mucho.

Descripción: Convocas a un oscuro caballo de sombras que podrá llevarte a ti y a una carga mínima (no más de lo que podrías llevar tú sin penalización) a gran velocidad y sin hacer ruido, hasta que dejes de cabalgar o hasta las primeras luces del alba del día siguiente. El caballo tiene las características de un caballo de monta normal (página 232 del manual básico de WJDR), pero también posee la habilidad esconderse (que usa con +30%) y la habilidad Orientación. Además, el Corcel umbrío viaja a la velocidad máxima sin cansarse, transportándote más rápido de lo que sería capaz un caballo de monta ordinario. Al finalizar la duración del hechizo, el caballo se desvanece tras una esquina, en las sombras o de una forma parecida. También puedes designar a otro individuo para que el corcel lo lleve en vez de a ti.

Ocultar actividad

Factor de dificultad: 12

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un boceto de tu acción ilusoria (+2)

Descripción: Este hechizo te permite realizar cualquier acción mientras aparentemente estás haciendo algo completamente distinto. Parecerás estar en el mismo sitio pero inmerso en una actividad diferente. Por ejemplo, todos podrían ver que estás leyendo un libro cuando en realidad estás dándole de puñetazos a alguien en la cara. Si tu acción afecta a alguien más (un ataque, un hechizo, vaciarle el bolsillo, etc.), La víctima puede intentar una tirada de Inteligencia para ver más allá de la ilusión. Ocultar actividad dura 1d10 asaltos. Si se lanza con éxito, este hechizo también camufla la misma acción del lanzamiento en sí.

Bolsillos profundos

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Contacto

Ingrediente: Un pañuelo de seda negra (+2)

Descripción: Este hechizo se realiza sobre un objeto en particular con 50 puntos de Carga o menos (una espada o algo más pequeño). Durante el hechizo, dicho objeto podrá ser llevado (pero no sostenido con las manos) sin que se muestre ningún signo de él hacia el exterior. Si el objeto se usa de algún modo, se vuelve visible al instante, pero si no se usa, no podrá ser encontrado por medio de ningún tipo de búsqueda. Sólo se permite un objeto de este tipo por persona. Se podrá lanzar sobre un saco con pequeños objetos mientras el total de Carga no supere los cincuenta puntos. El objeto aún pesará, y aún contribuirá al máximo de puntos que pueda cargar el personaje.

Enemigo fantasma

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Duración: 1 asalto / Magia, o especial

Alcance: 48 metros (24 casillas)

Ingrediente: Un pequeño fuego artificial (+2)

Descripción: Elige un objetivo que esté observando o participando en una batalla, pero que no esté trabado cuerpo a cuerpo. Durante el hechizo, o hasta que se traben en combate, creará que puede ver y oír enemigos disparándole desde la dirección opuesta al lanzador, y actuará en consecuencia. Si es víctima de cualquier ataque a distancia, podrá intentar superar una tirada de Inteligencia. Si tiene éxito, el hechizo se interrumpirá.

Estrangulamiento

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un garrote que se haya usado para estrangular a un hombre (+2)

Descripción: Proyectas unos cordones de negra oscuridad que estrangulan a un objetivo cualquiera que esté a menos de 12 metros (6 casillas) de distancia, impidiéndole respirar y obligándole a realizar una tirada de Resistencia para combatir los efectos del hechizo. Puedes mantener este hechizo con media acción en cada asalto subsiguiente, pero no podrás lanzar otros hechizos mientras lo hagas. Si mantienes el hechizo, la tirada de Resistencia se ve modificada con un -10% acumulativo cada asalto hasta que se falla, momento en el cual el blanco empieza a recibir daños. El primer asalto de fallo de la tirada causa un impacto de Daño 1 que ignora armadura, y en cada asalto posterior el daño del impacto se incrementa en 1. Después de fallas la primera vez, no se permiten tiradas adicionales de Resistencia para resistir el daño; sencillamente se sigue

infligiendo hasta que dejas de concentrarte en el hechizo (o te obligan a ello). Se aplican las reglas de concentración (ver la sección Límites a los hechizos del manual básico de WJDR, página 144).

Arma de las sombras

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un arma del tipo a proyectar (+2)

Descripción: Haces que una sombra definida de tamaño y forma de un arma (puede ser la sombra de un palo o algo parecido) se convierta en un arma, el hechicero golpea la pared o el suelo donde está la sombra, introduciendo la mano en la pared, al sacarla una sombra se extrae en su puño de la forma de un arma del tamaño de la sombra proyectada, puede tomar cualquier forma y tamaño que pudiera poseer un arma real, pero no por ello ganará sus propiedades. Solo el hechicero puede usar esa arma, que desaparecerá si decide soltarla. El arma es un arma mágica normal que ignora los bonificadores por Armadura. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia. Fallar el hechizo supone pegarle un puñetazo a la pared, así que el individuo sufrirá un impacto en su mano de Daño 1 y la "admiración" de sus compañeros por su habilidad.

Rostro desconocido

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Alcance: Contacto (Usuario)

Ingrediente: Un objeto perteneciente al objetivo (+2)

Descripción: Durante el hechizo, el objetivo se vuelve un extraño para sus amigos y familia, y para todo el que lo vea durante el día. En una aldea, podría ser cualquier individuo que lo viera, pero no afectará a más de 13 personas. Aquellos que no reconozcan al extraño no se comportarán de forma hostil hacia él necesariamente, ¡pero muchos lo harán cuando la enloquecida persona insista en que es familiar suyo! Si presenta cualquier evidencia que demuestre que tienen una relación de parentesco, la persona podrá intentar superar una tirada de Voluntad para resistir el hechizo. Incluso si eso no funcionara, la prueba de parentesco permitirá darse cuenta de que en ellos está operando una magia diabólica. El hechizo es frecuentemente usado como maldición, pero también se puede usar contra espías antes de que revelen lo que saben a sus amos.

Horrores oscuros

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: 24 metros (12 casillas)

Ingrediente: Un pelo de un vampiro (+2)

Descripción: Elige un área ensombrecida al alcance del hechizo, no mayor de cuatro metros cuadrados. Ese espacio oscuro parecerá llenarse de criaturas de pesadilla; cualquiera que quiera entrar o cruzar por ese espacio deberá superar una tirada de Voluntad, o sufrirá los efectos del Miedo. Si pasan la tirada o se libran de su miedo, no tendrán que superar más tiradas a causa de ese espacio. Una vez invocadas, las sombras se vuelven mágicas y no se desharán ni aun cambiando de posición la fuente de luz. El hechicero será inmune a sus propios Horrores oscuros. Muchos umbramantes invocan este hechizo ante sus puertas para mantener lejos a los visitantes no deseados.

Sombra errante

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una figura como modelo del lanzador (+2)

Descripción: La sombra del lanzador se separa de su cuerpo, y podrá moverse de forma independiente. Para que la sombra perdure, deberá existir una fuente de luz capaz de causar una sombra a 48 metros de ella. La luz del sol y la oscuridad completa destruirán a la sombra. La sombra actuará como una extensión del hechicero, y cualquier cosa que detecte podrá ser sentida también por el lanzador. El lanzador deberá gastar media acción cada asalto para controlar a la sombra, o de lo contrario no hará nada. Su capacidad de movimiento será la misma que la del hechicero, e irá allí donde desee, siempre y cuando existan las suficientes sombras donde apoyarse. No puede usarse como objetivo de hechizos, ni tampoco interactuará con el mundo físico de ningún modo, ya que no tiene ni sustancia ni solidez. Una sombra errante es algo completamente antinatural, y causará Miedo a todo aquel que la vea. Sólo puede existir una sombra errante a la vez, y mientras el hechizo esté en activo, el hechicero no podrá invocar a más sombras.

Sombras abrasadoras

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una dosis de veneno de loto negro, recolectado a la sombra (+2)

Descripción: Haces que las sombras que te rodean queman como el ácido, lo que inflige un Daño 3 a todos los enemigos que se encuentren a 18 metros (9 casillas) de ti y sobre los que en el momento en que lanzas este hechizo, caiga una sombra de cualquier fuente de iluminación más potente que una antorcha. La mera ausencia de luz no se considera sombra a efectos de este hechizo; los objetivos deben estar dentro de una sombra definida proyectada por un objeto que bloquee la luz de otra fuente. Tampoco basta con estar bajo techo; la estructura del edificio no está "proyectando una sombra" dentro. Como siempre, el DJ es quien tiene la decisión final.

Imágenes borrosas

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una oruga (+2)

Descripción: Este hechizo afectará a una persona al alcance del mismo. Mientras el hechizo dure, el objetivo no podrá distinguir un objeto en particular de otro de su misma clase, ni ningún individuo en particular de otro de su misma raza. Al invocarlo, el hechicero nombrará el tipo de objeto o raza de individuo a su elección. El objeto debe ser del tipo especificado; puedes hacer que una espada mágica parezca como cualquier otra espada, pero no como cualquier hacha. Del mismo modo, puedes conseguir que una carta o marca parezca como otra cualquiera del mismo estilo, pero no puedes provocar que ni una roca, ni incluso un papel en blanco, parezcan una marca o carta. Nada en específico podrá ser duplicado: no puedes hacer que una persona crea que todos los seres humanos parezcan "cualquiera que aparente ser Hans Brunner". Por otra parte, el objetivo deberá haber visto antes un determinado tipo de objeto en general previamente, y con bastante frecuencia, para que el hechizo funcione. Si el objetivo dispone de algunos minutos para examinar el objeto o persona, o tiene algún tipo de interacción con ellos, podrán intentar superar una tirada de Inteligencia para ver a través del engaño.

Paño de oscuridad

Factor de dificultad: 15

Preparación: Media acción

Ingrediente: Los ojos de un tritón (+2)

Descripción: Creas una zona de oscuridad impenetrable que se arremolina en cualquier lugar a menos de 48 metros (24 casillas) de ti, que dura tantos asaltos como tu característica de Magia. Usa la plantilla grande. Los que resulten afectados no podrán ver (ni siquiera con visión nocturna). El efecto desorientador del Paño de oscuridad implica que todos los que sean afectados por el hechizo sólo podrán realizar media acción cada asalto (a no ser que superen una tirada de Voluntad al comienzo de su turno).

Sombra de muerte

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un trozo de tela de la túnica de un tumulario (+2)

Descripción: Utilizas el poder de la ilusión para adquirir una falsa apariencia horrible y mortífera. Causas Miedo durante 1 minuto (6 asaltos).

Salto en las sombras

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Duración: Instantánea

Alcance: Usuario

Ingrediente: Hollín de una chimenea que haya ardido toda una noche (+2)

Descripción: Al invocar este hechizo puedes pisar en una sombra que no esté a más de dos metros de distancia, para reaparecer al instante en otra sombra (que deberá ser igual que la primera como mínimo) dentro de tu línea de visión y no estar a más de 24 metros (multiplicados por tu característica de Magia) Este movimiento forma parte del lanzamiento del hechizo. No puedes cargar o correr mediante un Salto en las sombras. Si por cualquier razón no cabes dentro de la sombra de tu destino, el hechizo simplemente falla. Como este conjuro lleva tu cuerpo y tu mente a través de los Vientos del Aethyr, deberás superar una tirada de Canalización para entrar en la sombra. Un fallo indica que te confundes en el proceso. Tira en la siguiente tabla para saber los efectos que acarrea:

- **1-2:** Llegas boca abajo; deberás gastar una acción completa para colocarte bien.
- **3-4:** Aterrizas en otra sombra, hasta 1d10 x 10 metros más lejos, en una dirección aleatoria.
- **5-6:** Pierdes tiempo en el Aethyr, llegando 1d10 +2 asaltos más tarde después del salto, aunque a ti te parezca que ha sido instantáneo.
- **7-8:** Todos tus enseres desaparecen, y llegas a la sombra únicamente con tu ropa.
- **9-10:** La exposición a la magia incontrolada del Aethyr daña tu cuerpo. Sufres un impacto de Daño 3, modificable por tu resistencia pero no por tu armadura.

Además, si desencadenaras la Maldición de Tzeentch cuando uses este hechizo, obtienes inmediatamente un Punto de Locura, ya que tu mente estará expuesta al Aethyr.

Mortaja de invisibilidad

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un sudario de gasa (+2)

Descripción: Te envuelves en magia y desapareces de la vista durante 1d10 asaltos. Mientras seas invisible no podrás ser el blanco de ataques a distancia, ni siquiera de proyectiles mágicos. Cualquier ataque cuerpo a cuerpo que efectúes recibirá una bonificación de +20% a la HA. Todo el que se encuentre a 4 metros (2 casillas) o menos de ti tendrá que superar una tirada Difícil (-20%) de Percepción para detectarte con otros sentidos que no sean la visión. Si la consiguen podrán atacarte, pero con una penalización de -30% a la HA o HP correspondiente. No puedes lanzar este hechizo sobre otros.

Muerte aparente

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La mortaja de un cadáver enterrado hace al menos un año (+2)

Descripción: Haces que alguien parezca y se comporte como si hubiera muerto a la vista e inspección de todos. Esta persona seguirá percibiendo su entorno mediante el oído, el olfato y, si sus ojos están abiertos, la vista, pero no podrá mover su cuerpo de ninguna forma hasta que expire el hechizo. Sin embargo, seguirá necesitando de aire y de otros elementos indispensables para la vida. Este estado se mantiene hasta que deseas que finalice o tras una cantidad de días igual a tu característica de Magia. Un objetivo involuntario puede resistir el hechizo si supera una tirada de Voluntad. También se puede lanzar este hechizo sobre uno mismo. Este es un hechizo de contacto.

Apariencia espantosa

Factor de dificultad: 21

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un jirón de tela de la túnica de un tumulario (+3)

Descripción: Adoptas la apariencia de una criatura de pesadilla de puro espanto. Causas Terror durante 1 minuto (6 asaltos).

Puñales de sombra

Factor de dificultad: 22

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un cuchillo de hierro forjado en frío (+3)

Descripción: Conjuras una cantidad de puñales de sombra equivalente a tu característica de Magia, y puedes arrojarlos a uno o más adversarios que se encuentren a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia. Los Puñales de sombra se consideran proyectiles mágicos de Daño 3- Además, su naturaleza umbría les permite ignorar cualquier armadura no mágica.

Substancia sombría

Factor de dificultad: 22

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un trozo perfectamente redondo del mejor terciopelo (+3)

Descripción: Escoge a un único personaje u objeto cuyo valor de carga no sea superior a 200, y que estén totalmente dentro de una sombra. El blanco de Substancia sombría se vuelve invisible y silencioso. El sujeto también se hace parcialmente insustancial. Esto significa que nadie puede afectar físicamente al sujeto; no se puede atacar a un personaje afectado por este hechizo, no se puede empujar ni coger (ni siquiera tropezar con él), etc. No obstante, el blanco del hechizo sí puede afectar físicamente a todo lo que podría ordinariamente. El personaje afectado puede desplazarse y atacar, una cuerda afectada podría sostener un objeto, un hechicero afectado podría lanzar

hechizos, etc. Los efectos de este hechizo continúan indefinidamente, siempre y cuando el blanco permanezca totalmente dentro de una sombra, pero finalizan tan pronto la sombra que oculta al blanco se ve interrumpida (aunque sea sólo un instante). La mera ausencia de luz no se considera sombra a efectos de este hechizo; los objetivos deben estar dentro de una sombra definida proyectada por un objeto que bloquee la luz de otra fuente. Tampoco basta con estar bajo techo; la estructura del edificio no está "proyectando una sombra" dentro. Como siempre, el DJ es quien tiene la decisión final. Este es un hechizo de contacto, y se puede lanzar sobre uno mismo.

Ilusión

Factor de dificultad: 24

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un prisma de cristal (+3)

Descripción: Creas una ilusión en cualquier punto en un radio de 48 metros (24 casillas), que simula a la perfección la realidad (visión, sonido y olor incluidos). Usa la plantilla grande. Puedes hacer que la zona afectada parezca cualquier cosa. La Ilusión dura tantos asaltos como tu característica de Magia, pero podrás mantenerla activa cada asalto posterior con sucesivas tiradas de voluntad. Debes emplear media acción cada asalto en mantener la Ilusión. Además, no podrás lanzar ningún otro hechizo o la Ilusión se desvanecerá de inmediato. Todo el que la vea podrá intentar una tirada de Inteligencia para descubrir que se trata de una Ilusión, pero sólo se permite esta tirada si tienes buenas razones para sospechar que se trata de un truco. Los efectos concretos de la Ilusión se dejan a discreción del DJ, que debe usar el sentido común para determinarlos.

Moverte entre sombras

Factor de dificultad: 24

Preparación: 1 acción completa

Ingrediente: Una gema que absorba la luz (+3)

Descripción: Eres capaz de moverte de una sombra a otra como si de portales interdimensionales se tratara. La sombra debe ser claramente una sombra y no solo la manca de luz (a discreción del DJ), si el DJ no considera suficientemente real la sombra como tal producirá un choque brusco contra la pared, sufriendo un impacto de Daño 1 (Sin posibilidad de furias de Ulric).

Clon de sombra

Factor de dificultad: 24

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un objeto del objetivo (+3)

Descripción: Haces que la sombra del enemigo se levante y cobre vida, esta sombra obedecerá las ordenes del hechicero. El clon tiene las mismas estadísticas que el individuo del que procede. Dicho individuo se quedará sin sombra mientras dure el hechizo o consiga vencer a la

sombra. La sombra aparecerá físicamente, con anchura, con el arma o armas y la armadura del objetivo. Esta sombra puede ser atacada normalmente, combatiendo contra la magia que la mantiene en pié. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia.

Confusión universal

Factor de dificultad: 27

Preparación: Media acción

Ingrediente: Los ojos de una quimera (+3)

Descripción: Éste es una versión más potente del hechizo Desconcertar que puede afectar a muchos blancos. Usa la plantilla grande. Todo el que sea afectado por el hechizo debe superar una tirada de Voluntad o de lo contrario sufrirá los efectos del hechizo Desconcertar.

La mentira de la locura

Factor de dificultad: 28

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Conocer los miedos del objetivo (+3)

Descripción: Rodeas al objetivo de una sombra que le rodea y le inmoviliza durante 1 minuto (6 asaltos). Durante ese tiempo el objetivo recibe imágenes de sus peores pesadillas y miedos, de total oscuridad, sentimientos de abandono y absoluta soledad, y tantas cosas como pueda temer. Cada asalto que permanezca en su interior debe superar una tirada de Voluntad Difícil (-20%) o ganar un punto de Locura. El individuo es incapaz de dejar de mirar y oír las pesadillas, con lo que será incapaz de salir por su propio pié, alguien que entre solo un brazo para arrastrarlo fuera será capaz de hacerlo superando una prueba Rutina (+10%) de fuerza, pero si decide adentrarse para sacar a su compañero, ambos se verán afectados por lo que quede de hechizo. (A modo interpretativo es mejor esperar a que pase el minuto o consigan sacarlo antes de explicar que es lo que le está pasando y de realizar las tiradas de Voluntad a dicho individuo). Del interior solo salen los gritos de terror del pobre infeliz. Este hechizo puede lanzarse bajo el sol, siempre que haya una sombra suficientemente grande a 12 metros (6 casillas) para cubrir al objetivo.



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.