

El saber del Hurgle



WARHAMMER

Hedor de ensueño

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingrediente: El sudor de un portador de la plaga (+1)

Descripción: Envuelves tus manos en el mejor olor posible para tu exquisito olfato, tras tocar a tu enemigo todo su cuerpo queda recubierto por el fétido aroma, gracias a ello la gente intentara por todos los medios alejarse del portador del Hedor de ensueño pues recibe un -20% a todas sus tiradas de Empatía. El hechizo durara tantas horas como tu característica de magia.

Aspecto jovial

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: El cordón umbilical de un bebé nacido muerto (+1)

Descripción: Colocas tus manos sobre el rostro de la criatura objetivo, y una vez terminado el encantamiento, unos pequeños tentáculos verdes se extienden como cabellos desde sus palmas. Tras varios segundos de agonía, los rasgos del objetivo se reestructuran de modo que todo defecto o aflicción, por grave que fuera, quedará oculto bajo una máscara de salud. Por perfecta que pueda ser la nueva cara, tendrá un aspecto falso e inquietante. Las mejillas serán demasiado sonrosadas, el contorno de la mandíbula demasiado perfecto, y los ojos brillarán con una oferta lasciva. El aspecto jovial dura tantas horas como tu característica de Magia, o hasta que el objetivo reciba al menos 1 Herida.

Hedor de Nurgle

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un huevo podrido (+1)

Descripción: Tu cuerpo emite unas volutas de bruma maloliente que contaminan el aire que te rodea. El hedor es tan nocivo que todo el que inhala los vapores enferma, rompiendo a vomitar y quedando prácticamente incapacitado por él. Todas las criaturas vivas que estén adyacentes a ti deberán realizar una tirada de Resistencia para no quedar indefensos durante tantos asaltos como tu característica de Magia. Incluso aunque la consigan, sufrirán una penalización de -10% a sus tiradas de HA. Los vapores permanecen a tu alrededor durante tantos minutos como tu característica de Magia. El Hedor de Nurgle no te afecta a ti.

Mensajero nauseabundo

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un puñado de excrementos humanos (+1)

Descripción: Vomitas un torrente de moscas azules y verdes que revolotean a tu alrededor y forman un enjambre con una forma vagamente similar a la cabeza de un sapo. Puedes transmitir al enjambre un mensaje de hasta veinticinco palabras. Después, el enjambre echa a volar a una velocidad aproximada de 2 km/h para entregar el mensaje al receptor deseado, susurrándole al oído con una voz ronca que parece dar arcadas. Una vez completada la tarea, se introducen por cada uno de los orificios corporales del recipiente y se desvanecen una vez dentro. La primera vez que alguien reciba un mensaje por medio de este hechizo, deberá superar una tirada de Voluntad para no ganar 1 punto de Locura.

Piel de sapo verde

Factor de dificultad: 9

Preparación: Media acción

Ingrediente: La supuración de un sapo verde (+1)

Descripción: Tu piel toma un bonito color verdoso a la vez que crecen unos bultos por todo tu cuerpo. Cada vez que recibas al menos 1 herida los bultos distribuidos por todo tu cuerpo comenzaran a explotar salpicando a tu enemigo. Este podrá realizar una tirada de agilidad para esquivar la masa virulenta, si no la supera recibirá un impacto de daño 2 en una parte del cuerpo que se designara como si de un ataque normal se tratara, si la parte afectada es la cara tu enemigo deberá superar una tirada de resistencia o pasar un turno cegado mientras se quita la masa viscosa. La piel de sapo verde dura tantos turnos como tu característica de magia.

Revelar belleza interior

Factor de dificultad: 12

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una fruta podrida infestada de gusanos (+2)

Descripción: Haces que un objeto o individuo envejezca rápidamente. Este es un hechizo de contacto. Si el objetivo es inorgánico, el hechizo hace que se vuelva frágil y quebradizo, empeorando su calidad en una categoría. Si es orgánico, el objetivo madura rápidamente hasta que empieza a marchitarse, abriéndose y esparciendo su appestoso contenido por todas partes. Si es una criatura viva, tiene derecho a una tirada de Resistencia para evitar los efectos del hechizo; si falla esta tirada, el sujeto envejece 2s10 años y pierde de forma permanente -1d10% a su HA, HP, Fuerza, Resistencia y Agilidad.

Babas burbujeantes

Factor de dificultad: 14

Preparación: Media acción

Ingrediente: La saliva de un Nurglete (+2)

Descripción: Por tu boca sale una gran cantidad de saliva mezclada con mocos que al impactar en el cuerpo de tu enemigo, en una parte de este designada como si de un

ataque normal se tratara. La saliva hace que la piel empiece a borbotear y florezcan pústulas y verrugas.

-Cabeza: Visión y olfato reducidos, cualquier tirada que necesite de dichas partes sufrirá una penalización de -30%.

-Cuerpo y brazos: La HA y HP quedan reducidas en un 20%.

-Pierna: Menos 1 al movimiento, la HA y HP quedan reducidas en un 10%.

Favor de Nurgle

Factor de dificultad: 16

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un dedal de vómito (+2)

Descripción: Con el Favor de Nurgle, absorbes la enfermedad de una criatura afligida a la que toques, y la retendrás en tu interior sin sufrir sus efectos durante tantas horas como tu característica de Magia. Puedes transferir la enfermedad a otro objetivo con tu contacto, aunque éste tendrá derecho a una tirada de Resistencia para resistirla. Si la consigue, la enfermedad no se pierde, sino que puedes intentar volver a tocarla de nuevo. Si el hechizo expira antes de que logres transferir la enfermedad, quedarás infectado por ella.

Miasma pestilente

Factor de dificultad: 18

Preparación: Media acción

Ingrediente: Lágrimas de un niño enfermo (+2)

Descripción: Una infecta bruma verde se alza del suelo a tu alrededor. Utiliza la plantilla grande centrada sobre ti. Todas las criaturas alcanzadas por ella sufren una penalización de -20% a todas sus tiradas de característica y habilidad durante tantos minutos como tu Magia. El hechizo dura tantos minutos como tu característica de Magia. El miasma pestilente no te afecta a ti.

Torrente de corrupción

Factor de dificultad: 18

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una loncha de carne agusanada (+2)

Descripción: Escupes un hediondo chorro de sangre pútrida, pus, gusanos y babas viscosas. Usa la plantilla cónica. Todo objetivo alcanzado por este torrente deberá conseguir de inmediato una tirada Desafiante (-10%) de resistencia para no sufrir tres impactos de Daño 4. Además, quienes resulten afectados por el vómito sentirán náuseas y sufrirán una penalización de -10% a todas sus tiradas de habilidad y característica durante tantos minutos como tu característica de Magia.

Moscas de la pestilencia

Factor de dificultad: 22

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Los cuerpos de una mosca verde y una mosca azul (+3)

Descripción: Todos los orificios de tu cuerpo comienzan a emanar un torrente de moscas, estas se lanzan sobre el objetivo introduciéndose por cualquier orificio de este, si es la primera vez que tiene el honor de ser huésped de las moscas de la pestilencia deberá realizar una tirada de salvación de voluntad para no coger un punto de locura. Las moscas dejaran larvas en el interior de su cuerpo y de nuevo saldrán al siguiente turno, tras 1d10/2 turnos de la piel comenzaran a salir las jóvenes moscas desgarrando la piel causando un impacto de daño 5, además de si en la anterior tirada no cogió el punto de locura deberá volver a realizar una tirada de salvación para no cogerlo al ver lo que sucede en su piel.

Pestilencia suntuosa

Factor de dificultad: 25

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: El cerebro de un paladín del Caos de Nurgle (+3)

Descripción: Infectas a todas las criaturas vivas que haya en un radio de 24 metros (12 casillas) con una terrible enfermedad. Tira en la tabla siguiente para ver qué pestilencia has conjurado. Los objetivos afectados podrán recuperarse (o no) de esta enfermedad con normalidad.

- 1-16: Tembleque
- 17-32: Putrefacción ocular
- 33-48: Infección bubónica
- 49-64: Convulsiones óseas
- 65-80: Fiebre gris
- 81-96: Viruela ocre
- 97-00: Podredumbre neíglica

De uno a muchos

Factor de dificultad: 26

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un órgano resbaladizo arrancado del cuerpo de una víctima de plaga (+3)

Descripción: Tu cuerpo se desintegra en una nube de moscas zumbantes con forma humana. Todo lo que llesves puesto o en las manos caerá al suelo, así como todo el equipo que transportes. Adquieres el talento Volador con una velocidad aérea equivalente a tu característica de Movimiento. Mientras estés en esta forma, serás inmune a todo daño provocado por armas no mágicas. No puedes ser seleccionado como objetivo de ningún hechizo (excepto Disipar), a no ser que sean hechizos de daño zonal. Puedes cambiar de forma, siempre que mantengas una uniformidad coherente; es decir, no puedes dividerte (y por tanto no puedes ser separado) en dos o más nubes de formas distintas. Puedes filtrarte por espacios reducidos,

tan pequeños como para permitir el paso de una mosca. Este hechizo dura tantas horas como tu característica de Magia, aunque puedes finalizarlo cuando desees. Si el hechizo acaba prematuramente y te ves confinado en un espacio demasiado pequeño para que quepa tu cuerpo, mueres al instante.

Viento de plaga

Factor de dificultad: 29

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Las ventosidades de una gran inmundicia (+3)

Descripción: Convocas los inmundos vientos de Nurgle para que azoten el lugar propagando la muerte y la enfermedad. Elige cualquier espacio situado a no más de 24 metros (12 casillas) de ti, y centra la plantilla grande sobre él. Todas las criaturas vivas alcanzadas por la plantilla deberán conseguir una tirada Difícil (-20%) de Resistencia para no contraer la podredumbre neíglica. Además, la nube provoca Terror. Se dispersará tras una cantidad de minutos igual a tu característica de Magia.



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

En color verde los hechizos ideados y escritos por Magnetik.