



**EL
GRIMORIO
PERDIDO**

• ÍNDICE •

Aclaraciones a los Hechizos	3
¿Qué es el Grimorio Perdido?	3
Una cuestión de Legalidad	3
Hechizos de Magia Pueril (Arcano)	3
Hechizos de Magia Pueril (Vulgar)	6
Hechizos de Magia Pueril (Divina)	8
Magia Menor	8
Magia de Zona	8
Magia Menor Mentalista	9
Magia Menor Arcana	10
Magia Menor Ilusión	10
Magia Menor Adicional	10
Saber de las Bestias	14
Saber de la Muerte	15
Saber del Fuego	16
Saber del Cielo	17
Saber de la Vida	19
Saber de la Luz	20
Saber del Metal	21
Saber de las Sombras	23
Saber del Caos	23
Hechizos Adicionales	23
Saber del Caos Básico	24
Demonología	24
Magia Oscura	25
Saber de la Nigromancia	27
Saber de Manann	28
Saber de Mórr	28
Saber de Myrmidia	29
Saber de Ranald	29
Saber de Shallya	30
Saber de Sigmar	30
Saber de Taal y Rhya	30
Saber de Ulric	31
Saber de Verena	31

• ¿QUÉ ES EL GRIMORIO PERDIDO? •

La idea de este suplemento es introducir nuevos hechizos a la lista presentada en el libro básico y a la lista adicional que se incluye en el **Reino de la Magia**. Los hechizos aquí presentados se dividen en varias categorías. La idea es que puedan ser utilizados para ampliar la variedad de magia para los jugadores, pero en especial para los personajes no jugadores. Aconsejo ampliamente restringir el acceso de los jugadores a estos hechizos. Usa los hechizos que aquí se presentan a modo de recompensa para los jugadores, entrégaselos como antiguos hechizos perdidos o como recompensa por derrotar a algún enemigo, etc.

Por último sugiero que el coste en experiencia para el aprendizaje de los hechizos de Magia Pueril sea de 50 PE (en lugar del coste normal que se sugiere en el talento *Hechizo Adicional* del **Reinos de la Magia**). Solo me queda agregar que lo disfruten y le saquen provecho.

• UNA CUESTIÓN DE LEGALIDAD •

Los hechizos que aquí se presentan no pertenecen en su totalidad a mi inventiva personal. Muchos han sido adaptados de la edición anterior de **Warhammer: Juego de Rol**, otros son adaptaciones de hechizos no oficiales de la mencionada primera edición. También he incluido algunas traducciones y por último adaptaciones de unos pocos hechizos sacados del juego de batallas de Warhammer. Todos los derechos quedan reservados para los respectivos autores, el material que aquí se publica es usado sin su permiso y sin intención de causar daños o perjuicios a los mismos.

Para concluir, los hechizos que son de mi propiedad se encuentran publicados en el **Heraldo de Altdorf N° 6**, los cuales deberían ser utilizados en conjunto con los de esta publicación.

• ACLARACIONES A LOS HECHIZOS •

Los hechizos de **zona**, aplican las siguientes reglas: cuando un personaje esta manteniendo una Zona, no puede lanzar otros hechizos ni usar habilidades. No es posible superponer dos o más Zonas; si esto ocurre las Zonas quedan destruidas al instante. Las zonas utilizan plantillas centradas en el hechicero.

Los hechizos de **proyectil mágico** precisan que se posea una línea de visión al blanco. Si no se puede ver al objetivo no se podrá lanzar el proyectil mágico.

Una **ilusión menor** es un hechizo que utiliza las energías de la magia de las sombras. Solo los hechiceros del Colegio Gris pueden aprender estos hechizos de magia menor. Tal es la relación de estos hechizos con su saber que no los consideran como magia menor sino como parte de su saber. Por lo tanto pueden incorporarlos a sus grimorios como cualquier otro hechizo que pertenece al saber.

Un hechizo **vedado** es un hechizo que posee un gran poder y al ser invocado estremece el flujo de los vientos de la magia. Cualquier hechicero que se encuentre en un radio de 8 kilómetros notará el estremecimiento en el *Aethyr*. Estos hechizos se encuentran vedados y su uso imprudente, sin una gran necesidad o con demasiada frecuencia suele acarrear grandes castigos a quien lo conjuró. Generalmente muchas órdenes envían a buscar a por estos hechiceros para que se expidan en una justa causa para haber utilizado tales hechizos.

Un hechizo **prohibido** es aquel que no puede ser utilizado por ningún tipo de hechicero. Generalmente este tipo de hechizos se asocia con la nigromancia y el saber del Caos (cuyos hechizos se consideran prohibidos en su totalidad, sin necesidad de aclaración). Sin embargo, entre la magia menor existen algunos de estos hechizos que accidentalmente (o no) han sido creados por diversos hechiceros a lo largo del tiempo y en la actualidad se los ha prohibido. También se da el caso de algunos hechiceros que intentaron crear un determinado efecto pero los hechizos resultante tuvieron una naturaleza prohibida. Por último existen algunos hechizos que pertenecían a un saber oscuro y de alguna forma se adapto su enseñanza a la magia menor. El uso y/o posesión de alguno de estos hechizos se considera *traición al Imperio* y es castigado de la forma apropiada (este tratamiento se prolonga fuera de las fronteras del Imperio).

Los hechizos que poseen varias dificultades (Ejemplo: 6 / 12 / 18) pueden realizar más de un efecto distinto, generalmente producen un efecto pero aumentando la efectividad dependiendo de la dificultad elegida. Cada dificultad produce su propio efecto. Una vez elegida la dificultad no se puede producir un efecto distinto a menos que se vuelva a lanzar el hechizo con alguna otra dificultad. A efectos de experiencia debe considerarse a cada dificultad como un hechizo diferente. Es posible aprender alguna de las dificultades en un determinado momento y dejar las restantes para aprenderlas posteriormente (o nunca).

• HECHIZOS DE MAGIA PUERIL (ARCANO) •

• PLUMA MARAVILLOSA •

Factor de Dificultad: 3

Preparación: Media acción

Ingredientes: Una pluma de escribir, papel y tinta (+1)

Este encantamiento se basa en los mismos principios básicos del hechizo de mayor nivel que permite animar espadas. Permite al usuario dictar a la pluma y que esta copie en el papel sus palabras, sin embargo esta tarea no siempre es realizada correctamente. El lanzador deberá de realizar una prueba de **FV**; si no tiene éxito la claridad del texto y la limpieza del papel (manchas de tinta) dejará mucho que desear.

Al final del conjuro la pluma desaparece, no así el papel y la tinta no gastados. Se recomienda encarecidamente que las plumas usadas como ingredientes provengan de una fuente segura pues se han descrito casos en los que tras haberse usado plumas de bestias de origen caótico los textos escritos no se correspondían con lo dictado, causando esto gran consternación en los hechiceros. Alguno de los ingredientes se

encuentra contaminado mágicamente, (plumas de bestias fantásticas o tintas a partir de sangre).

La lectura de los textos escritos puede revelar secretos no aptos para las mentes de seres mortales produciendo algún trauma (tirada de **FV** o recibir 1 punto de Locura al leer el texto). Por estas razones el aprendizaje de este conjuro no está permitido por ninguno de los gremios y escuelas de magos imperiales, y si un hechicero es descubierto usándolo deberá acreditar que sus intenciones son honestas y que no tiene ningún tipo de alianza con ningún poder maligno y que promete no volver a usarlo más.

Los efectos de este hechizo perduran por 1D10 minutos.

• FORTUNA INSTANTÁNEA •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingredientes: Una redoma de piritas de acero (+1 - 15/-)

Este hechizo, al contrario de lo que indica su nombre, simplemente altera la apariencia de cualquier objeto de tamaño igual o menor que un puño haciéndolo parecer oro. Si se

intenta convencer a alguien de lo que el objeto convertido es ahora, cualquier criatura que realice una inspección cercana del objeto podrá realizar un chequeo de **Int**, con un modificador de +40 si se toman el tiempo de morder el objeto, pesarlo, etc.

Este hechizo es más efectivo cuando se lo utiliza en monedas, las cuales pueden ser intercambiadas como genuinas sin ser advertidas. De todos modos, solo podrán convertirse una cantidad de monedas equivalentes a la cantidad que quepan en un puño, haciendo un poco tedioso el trabajo de convertir más de un puñado de monedas, ya que tomará más tiempo y el hechizo deberá ser lanzado nuevamente. Este hechizo dura 10 minutos.

• LEVITAR OBJETO PEQUEÑO •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Seis centímetros de cuerda (+1 - 6p) y dos uñas (+1)

Cuando es ejecutado este hechizo sobre algún objeto, dicho objeto quedará suspendido en el aire en frente del hechicero, moviéndose en perfecta sincronización con los movimientos que este realice. Entonces se puede obtener un libro que se encuentra en posición adecuada para el estudio al mismo tiempo que se continúa el viaje. Su duración es de una hora por Magia del hechicero.

• MARCHAR •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingredientes: Un pellizco de pimienta (+1 - 1p para 10 dosis)

Este hechizo puede ser lanzado sobre una única criatura, dicha criatura podrá desplazarse sin ninguna penalización por sobrecargar su capacidad de estorbo. Adicionalmente la persona no se verá afectada por la fatiga de cargar con el sobrepeso y no necesitará descansar.

Este hechizo debe ser lanzado sobre una persona que camine. El hechizo deja de funcionar cuando el objetivo deja de caminar por más de un asalto o cuando el objetivo excede el máximo de su capacidad de estorbo.

• MOLESTAR •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingredientes: Ninguno

El objetivo de este hechizo queda sujeto a una pequeña molestia (una picadura de un insecto, un golpe en el hombro, una respiración en el oído, etc.). Se deberá realizar chequeo de **FV** para determinar la reacción (darse vuelta, pegarle a un insecto no existente, etc) mientras se encuentra en un combate por ejemplo, o realizando un ritual mágico.

Del mismo modo en el que se pueden causar molestias externas, también puede causarse molestias internas, haciendo que el objetivo estornude, tosa, eructe, etc., siempre y cuando se falle en un chequeo de **FV**. Quien ejecute el hechizo debe elegir que clase de molestia desea causar.

• SALTO •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingredientes: Un par de pequeños zapatos (+1 - 15/-)

Este hechizo permite aplicar un modificador de +20% a la **Fuerza** pero solo a los efectos de las pruebas de salto.

• DON DE LENGUAS •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Ingredientes: La lengua de cualquier criatura (+1)

Este hechizo permite hablar y entender cualquier idioma que se oiga. Se obtiene la habilidad *Idioma Adicional*

correspondiente para cada idioma que se escuche (hasta un máximo de idiomas igual a **Int**/10). El hechizo dura 5 minutos.

• INSOMNIO •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Una hoja o tallo de Vigwort (+1 - 6p)

Mediante la ejecución de este hechizo el hechicero podrá impedir que una criatura se quede dormida por medios normales. Cabe aclarar que esto no quita el cansancio pero si la necesidad de dormir.

Además otorga un bonificador de +20 contra cualquier tipo de veneno o droga que imbuya el sueño. Contra hechizos que causen sueño se obtiene un +5 a la prueba de **FV**. Sus efectos perduran durante una hora.

• MARCA DEL MAGO •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un anillo o un sello con la runa (+1 - 50 COs no se consume con su uso)

El hechicero podrá usar este hechizo para marcar un objeto de su propiedad con una runa indeleble identificando al objeto como de su propiedad si, por ejemplo, fuera a ser robado. Nada, a excepción de un *Disipar*, puede remover esta marca, pero el hechicero que lanzo el hechizo puede dispersarlo a voluntad. Raspar o romper la marca solo revelará otra igual debajo de la primera.

Si es lanzado sobre un ser vivo, la marca aparecerá donde fue tocado y permanecerá por una hora (el ser vivo puede resistirse con su **FV**).

Para ejecutar este hechizo se necesitará un anillo de oro con la runa o sello personal que reflejará la marca (este anillo no se consumirá con el uso del hechizo).

• OJO DE GATO •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingredientes: Dos pequeñas esferas de cristal (+1 - 2 COs c/u)

Los cristales comenzarán a emanar una leve luz verdosa la adoptará la forma de un ojo de gato. El hechicero podrá guiar los ojos hasta su alcance y ver a través de ellos. Puede traspasar objetos sólidos si se supera una prueba de **FV**, sin embargo no podrán ingresar en zonas mágicas o bajo el agua. El **M** de los ojos es de 10.

• PROTECCIÓN DE LA LLUVIA •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingredientes: Un paraguas en miniatura (+1)

Este hechizo impide que la lluvia caiga sobre el personaje, que permanecerá perfectamente seco incluso bajo el mayor de los chaparrones. Los efectos duran una hora, o hasta que el personaje anula el hechizo.

• REMIENDO •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un pellizco de harina (+1 - 4p) y una redoma de agua

Este hechizo reparará temporalmente cualquier rotura que posea algún objeto pequeño (más que una espada) quedando tan bien como si fuese nuevo. Este hechizo no puede ser utilizado en más de una ocasión sobre el mismo objeto (de ser así el objeto se arruinará).

Este hechizo solo repara las características físicas del objeto, y si es arrojado sobre un objeto mágico le reparará, pero no le devolverá sus facultades mágicas. Los objetos complejos

(maquinarias y similares) que constan de varias partes, requerirán que el hechizo sea lanzado sobre cada parte y que estas se ensamblen a mano. Sus efectos perduran por 1D10/2 días.

• CAÍDA DE PLUMA •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Una pluma de cualquier pájaro (+1 - 10/-)

Este hechizo hace que el hechicero u otra persona caigan a la mitad de la velocidad normal de caída. A efectos de juego el hechizo hace que solo se considere la mitad de la distancia de caída al momento de comenzar a realizar tiradas de **Ag**. A su vez permite obtener un +10 a dicha tirada y aumenta la **BF** en +2 (solo para resistir el daño de una caída). Si se desea lanzar el hechizo sobre otra persona se debe hacer contacto sobre ella. Sus efectos duran una cantidad de minutos igual a la **Magia**.

• CAMPO DE FUEGO INSTANTÁNEO •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un pedazo de un yesquero (+1 - 15/-)

Mediante este hechizo es posible crear una fogata mágica que no tardará más de un asalto en encenderse y resistirá la lluvia, fuertes vientos y no se apagará. Para ejecutar este hechizo será necesario contar con leños ya preparados para ser encendidos para una fogata, al ejecutar el hechizo estos comenzarán a arder con las propiedades ya mencionadas. Los efectos duran hasta que se decida anularlo. Este fuego no puede ser usado para producir incendios ni daño de fuego, pero sí para los fines comunes que se usan en una fogata (cocinar, calentar, etc.).

• COMPRENDER LENGUAS •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Los ojos de cualquier criatura (+1 - 15/-)

Este hechizo es la versión visual de *Don de Lenguas*, permite al hechicero leer cualquier clase de escritura que se encuentre escrito en cualquier lenguaje desconocido. Esto está diseñado para leer escrituras en las paredes, carteles de “se busca” y otras cosas. Textos largos (de más de media página) o aquellos escritos con gran complejidad no podrán ser leídos con este hechizo, ni tampoco los códigos, runas, o cosas similares.

El hechicero podrá sin embargo, leer el título de un documento legal o de un pergamino escrito en un lenguaje extraño pero no podrá determinar su contenido. Sus efectos duran por 5 minutos.

• DERRIBAR •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingredientes: Una pequeña varilla ébano finalizado en un puño (+1 - 1 CO)

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier criatura bípeda dentro del rango de la línea de visión. Este hechizo ejerce una especie de atracción telequinética que no causa daño pero fuerza al objetivo a realizar un chequeo de **Ag** o caerse. Deberán aplicarse los siguientes modificadores:

-20	El objetivo esta corriendo
-10	El objetivo se mueve normalmente
0	El objetivo se mueve cautelosamente
+10	El objetivo esta quieto

Un personaje que haya caído tendrá que realizar un chequeo de **Ag** con éxito o soltar todo los objetos que llevara en la mano; no podrá hacer nada en el siguiente asalto excepto ponerse de pie, contando como blanco indefenso en ese tiempo.

• DETECTAR VENENO •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingredientes: Un pedazo de bronce oxidado (+1 - 2/-)

Este hechizo permite al hechicero detectar veneno en su comida o bebida. Cuando el hechicero acerque su mano sobre su comida o bebida, toda sustancia tóxica se pondrá de color verde, mientras que el resto de los condimentos conservarán su color original.

• MANOS ASTUTAS •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un juego de pelotas de trilero (+1 - 5/-)

La **Ag** aumenta en +10. El hechizo dura por 10 minutos.

• MEMORIZAR •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un pequeño listón (+1 - 1/-)

Permite al hechicero memorizar una única cosa por cada 10 puntos de **Int** que posea, esto puede ser una imagen, un nombre, o un mapa. A voluntad el hechicero recordara lo memorizado tal y como lo tuviese en sus manos o como si lo estuviera escuchando, etc. Lo memorizado permanecerá en la memoria del hechicero por una cantidad de días igual a su atributo de **Magia**.

• SIRVIENTE INVISIBLE •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingredientes: Paja de una escoba (+1 - 1p)

El Sirviente Invisible es como un mayordomo invisible que puede abrir puertas, sostener sillas, limpiar y traer cosas. El hechizo crea una fuerza que no es fuerte, pero puede soportar pequeños estorbos, poseyendo una **Fuerza** igual a 20. No podrá pelear, ni se lo podrá matar, sin embargo será dispersado con cualquier golpe de un arma mágica o a voluntad del hechicero que lo conjuró. Posee un **Movimiento** igual a 4, y no puede correr. No puede atravesar superficies sólidas, sin embargo podrá ajustar su forma para pasar por agujeros estrechos.

No posee inteligencia alguna y no podrá realizar tareas muy complejas. Como regla general cualquier orden de más de cinco palabras será tomada como “incomprensible”. Ej: “trae mis botas”, “recoge eso”, “suelta el oro”, etc. El *Sirviente Invisible* seguirá al hechicero si no se le ordena nada específico, de otra forma será dispersado automáticamente si se aleja más de 6 metros del hechicero que lo conjuro. El sirviente se mantendrá por una hora.

Sirviente Invisible

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
0	0	20	20	-	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Ma	PL	PD
0	2	2	2	4	-	-	-

• VISTA ÉLFICA •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingredientes: Una zanahoria (2p)

Este hechizo otorga a quien lo ejecuta una Visión Nocturna de 20 metros. Este hechizo no aumentará el alcance de la visión nocturna que posea un personaje con esta habilidad. Su duración es de 10 minutos por cada punto de **Magia**.

• VISTA AGUDA •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Los ojos de un halcón (5/-)

Otorga +10 para las pruebas de *Observar* durante 1D10 minutos.

• VUELO DE AMAR •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Una pieza de papo de cardo (+1 - 6/-)

El hechizo permite al hechicero flotar a una altura de 1D10 metros, dejándole a merced de cualquier viento. El hechicero no tiene control alguno sobre el vuelo, y flotará mientras perdure el hechizo. El hechicero no puede elegir cuando finalizar el hechizo, y si se usa un *Disipar* (o similar), caerá en lugar de descender suavemente. El hechizo dura 1D10 asaltos.

• ZONA CÁLIDA •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un pedazo de pelaje de animal (+1 - 5/-)

La Zona Cálida crea un espacio mágico centrado en el personaje (utiliza la plantilla grande). Los efectos duran una hora, hasta que la Zona queda destruida, o hasta que el

personaje se desplaza. La temperatura aumenta 10 grados centígrados. Hechizo de Zona.

• ZONA FRÍA •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Una antorcha encendida (+1 - 10/-)

La Zona Fría crea un espacio mágico centrado en el personaje (utiliza la plantilla grande). Los efectos duran una hora, hasta que la Zona queda destruida, o hasta que el personaje se desplaza. La temperatura desciende 10 grados centígrados. Hechizo de Zona.

• ZONA DE SILENCIO •

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Una bola de cera (+1 - 5/-)

Este hechizo crea un espacio mágico centrado en el personaje (utiliza la plantilla pequeña). Los efectos duran diez minutos, hasta que la Zona queda destruida, o hasta que el personaje se desplaza. Ningún sonido, por fuerte que sea, puede entrar o salir de la Zona. Hechizo de Zona.

• HECHIZOS DE MAGIA PUERIL (VULGAR) •

• PROTECCIÓN CONTRA EL VIENTO •

Factor de Dificultad: 3

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un pequeño pedazo de piel (+1 - 2/-)

Este hechizo niega todos los efectos del viento no mágico. Dura una hora.

• REPELER CRIATURAS PEQUEÑAS •

Factor de Dificultad: 3

Preparación: Media acción

Ingredientes: Un hueso del tipo de criatura a ser repelida (+1 - 15/-)

Este hechizo hace que cualquier criatura pequeña (no mayor en tamaño que un perro) se encuentre sujeta a *Miedo* contra el hechicero. El hechizo afecta a una criatura específica. Su duración es de 1D10 minutos.

• VENENO DE RATA •

Factor de Dificultad: 3

Preparación: Acción Completa

Ingredientes: La cola de una rata (+1 - 1/-)

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier alimento, haciéndole instantáneamente fatal para cualquier rata o ratón que lo ingiera. No afecta a otros tipos de criaturas. El hechizo no hace a la comida más atractiva de lo normal. Este hechizo no sirve para matar Skavens pero cualquier hombre-rata que lo ingiera se sentirá enfermo y perderá una **H**.

• CURACIÓN VULGAR DE ANIMAL •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un puñado del alimento natural del animal (+1)

Este hechizo cura 1D10/2 **H** leves en cualquier animal no gigante. Nunca podrá restablecerse las heridas hasta el máximo.

• DEBILITAR VENENO •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingredientes: Una pinta de agua (+1)

Este hechizo reduce a la mitad el daño causado por una dosis de veneno que haya sido ingerida por el objetivo del

hechizo. Deberá ser lanzado antes de que el veneno haga efecto o de lo contrario el hechizo no sirve.

• ELIMINAR MALDICIÓN VULGAR •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Ninguno

Puede eliminar una maldición que haya lanzado alguien cuyo atributo de **Mag** sea igual o menor al del hechicero.

• INVOCAR AGUA •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un anillo de madera (+1 - 1/-)

Un chorro de agua surge a través del anillo de madera, la cantidad de agua que surge depende mucho de la humedad del ambiente, ya que está no aparece realmente sino que se condensa de los alrededores. En sitios con un clima desértico o lugares extremadamente seco el agua invocada no superara la media pinta, sin embargo en zonas donde la humedad sea muy alta se pueden llegar a obtener hasta 3 galones.

• MALDICIÓN VULGAR •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Pelo, uñas... etc. de la víctima (+1)

Este hechizo permite que el personaje lance una Maldición sobre alguien, que debe estar en un radio de 12 metros. La víctima puede hacer una prueba de **FV**, pero si falla, la maldición tiene efecto. Una maldición puede ser eliminada automáticamente por el personaje que la lanzó, o por otro (cuyo atributo de **Mag** sea igual o menor al del hechicero que uso la *Maldición Vulgar*) que use un hechizo de *Eliminar Maldición Vulgar*.

Aquí tienes algunos ejemplos de maldición: el personaje puede escoger el efecto preciso, pero el DJ debe asegurarse de que sea similar a los apuntados aquí (incómodos, quizá embarazosos, pero que no supongan ningún riesgo especial): Verrugas, Pústulas a montones, El pelo adquiere un color brillante, Movimiento intestinal irregular, Pies malolientes, Calvicie, Picores, Halitosis, Flatulencia. Estos efectos se mantienen hasta que la maldición sea eliminada.

• RELÁMPAGO VULGAR •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Ninguno

Este hechizo crea un pequeño relámpago que impactará a un objetivo causándole una descarga eléctrica (electroestática), haciendo que su callo quede hecho un desastre, y cosas así, pero no dañará al objetivo. Se lo usa como una especie de señal de advertencia hacia cierta gente molesta.

• CAMPO DE FUEGO INSTANTÁNEO •

Ídem Magia Pueril (Arcano).

• CAUTELA •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Una hoja seca (+1)

Este hechizo hace que sea más difícil de localizar al hechicero. Cualquier criatura que intente una prueba de Percepción basada en el oído y/o visión contra el hechicero tiene -20 de penalización.

• COMPRENDER LENGUAS •

Ídem Magia Pueril (Arcano).

• CURAR MANCHAS •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Una pequeña barra de jabón (+1 - 2/-)

Permite limpiar impurezas de la piel incluyendo, quemaduras, manchas, acné, marcas de enfermedades, etc. Sin embargo, este hechizo no cura la causa de las impurezas y si estas no son tratadas pueden re aparecer. Tampoco impide este hechizo que puedan generarse nuevas impurezas. Los efectos del hechizo duran 1D10 días.

• DOMINIO ANIMAL VULGAR •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un puñado del alimento normal del animal (+1)

Este hechizo hará que una criatura pequeña (hasta del tamaño de un perro) se comporte de manera amistosa hacia el hechicero. La criatura no atacará al hechicero ni dará alarma acerca de su presencia, y será amable mientras dure el hechizo. Un animal entrenado para recibir órdenes, recibirá órdenes del hechicero, otros animales solo seguirán al hechicero o ignorarán las órdenes, a discreción del DJ. Dura 1D10 minutos.

• PRODUCIR CRIATURA PEQUEÑA •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingredientes: Ninguno

Este hechizo permite que el personaje extraiga por arte de magia un animal de tamaño pequeño de un sombrero o un bolsillo. La criatura es un ejemplar corriente de su especie, y puede ser comida si su especie es comestible

Los magos deben determinar aleatoriamente el tipo de criatura producida por el hechizo: cada vez que lo usen, aparecerá ese tipo. Es posible realizar el hechizo varias veces seguidas, sacando una sucesión de animales de los sombreros o bolsillos.

1	Ratón blanco	6	Serpiente
2	Lagarto	7	Ardilla
3	Conejo blanco	8	Cuervo
4	Pez	9	Topo
5	Paloma	10	Elije uno

• BÚSQUEDA •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Duración: Tanto como sea necesario para encontrar el objeto

Ingredientes: Una mascota, usualmente un perro que no se consume con el hechizo

Este hechizo hace que la mascota busque el objeto anunciado. La mascota no se alejará demasiado para buscar el objeto.

• ENCONTRAR •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: La cola de un cordero (+1 - 5/-)

Este hechizo permite encontrar cualquier objeto dentro del alcance, el cual comenzará a emitir un sonido como el de una campana. Si se desea encontrar un objeto que no pertenece al hechicero, este deberá de estar tocando a una persona que haya tocado el objeto con anterioridad y que desee encontrar el objeto (la persona debe de estar con vida).

• NULIFICADOR ILÓGICO •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Una moneda de dos caras (+1 - 2/-)

La primer pregunta que deba responder el hechicero y cuya respuesta sea "sí" o "no", será tomada por todos los oyentes como cierta independientemente de la veracidad de la misma.

• VISTA ÉLFICA •

Ídem Magia Pueril (Arcano).

• ZONA DE AMISTAD •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un cristal de alcohol (+1 - 10/-)

La Zona crea un espacio mágico centrado en el personaje (utiliza la plantilla pequeña). Dentro de la zona cualquier prueba de **Em** se realiza con un +10. Cualquiera que se encuentre discutiendo al momento de ejecutarse el hechizo deberá de ejecutar una prueba de **Em**. Si tienen éxito, se calmarán y serán amistosas la una con la otra. No detendrá una pelea en curso pero evitará que una se desate. Hechizo de Zona.

• ZONA DE VIENTOS LEVES •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un diente de león con semillas incrustadas (+1 - 5/-)

La Zona crea un espacio mágico centrado en el personaje (utiliza la plantilla grande). Dentro de la zona cualquier viento se calmará, su velocidad decrecerá en 10 millas por hora, lo que significa que los vientos leves serán nulos, y los vientos más fuertes tendrán un efecto mucho menor. La zona no es lo suficientemente fuerte como para debilitar los efectos de un *Golpe de Viento*. Hechizo de Zona.

• ZONA DE SABROCIDAD •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Un manzana (+1 - 6p)

La Zona crea un espacio mágico centrado en el personaje (utiliza la plantilla grande). Dentro de la zona cualquier comida tendrá mejor sabor del que tiene. Una comida normal tendrá el sabor de un banquete de la corte del Emperador. Este hechizo no afecta la calidad de la comida (la comida podrida seguirá en ese estado y la envenenada causará sus efectos de forma normal). Hechizo de Zona.

• HECHIZOS DE MAGIA PUERIL (DIVINA) •

Esta lista de hechizos ha sido traducida de una lista aparecida en los foros de **Black Industries**. Me ha resultado interesante no solo como complemento a la lista de *Magia Pueril Divina*, sino también para suplantarla cuando se trate de Sacerdotes cuya religión es más pasiva (como para sacerdotes de Shallya por ejemplo).

• BENDICIÓN •

Factor de Dificultad: 2

Preparación: Media acción

Ingredientes: Ninguno

Bendices a una persona encomendándola a tu deidad. Si la persona tiene fe en tu deidad, sentirá una calidez que le reconfortará y obtendrá un +5 a la próxima tirada de **Em** que realice dentro de los próximos 10 minutos.

• BENDECIR ALIMENTOS •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Cenizas de un sacrificio (+1)

Bendices una cantidad de comida equivalente a una comida promedio para una persona. Si la comida se encontraba envenenada, el efecto del veneno quedará anulado. Este hechizo no puede mejorar el estado de una comida podrida, pero puede ser usado para extender el vencimiento de la comida en una semana.

• PETICIÓN DE AYUDA •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingredientes: Una estatua pequeña que represente a tu deidad (+1 - 1/-)

El poder de tu deidad te rodea, y obtienes la atención de tu deidad durante un minuto. Obtienes un +1 a todos los hechizos de magia divina que lances mientras dure este hechizo. No puedes beneficiarte con más de una *Petición de Ayuda* a la vez.

• MAGIA MENOR •

Esta categoría de hechizos la he dividido en varias sub-categorías. La idea es que aquellos que deseen llevar un *Hechicero Arcano* (véase **Heraldo de Aلدorf N° 6**). Los hechizos están dimidos en varias listas. Un personaje que lleve la carrera de *Hechicero Arcano*, puede elegir una de estas listas para que sea su lista inicial (del mismo modo que un hechicero de los colegios elige entre tres posibles listas de hechizos –ver **Reinos de la Magia**). Por último aparecen listados unos cuantos hechizos adicionales, que no forman parte de ninguna lista. Éstos deben ser utilizados de la misma forma que los que figuran en el libro básico. De todas formas, cualquier otro hechizo de *Magia Menor* puede ser aprendido por cualquier personaje de la forma normal (con el talento correspondiente).

• MAGIA DE ZONA •

• ZONA DE ESCONDITE •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla pequeña

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Una pieza de tela (+1 - 2 COs)

Todas las criaturas en el interior de la Zona adquieren una apariencia similar a la de un camaleón, confundiéndose con el terreno. Mientras se mantengan inmóviles, será imposible verlos a distancias superiores a 24 metros, y por debajo de esta distancia todos los ataques de proyectiles sufren una penalización de -10 en **HP**. Si dos criaturas combaten en el interior de la Zona, ambas sufrirán una penalización de -10 en su **HA**.

• BENDECIR SÍMBOLO SAGRADO •

Factor de Dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Agua bendecida por un sacerdote de la misma deidad (+1)

Bendices un símbolo sagrado de tu deidad. El símbolo te otorga el talento Inquietante contra todo ser demoníaco, adicionalmente causa miedo a todos los demonios de menos de un metro. El símbolo conservará su bendición durante dos horas. No puedes beneficiarte con más de un *Bendecir Símbolo Sagrado* a la vez.

• BENDECIR AGUA •

Factor de Dificultad: 7

Preparación: 10 minutos

Ingredientes: Sal que haya sido depositada en un templo de la deidad durante un año (+1)

Bendices una cantidad de litros de agua equivalente a medio litro por tu característica de magia. Ésta agua bendita puede dañar a criaturas no muertas y demoníacas. Este hechizo también puede ser usado para limpiar agua y hacerla potable.

• PERSONIFICACIÓN DIVINA •

Factor de Dificultad: 7

Preparación: 10 minutos

Ingredientes: Un símbolo pequeño de la deidad (+1)

Imbues una porción de comida con el poder de tu deidad. La porción de comida debe ser consumida inmediatamente para que el hechizo surta efecto (la porción solo alcanza para una persona). Aquellos que consuman esta comida se sentirán revitalizados, obteniendo +10 a su **FV** durante la próxima hora.

• GRAN ZONA CÁLIDA •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Media acción

Alcance: Plantilla grande

Duración: Una hora

Ingredientes: Un pequeño abrigo de piel (+2 - 1 CO)

La Gran Zona Cálida crea un centrado en el personaje. La temperatura asciende de 10 a 30 grados centígrados a elección del lanzador.

• GRAN ZONA FRÍA •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Media acción

Alcance: Plantilla grande

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Una lámpara miniatura (+2 - 1 CO)

La Gran Zona Fría crea un espacio centrado en el personaje. La temperatura desciende de 10 a 30 grados centígrados a elección del lanzador.

• ZONA DE INMUNIDAD AL FUEGO •

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla pequeña

Duración: Una hora por nivel

Ingredientes: Un cohete húmedo o un yesquero (+2 - 2 COs)

Todo fuego dentro de la zona o que se cree dentro de ella (fuego normal o mágico, incluido proyectiles mágicos de fuego lanzados hacia fuera o hacia adentro de la zona), serán apagados inmediatamente. La lava y los metales ardientes se solidificarán automáticamente, aunque aún estarán calientes.

• ZONA DE CLIMA TEMPLADO •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla pequeña

Duración: Una hora

Ingredientes: Un pequeño domo de vidrio (20 COs)

Este hechizo crea un espacio de centrado en el personaje, dentro de la cual el clima no producirá efecto adverso alguno. Sin importar cuán frío o cálido, húmedo o ventoso se encuentren las condiciones climáticas fuera de la zona, dentro de ésta el ambiente se mantendrá a una temperatura confortable, y el aire se encontrará seco. La zona protege a quienes se encuentran en su interior de cualquier tipo de quemadura solar, sin importar cuán caliente se encuentre el sol fuera de la zona. Este hechizo también protegerá a quienes estén dentro de los efectos climáticos de los hechizos como *Golpe de Viento*, etc, pero no otorgará protección de efectos indirectos, como torrentes de agua, relámpagos o cualquier cosa similar.

• ZONA DE SANTUARIO •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla grande

Duración: Una hora

Ingredientes: Un pequeño pentagrama de plata (+2 - 10 COs)

Todos los personajes en el interior de la Zona se vuelven inmunes a todas las reacciones psicológicas. Ninguna criatura Demoníaca, Etérea, o No Muerta puede entrar en la Zona, ni pueden lanzar hechizos ni proyectiles a su interior. La *Zona de Santuario* es una zona.

• ZONA DE FIRMEZA •

Factor de Dificultad: 20

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla pequeña

Duración: Una hora

Ingredientes: Una pinta (medio litro) de sangre de dragón (+3 - 100 COs)

Todos los personajes amistosos en el interior de la Zona reciben +1 A, poseen media acción adicional y reciben +1 a su BR mientras permanezcan en el interior de la Zona. La *Zona de Firmeza* es una zona.

• ZONA DE TRANQUILIDAD •

Factor de Dificultad: 24

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla pequeña

Duración: Una hora

Ingredientes: Una paloma viva (+2 - 15 COs)

Todas las criaturas en el interior de la *Zona de Tranquilidad* tendrán sus mentes llenas de pensamientos e imágenes de paz,

armonía y tranquilidad y perderán todo pensamiento agresivo y deseo de pelear o de realizar cualquier movimiento hostil. Toda criatura sujeta *Frenesí* o que se encuentre atacando a alguien deberá realizar una prueba de **FV** para evitar los efectos del hechizo.

Nótese que al estar la Zona centrada en el hechicero, también le afectará a él, por lo que puede ser imposible que este saque provecho de la situación. La *Zona de Tranquilidad* no afecta a criaturas inmunes a los efectos psicológicos, No Muertos y seres invocados. La *Zona de Tranquilidad* es una zona.

• ZONA DE INMUNIDAD •

Factor de Dificultad: 27

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla pequeña

Duración: Una hora

Ingredientes: Una esfera de cristal con tres redomas de sangre de demonio (+3 - 220 COs)

Este hechizo crea una Zona que funciona del mismo modo que una *Zona de Santuario* con las siguientes diferencias:

- El área es impenetrable para cualquier tipo de hechizos (exceptuando *Disipar*). Esto incluye los hechizos creados por objetos mágicos.

- Ninguna criatura Demoníaca, Etérea o No Muerta puede entrar a la Zona, y aquellas que se encuentren allí cuando se ejecute el hechizo quedarán sujetas a inestabilidad (mismo efecto que el hechizo *Causar Inestabilidad*) y deberán huir de la Zona lo más rápido que puedan.

- La Zona permanecerá hasta que finalice su duración, el personaje que la ejecutó realice alguna acción o se mueva, o hasta que un *Disipar* sea lanzado contra la Zona.

- La *Zona de Inmunidad* no se destruye cuando se superpone con otras Zonas, pero en cambio las otras Zonas resultarán destruidas automáticamente, a menos de que esta otra Zona también sea una *Zona de Inmunidad*, en cuyo caso ninguna resultará destruida y solo se superpondrán.

• MAGIA MENOR MENTALISTA •

• CAUSAR ANIMOSIDAD •

Factor de Dificultad: 7

Preparación: Media acción

Alcance: 48 metros

Duración: Un turno por Magia

Ingredientes: Cualquier parte de un Goblinoide muerto (+1 - 2 COs)

Este hechizo puede ser lanzado sobre un área (usa la plantilla grande) afectando a todo personaje o criatura que normalmente estén sujetos a animosidad, como los Goblins. Las criaturas deben pasar una prueba de **FV** para resistir los efectos del hechizo. Si fallan, se atacan unas a otras hasta la aparición de cualquier otra criatura a la que normalmente considerarían enemiga, momento en que el hechizo se rompe. Si así lo deseas puedes lanzar este hechizo contra una única criatura.

• CAUSAR ODIO •

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Sangre de una araña gigante (+2 - 20 COs)

Este hechizo provoca odio en todo individuo que se encuentra en el área de efecto (usa la plantilla grande). La víctima o víctimas tendrán que pasar una prueba contra **FV** para evitar los efectos. Si falla, quedará sujeto a odio contra cualquier grupo o individuo que desee el hechicero. El efecto del odio son los mismos del talento Odio Visceral, solo que

aplicable a lo que el hechicero haya elegido. Cada asalto tendrá que pasar una prueba de **FV** para no entrar en *Odio*. Si así lo deseas puedes lanzar este hechizo contra una única criatura.

El hechizo no afecta a criaturas normalmente exentas de reacciones psicológicas, como los No Muertos.

• CAUSAR PÁNICO •

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Un fragmento de diente de dragón (+2 - 50 COs)

Este hechizo provoca pánico en todo individuo que se encuentra en el área de efecto (usa la plantilla grande). La víctima tendrá que pasar una prueba de **FV** o todas las pruebas contra **Inteligencia** y **Fuerza de Voluntad** fallarán automáticamente mientras duren los efectos del hechizo. Si así lo deseas puedes lanzar este hechizo contra una única criatura.

El hechizo no afecta a criaturas normalmente exentas de reacciones psicológicas, como los No Muertos.

• CALMAR •

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Alcance: 32 metros

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Una pluma (+2 - 6p)

En ciertas ocasiones, la prudencia y la calma pueden dar mejores resultados que la agresión directa. Este hechizo puede lanzarse contra una única criatura la cual puede realizar una prueba de **FV** para resistir los efectos. Si falla el hechizo hace que el objetivo se vea envuelto en un mar de vibraciones positivas y relajantes, de tal forma que no realizará acciones ofensivas o agresivas a menos que sea atacado o se vea amenazado. No responderá a burlas, insultos, etc. Además, para realizar acciones emprendedoras (como decidir saltar una valla para escapar, o descolgarse por una cuerda) deberá superar una tirada de **FV**.

• CAUSAR ESTUPIDEZ •

Factor de Dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: 2D10 asaltos

Ingredientes: El cerebro de un gigante (+2 - 100 COs)

Utiliza la plantilla grande, todas las criaturas afectadas tendrán que pasar una prueba de **FV**, o su **Int** se reduce en 1D10x6 puntos mientras dure el hechizo. Si así lo deseas puedes lanzar este hechizo contra una única criatura.

El hechizo no afecta a criaturas normalmente exentas de reacciones psicológicas, como los No Muertos. La reducción de **Int** puede tener otros efectos secundarios.

• CAUSAR COBARDE RETIRADA •

Factor de Dificultad: 20

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: 2D10 asaltos

Ingredientes: Medio litro de sangre de cualquier demonio (+2 - 150 COs)

Utiliza la plantilla grande, toda criatura que se vea afectada deberá pasar una prueba de **FV**. Si la fallan deberán realizar una prueba de **FV** al comienzo de cada turno del hechicero (empezando por éste). Fallar esta última prueba obliga a la víctima a retirarse del combate y huir del campo de batalla, si es posible. Las víctimas continuarán huyendo mientras dure el

hechizo. Si así lo deseas puedes lanzar este hechizo contra una única criatura.

El hechizo no afecta a criaturas normalmente exentas de reacciones psicológicas, como los No Muertos.

• CONFUNDIR LEALTAD •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: 48 metros

Duración: Una hora

Ingredientes: Una pequeña estatua de marfil con dos caras (+2 - 55 COs)

Este hechizo permite afecta a una criatura la cual puede realizar una prueba de **FV** para evitar sus efectos. Si falla la víctima deseará proteger al hechicero y seguirá todas sus órdenes. Sin embargo, si se le ordena realizar un acto peligroso o contrario a su naturaleza la víctima podrá realizar una prueba de **FV** adicional para intentar romper el hechizo.

• CARNAVAL DE LA MUERTE •

Factor de Dificultad: 32

Preparación: Una acción completa y una media acción

Alcance: 24 metros

Duración: Un asalto de combate

Ingredientes: Una estatuilla de marfil de dos caras, rellena con sangre (+3 - 250 COs)

Al lanzar este hechizo el hechicero puede afectar a tantas criaturas como su característica de Magia. Dichas criaturas deberán de realizar una prueba de **FV** para intentar resistir los efectos del hechizo. Si fallan al comienzo del siguiente asalto verán a sus amigos como sus enemigos y comenzarán a atacarle con toda sus fuerzas.

• MAGIA MENOR ARCANA •

Esta lista aparece en el **Heraldo de Altdorf** N° 6.

• MAGIA MENOR ILUSIÓN •

Esta lista aparece en el **Heraldo de Altdorf** N° 6.

• MAGIA MENOR ADICIONAL •

• CONFUNDIR •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Alcance: 12 metros

Duración: 1D10 asaltos

Ingredientes: Una hoja o tallo de Mente Lenta (+1 -5/-)

Este hechizo puede ser lanzado contra una única criatura la cual puede realizar una prueba de **FV** para resistir lo efectos. Si falla la prueba de **FV**, la criatura se encontrará confundida y perderá 1 **A** durante el asalto que fue lanzado el hechizo. Si su **A** llega a 0, no podrá realizar acciones de ataque (ni realizar paradas). No se puede lanzar este hechizo sobre una misma criatura más de una vez.

• REFORZAR PUERTA •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Alcance: 10 metros

Duración: Una semana

Ingredientes: Un pequeño candado (+1 - 10/-)

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier puerta, cofre o similar a un metro de sustancia para hacerlo físicamente más resistente y por lo tanto más difícil de abrir por la fuerza (+1 a **BR**). Puede lanzarse hasta tres veces simultáneamente (+3 a **BR**) sobre un mismo objetivo.

• MANO MARTILLO •

Factor de Dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un Minuto

Ingredientes: Un pequeño martillo de plata (+1 - 5 COs)

Este hechizo aumenta el potencial de combate del hechicero, permitiéndole realizar hasta dos Acciones de Ataque en un mismo asalto y sumando +20 a su **Fuerza**.

• APLASTAR •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Media acción

Alcance: Contacto

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Mechón de pelo de un gigante (+2 - 20 COs)

Este hechizo puede ser lanzado sobre una puerta, pared u otra superficie u objeto inanimado. No tiene efecto sobre criaturas vivas o no muertas. El hechicero debe tocar la superficie que desea aplastar. El hechizo lanza un golpe de **BF** 10 sobre cualquier sección del muro.

• BANQUETE •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un juego de cubiertos de plata (+1 - 20 COs - reutilizables)

Este hechizo produce un nutritivo alimento para el hechicero. Se necesitará un juego de cubiertos de plata para realizar este hechizo. La calidad del hechizo dependerá del lugar en el cual sea ejecutado: en una granja el *Banquete* será bastante variado, en cambio en el desierto talvez conste de una ensalada de cactus y una carne con un sabor... serpentino. El *Banquete* será siempre comestible aunque no sea del todo sabroso.

• CEGUERA •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Media acción

Alcance: 24 metros

Duración: Un asalto por Magia

Ingredientes: Una aguja de plata (+1 - 2/-)

Este hechizo causa que una única criatura se quede ciega, capaz de ver solamente gris ante sus ojos. Tan sólo un hechizo de *Disipar* o el propio hechicero pueden acabar con la ceguera si la criatura fracasa una prueba de **FV**. Una criatura cegada sufre una penalización de -40 en sus tiradas de impacto, y sus oponentes ganan una bonificación de +40 en las mismas.

• GUIAR PROYECTILES •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Media acción

Alcance: Radio de 24 metros

Duración: Un turno

Ingredientes: Un rizo o bucle del cabello de un Elfo (+1 - 15/-)

Este hechizo puede ser lanzado sobre una única criatura. El próximo proyectil que dispare el sujeto impactará automáticamente y causará +2 al daño. Además el sujeto puede especificar un objetivo exacto (la cabeza de un orco, o la cuerda de un puente, por ejemplo). Si el objetivo del hechizo no realiza un ataque con un arma de proyectil antes de que finalice la duración del hechizo, los efectos se habrán perdido.

• OCULTAR PRESENCIA MÁGICA •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: 2D10x6 minutos

Ingredientes: Un pequeño cubo de plata (+2 - 15 COs)

Este hechizo protege al hechicero de ser detectado por medio de la habilidad *Sentir Magia*.

• IMPEDIR HUIDA •

Factor de Dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Quijada de mula (+2 - 2 COs)

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier individuo o grupo dentro del área de efecto (plantilla grande), que ya esté trabado en combate. Impide que el objetivo rompa filas o se vea obligado a abandonar un combate mientras dure el mismo, aunque los personajes pueden escapar si lo desean.

El hechizo afecta también a los personajes ya forzados a dejar el combate, que pueden recobrase y volver de inmediato.

Los efectos del hechizo se disipan cuando los afectados no tienen más oponentes en una distancia de combate cuerpo a cuerpo.

• FALSA AURA •

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Una hora

Alcance: Personal

Duración: Un día

Ingredientes: Un manto que cubra por completo al hechicero (+1 - 6 COs)

Este hechizo fue desarrollado en principio por unos ilusionistas con la intención que tiene su arte de enmascarar siempre la realidad, pero muchos nigromantes y seguidores del caos que no estaban muy a gusto con que se les desenmascarara crearon una variación que tiene los mismos efectos. El blanco del conjuro puede aparentar más o menos poder (disminuyendo o aumentando su característica de Magia, solo en apariencia). Además, el hechicero puede elegir a que saber de la magia pertenecer a ojos de los demás. Este hechizo se considera *prohibido*.

• ROBAR ENERGÍA MÁGICA •

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una pequeña jarra de ámbar y un objeto encantado (+2 - 20 COs / reutilizable)

Si es lanzado sobre un individuo que no sea un usuario mágico el hechizo no tiene efecto.

El objetivo deberá realizar una prueba de **FV**. Si falla, el objetivo pierde un punto en su característica de Magia, el cual es transferido a quien ejecutó el hechizo. El punto del atributo de Magia "robado" puede incrementar temporalmente el límite normal de dados que un hechicero puede usar. Los hechiceros que pierdan todos puntos de la característica Magia ganarán 1 Punto de Locura y caerán inconscientes por 2D10 horas. Este hechizo no puede ser lanzado más de una vez sobre un mismo objetivo, y si es lanzado en más de una ocasión no se podrá incrementar la cantidad de dados de Magia en más de uno.

• DUELO MENTAL •

Factor de Dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Alcance: 96 metros

Duración: Ver abajo

Ingredientes: Dos espadas miniaturas, una de oro y una de Azabache (+2 - 20 COs y 15 COs)

Este hechizo envuelve a los hechiceros en una batalla entre ambos. Si es lanzado a un personaje no hechicero, el hechizo no tiene efecto.

En el primer asalto en el que se lleva a cabo el *Duelo Mental*, cada hechicero tira un 1D10 y agrega su característica de Magia al resultado. Si el total obtenido por quien ejecuto el hechizo es mayor, el oponente sufre 1D10 de daño pero puede utilizar su atributo de Magia para reducir el total de daño infligido. Si el total obtenido por el oponente es mayor, quien ejecuto el hechizo será quien sufre 1D10 de daño (menos su respectivo atributo de Magia).

El *Duelo Mental* no termina hasta que alguno de los hechiceros pierda todas sus **H**, o haya superado con éxito una prueba de **FV**. Quienes se encuentran afectados por el *Duelo Mental* no podrán lanzar hechizos o realizar otras acciones. Aquellos que sean impactados por proyectiles o armas de cuerpo a cuerpo quedarán automáticamente liberados del *Duelo Mental*.

Los hechiceros que pierdan todas sus **H** quedarán inconscientes por 2D10 horas, ganando un punto de locura (a menos que superen una tirada de **FV**).

• MASTIN DE AETHER •

Factor de Dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un minuto

Ingredientes: Un cráneo de mastín recubierto en cobre (+2 - 25 COs)

Este hechizo permite invocar un mastín. El mastín aparecerá inmediatamente al lado del hechicero respondiendo fielmente a todas sus órdenes. El hechicero no puede invocar a más de un mastín.

El *Martín de Aether* posee el siguiente perfil:

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
43	-	50	50	60	69	69	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	5	5	7	-	-	-

El mastín es inmune a todo efecto psicológico. El mastín se desvanecerán automáticamente cuando no haya enemigos o cuando se obtenga una pifia de **HA**.

• CAUSAR INESTABILIDAD •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance: Visión

Duración: Instantáneo

Ingredientes: La mano de un Nigromante o un hechicero del Caos (+2 - 150 COs)

Centra la plantilla pequeña sobre ti. Toda criatura afectada a la inestabilidad (No Muertos Eféreos, Demonios, y algunos No Muertos) son golpeadas con una onda mágica. Esta onda no causa daño ni heridas, pero se tiene en cuenta para la aplicación de la regla de inestabilidad (si la criatura no llega a causar daño se verá afectada a la inestabilidad).

• INVULNERABILIDAD A LAS FLECHAS •

Factor de Dificultad: 20

Preparación: Acción completa

Alcance: 24 metros

Duración: 1D10+2 asaltos

Ingredientes: Una concha de tortuga o galápago (+2 - 20 COs)

El personaje puede lanzar este hechizo sobre sí mismo o cualquier individuo o grupo en 24 metros a la redonda. El sujeto se vuelve por completo invulnerable a cualquier tipo de proyectiles, incluyendo flechas, dardos de ballesta, armas arrojadas o proyectiles de grandes máquinas de asedio. El hechizo no protegerá al sujeto de proyectiles mágicos como flechas encantadas, Bolas de Fuego... etc.

• PUENTE MÁGICO •

Factor de Dificultad: 21

Preparación: tres acciones completas

Alcance: 0

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Ingredientes: Una ramita de roble (+2 - 1 CO)

Este hechizo sirve para crear un sólido puente sobre cualquier obstáculo, como un río, un pantano... etc. Si se desea, también es posible crear un puente entre el suelo y la parte superior de una muralla. El puente empieza a los pies del hechicero, extendiéndose hasta 12 metros por punto en la característica de Magia. La anchura puede alcanzar hasta los 8 metros, si así se desea, y es posible cruzar sin sufrir penalizaciones al movimiento.

• REVERTIR HECHIZO •

Factor de Dificultad: 24

Preparación: Media acción

Alcance: 12 metros

Duración: Hasta que el adversario lance un hechizo (o un minuto)

Ingredientes: Un espejo de mano de plata con una superficie espejada hecha con diamantes o un espejo de mithril (+3 - 100 COs cada uno)

Este hechizo puede ser lanzado contra un oponente lanzador de hechizos con la intención de tornar el hechizo del enemigo en su contra. Al ejecutar este hechizo, el próximo hechizo que lance el objetivo (el cual debe ser capaz de lanzar hechizos o de lo contrario no se producirá ningún efecto) le afectará a él mismo en todo su esplendor.

• ENCANTAR ARMA •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: Contacto

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Ingredientes: Ninguno

Este hechizo permite al personaje encantar un arma ordinaria con tocarla. El arma no tiene poderes especiales, pero cuenta como mágica para atacar a las criaturas invulnerables a las armas normales.

• FUERZA MENTAL •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: Personal

Duración: Hasta el próximo amanecer

Ingredientes: **Int** - el cerebro de un búho gigante (+3 - 100 COs); **FV** - los ojos de una araña gigante (+3 - 100 COs)

El hechicero puede aumentar una de sus características de **Int** o **FV** en 2D10 (mínimo Magia x2). Los efectos se mantienen hasta el amanecer del día siguiente. La puntuación puede subir por encima de 100. Si se repite el hechizo, el nuevo cancela el viejo.

• PARALIZAR •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Una acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Dos asaltos o más (hasta un máximo de 12)

Ingredientes: Los ojos de un basilisco (+3 - 300 COs)

Este hechizo puede lanzarse contra cualquier individuo o grupo (utiliza la plantilla grande) que se halle dentro del alcance. Los objetivos pueden hacer una prueba de **FV** contra una de Canalización del hechicero. Si fallan quedan paralizados, incapaces de moverse, disparar, atacar o lanzar hechizos; sin embargo si son atacados podrán realizar paradas y no se les considerará blancos indefensos. La duración del hechizo puede ser extendida si el hechicero gasta media acción para concentrarse.

• RED •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: 48 metros

Duración: 1D10 minutos

Ingredientes: Una red hecha con la seda de una araña gigante (+3 - 100 COs)

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier criatura o grupo, el cual quedará atrapado por incandescentes hebras de energía mágica que les impedirá moverse, disparar o atacar en combate cuerpo a cuerpo. Si la criatura o grupo es atacado podrá defenderse realizando paradas, y no se considerarán como blancos indefensos.

• DRENAR MAGIA •

Factor de Dificultad: 28

Preparación: Acción completa

Alcance: 36 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una varita mágica recubierta con alambre de cobre (+3 - 200 COs)

Este hechizo drena la energía mágica de una criatura, la cual puede intentar resistirse a los efectos de este hechizo mediante una prueba de **FV**, si lo falla los lanzadores de hechizos pierden todos sus puntos de magia, y los hechiceros pierden la conciencia por 2D10 turnos (los Clérigos permanecen concientes).

Si el hechizo es lanzado con éxito, quien lo haya ejecutado deberá realizar una prueba de **FV**. Si falla significa que ha fallado al intentar controlar la vasta cantidad de energía y perderá una cantidad de **H** igual al triple del atributo de **Magia** que poseía la criatura afectada por el hechizo. Las **H** de un hechicero nunca quedaran por debajo de cero como consecuencia de este hechizo. Si no falla la prueba entonces quien ejecuto el hechizo verá su atributo de **Magia** incrementado en una cantidad igual al atributo de **Magia** poseído por la víctima del hechizo. Este aumento será temporal y perdurará por una hora. En dicho momento los puntos robados volverán a su respectivo dueño.

• ROBAR HECHIZO •

Factor de Dificultad: 30

Preparación: Acción completa

Alcance: 24 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un magneto de oro enojado (50 COs)

Por medio de este hechizo, el hechicero roba el próximo hechizo que ejecute otro usuario de magia, solo un usuario de magia a la vez puede ser objetivo de este hechizo. Si el objetivo del hechizo no ejecuta ningún hechizo dentro de los siguientes seis asaltos, el *Robar Hechizo* se consumirá. La víctima de este hechizo no sabrá que su próximo hechizo será robado. Este deberá realizar una prueba de **FV** o su próximo hechizo simplemente habrá sido robado y le pertenecerá al hechicero que lanzo el *Robar Hechizo*.

Si la prueba es superada, no se podrá robar ningún hechizo en esta oportunidad. Si la prueba falla, el hechicero que ejecuto el *Robar Hechizo*, toma el próximo hechizo de la víctima. La

victima todavía deberá de realizar todos los pasos correspondientes para el lanzamiento de su propio hechizo, inclusive si este ha sido robado. El recipiente podrá ejecutar el hechizo robado. Si el hechizo robado no es ejecutado dentro de un asalto, este se perderá. Si el hechicero se excede en la distancia de 24 metros al ejecutar el *Robar Hechizo* antes de que la víctima ejecute su hechizo, el segundo hechizo se perderá para ambos hechiceros. Nótese que cualquier tipo de hechizos pueden ser robados y ejecutados. Los hechizos robados no se adhieren a la lista permanente de hechizos del ladrón.

• CAMBIAR LEALTADES •

Factor de Dificultad: 32

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: 48 metros

Duración: Una hora

Ingredientes: El corazón de un Doppelganger (750 COs)

Este hechizo puede lanzarse sobre un individuo o grupo de criaturas hostiles en un radio de 48 metros. El objetivo puede intentar una prueba de **FV** para evitar los efectos del hechizo. Los individuos afectados quedan encantados por el hechicero y “cambian de bando”, tratándole como a un amigo o aliado. La **Int** de la víctima no queda afectada, y no es posible obligarla a hacer nada en perjuicio de sí misma. Por ejemplo, no se suicidará, ni atacará a un dragón con las manos desnudas, pero podría forzársele a atacar a sus camaradas: en tales casos puede intentar una prueba de **FV** rompiendo el hechizo si la pasa.

• PASAJE INTRAPLANAR (O PORTAL) •

Factor de Dificultad: 35

Preparación: Tres acciones completas

Alcance: 12 metros

Duración: Media acción

Ingredientes: una redoma de sangre, una llave de oro (2 COs) encantada (50 COs adicionales), y una replica miniatura de un portal de oro (valor 3 COs) o una parte cualquiera de una criatura de otro plano (demonio, etc.) (+3)

Mediante este hechizo se abrirá un pasaje intraplanar, el mismo le permitirá al hechicero y a cualquiera que avance a través de él desplazarse al lugar en el cual se ha abierto el “extremo” del portal. La “entrada” se abrirá a una distancia máxima de 12 metros del lanzador; y el “extremo” podrá abrirse en cualquier lugar dentro del mundo en el que se encuentra el hechicero, sin importar si ha estado ahí o no pero con la condición de que al menos sepa como es el lugar (ya sea que se lo describan, tenga un mapa o haya estado ahí).

La dificultad puede variar dependiendo de si se conoce o no el lugar donde se abrirá el extremo:

Condición	Dif
El lanzador conoce el lugar en persona	-5
Le han descrito muy bien el lugar	-3
Le han descrito vagamente el lugar	+1
No conoce ni le han descrito el lugar	+5
Tiene un mapa (puede combinarse con las anteriores)	-2
Tener una parte de una criatura de otro plano (puede combinarse con las anteriores)	-1

Este hechizo no es muy estable por lo que existen ciertos riesgos para quienes lo usan, por ello siempre que una criatura atraviese un portal para viajar se deberá de realizar una prueba de **FV** con un bono de +5 por cada punto en la característica de **Magia** del lanzador, si se falla se perderá la memoria por 1D10 horas, ganando además 1 Punto de Locura.

Por último si al lanzar este hechizo se atrae la *Maldición de Tzcenth* el DJ deberá de realizar una tirada en secreto ya que existe un 90% de que el portal se abra de forma normal pero convirtiéndose en un *Portal Demoníaco* durante 1D10 asaltos para luego cerrarse. Este hechizo se considera *prohibido*.

• SABER DE LAS BESTIAS •

• CAPUCHA VENGADORA •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Un minuto

Ingredientes: Una capucha marrón (+1)

Ídem *Armadura de Aethyr*.

• CURAR ANIMAL •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Alcance: Contacto

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un brote de muérdago (+1)

Este hechizo devuelve a un animal no-fantástico, no-gigante a un perfecto estado de salud, contrarrestando heridas, venenos, enfermedades y demás. El hechicero debe tocar al animal mientras lanza el hechizo. No puede devolver a un animal a la vida, ni eliminar los efectos de impactos críticos.

• DESPIOIAR •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Alcance: Contacto

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una pizca de pimienta (+1)

El personaje puede eliminar las infestaciones parasitarias de todo tipo de cualquier criatura a la que toque.

• ESCALA DE ARAÑA •

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por cada punto en tu característica de magia

Ingredientes: 8 patas de araña (+1 - 8p)

Este hechizo permite a quien lo conjuró trepar por las paredes y techos a velocidad de movimiento cauteloso, hasta que el hechizo se termine. No se podrá lanzar otros hechizos mientras se utilice la *Escala de Araña*.

Hay que tener en cuenta que mientras el hechizo se mantenga, objetos pequeños tendrán tendencia a adherirse a las manos y pies del hechicero si este no es cuidadoso. El combate es imposible de realizar mientras se trepa.

• ESTAMPIDA •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Media acción

Alcance: 48 metros

Duración: Ver abajo

Ingredientes: La mandíbula de una serpiente (+1 - 10/-)

Un grupo de animales o monturas deberán realizar una prueba de **FV** o se alejarán del hechicero provocando una estampida a una velocidad de movimiento corriendo. Por cada asalto luego del primero, cualquier jinete podrá realizar una prueba de Montar para controlar a su montura. Este hechizo no surte efecto en criaturas inmunes a psicología.

• CAUSAR FRENESÍ •

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: 2D10 asaltos

Ingredientes: Mechón de pelo de un Hombre Bestia del Caos (+2 - 5 COs)

Este hechizo provoca frenesí en el individuo o grupo sobre el que se lance. La víctima(s) tendrá que pasar una prueba contra **FV** o quedar sujeta a frenesí (sufriendo los mismos efectos del talento Frenesí. Cada asalto tendrá que pasar una prueba de **FV** para no entrar en *Frenesí*. El hechizo no afecta a criaturas normalmente exentas de reacciones psicológicas, como los No Muertos.

• INVOCAR ENJAMBRE •

Factor de Dificultad: 21

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: 6 metros

Duración: Una hora

Ingredientes: Dos ejemplares de las criaturas invocadas (+2 - 5 COs)

Este hechizo permite al hechicero dar órdenes a criaturas naturales. El hechicero puede invocar enjambres de escarabajos, serpientes, lagartos, arañas, ratas, ranas y sapos, hormigas, garrapatas, escorpiones o murciélagos (ver Bestiario). El enjambre aparece en un radio de seis metros del hechicero, y seguirá instrucciones sencillas.

• AVES DE MUERTE •

Factor de Dificultad: 24

Preparación: Una acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una estatuilla de un ave de presa (+3 - 40 COs)

Este hechizo conjura a 2D10 aves de energía ámbar que atacan a una criatura o a un grupo de criaturas. Cada ave de muerte causa un golpe de Daño 3 y luego desaparece.

• LANZA CAZADORA •

Factor de Dificultad: 24

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una lanza (+2)

Este hechizo crea una lanza de energía ámbar que aparece en una de las manos del hechicero y que inmediatamente es lanzada hacia una criatura. La lanza impacta a dicha criatura causándole Daño 6. Luego de esto la lanza se redirección hasta la criatura más cercana impactándole pero con Daño 5, tras ello pasará a otra criatura a la que impactará con Daño 4. Este proceso continúa (reduciendo el daño de uno en uno) hasta que el Daño cae a 0, el último objetivo impactado no sufre ninguna **Herida** (es decir que todo el daño es absorbido por su **BR** y/o su armadura y no sufre más daño) o se llegue al alcance máximo del hechizo.

• LA MALDICION DE ANRAHEIR •

Factor de Dificultad: 27

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: 1D10 asaltos +1 asalto adicional por Magia

Ingredientes: Huesos de diferentes animales (+3)

Mediante este hechizo el lanzador hace que un grupo o criatura se vea rodeado de espíritus insustanciales de animales de toda clase y especie, estos espíritus comienzan a molestarles trepándose encima del grupo, tironeando de sus ropas con sus dientes, etc. Debido a estas molestias el grupo o criatura afectada sufren una penalización que reduce su **HA**, **HP**, **Ag** y **M** a la mitad (redondeando hacia arriba).

Los espíritus son indetectables para quienes no están bajo los efectos del hechizo. Cualquiera que observe a las víctimas asumirá que éstas están borrachas o dementes, o bajo los

efectos de algún tipo de veneno; ya que les verán tironcando del aire, saltando por los aires y posiblemente maldición.

• SABER DE LA MUERTE •

• EL ABRAZO DE IYRTU •

Factor de Dificultad: 7

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Un asalto

Ingredientes: Un hueso de una mano de un ogro (+1 - 1 CO)

La energía crepita furiosamente a lo largo de los brazos del hechicero, envolviendo sus extremidades con palpitante energía púrpura. El hechicero puede intentar aplastar a una criatura con la que este combatiendo, realizándole una presa y apretándolo con sus brazos.

Este hechizo duplica la **F** del hechicero durante todo el asalto. El hechicero puede utilizar esta mejora en su atributo para realizar un ataque, de ser así debe realizar una tira de **HA**+20, si impacta podrá hacerle daño igual a su actual **BF** (sin olvidar el 1D10 de siempre). Si el hechicero así lo desea también puede utilizar esta fuerza para otros propósitos.

• DISMINUIR •

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Hasta el próximo amanecer

Ingredientes: Una babosa (+1 - 4p)

Este hechizo causa que una única víctima, si falla una prueba de **FV**, pierda 2D10 puntos de **HA**, **HP**, o **Ag** (a elección del hechicero). Dichos atributos no pueden ir por debajo de 0.

• AMARANTO •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: 10 metros

Duración: Un minuto

Ingredientes: Una amatista tallada en forma de flor de amaranto (+2 - 20 COs)

Este hechizo puede ser lanzado sobre el hechicero o sobre una criatura. Inmediatamente la energía púrpura inunda al objetivo y le envuelve. Mientras dure el hechizo la **R** de la criatura elegida se duplica, hasta un máximo de 10.

• TELEPATÍA •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: 100 metros

Duración: Un turno o más

Ingredientes: Una pluma de plata (+1 - 2 COs)

Este hechizo permite al hechicero hablar mentalmente con una persona mediante sus pensamientos. Ambas personas pueden realizar otras acciones mientras estén entrelazadas con la *Telepatía*, pero el hechicero no podrá mantener otros hechizos.

El hechizo finaliza automáticamente cuando cualquiera de las dos personas no desea continuar hablando.

Si ambas personas ejecutan este hechizo para hablar entre ellas el alcance aumentará a 1000 metros. Se podrá continuar con la conversación, una vez finalizada la duración, si se supera una tirada de **FV**.

• DOLOR •

Factor de Dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Alcance: 16 metros

Duración: 1D10 asaltos

Ingredientes: 10 alfileres de oro (+2 - 20 COs)

Este hechizo puede ser un efectivo medio de distracción. Al pronunciar las antiguas palabras que conforman este conjuro, las víctimas comenzarán a sentir como sus nervios comienzan a freírse, haciendo el dolor tan insoportable que no podrán hacer otra cosa que pensar en esta agonía. Para que este hechizo pueda funcionar la víctima deberá poder oír al hechicero.

Como consecuencia todos los atributos primarios de la víctima quedarán reducidos en -10. La víctima podrá realizar una prueba de **FV**, si esta resulta fallida por 30+, deberá realizar una nueva prueba de **FV**. Si no logra superar esta segunda prueba la víctima caerá al suelo gritando de agonía durante un asalto (se le considera aturdido).

• LA SALVAJE ESTIRPE DE ZANDOX •

Factor de Dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un asalto por Magia

Ingredientes: El cráneo de un lobo demoníaco (+2 - 20 COs)

Tres feroces criaturas de energía aparecen junto al hechicero, restregándose inquietas contra sus piernas como tres grandes mastines guardianes. Una vez ha sido invocada *La Salvaje Estirpe de Zandox* puede atacar en cualquier asalto. Durante el combate la estirpe puede efectuar ataques contra cualquier criatura a 10 metros de distancia del hechicero. Los ataques deben resolverse con una **HA** 55, y causan daño con **BF** 5, la iniciativa de la estirpe es igual a la del hechicero; cada criatura de la estirpe posee **A** 1.

La estirpe no puede ser dañada y cualquier ataque dirigido a ellos no causa ningún efecto. A los ojos de sus víctimas la estirpe parece una sombra casi invisible, pero vista con el rabillo del ojo puede verse su forma insustancial.

• ENEMIGO ASFIXIADO •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Acción completa

Alcance: 24 metros

Duración: 2D10 asaltos más un asalto por Magia

Ingredientes: Una amatista (+2 - 40 CO)

De los ojos, orejas, y boca del hechicero empieza a emanar energía púrpura que rodea a una criatura, engulléndola y ahogándola. La víctima deberá realizar una tirada de **FV**, si la supera podrá contener su respiración mientras dure el hechizo y nada le sucederá; si falla quedará atrapada por la energía y comenzará a ahogarse. Cada asalto (comenzando desde el que quedo atrapada) deberá de realizar una tirada de **R**, si la falla perderá una **H** (sin contar **BR** ni armadura). Este efecto continuará hasta que el hechizo finalice o la víctima muera.

Cuando el hechizo finaliza, si la víctima sigue con vida, ésta caerá inconsciente por los próximos 1D10 asaltos mientras se recupera de la falta de oxígeno.

• ROBO DE VITALIDAD •

Factor de Dificultad: 33

Preparación: Una acción completa y media acción

Alcance: 10 metros de radio

Duración: Instantáneo

Ingredientes: La mano de un vampiro (+3 - 500 COs)

Este hechizo afecta a todas las criaturas dentro del área de efecto (plantilla grande, centrada en el hechicero); incluido el hechicero. Cada criatura perderá 1D10 **H** sin considerar **BR** o armadura, pero nunca perderán **H** por debajo de cero. Luego el hechicero suma todas las **H** causadas, el resultado es la cantidad de **H** que puede curar a cualquier criatura dentro del área de efecto, distribuido de la forma que más desee.

Ejemplo: El hechizo se lanza en un área donde hay 4 criaturas más el hechicero. El resultado de todos los 1D10 es 4+6+8+2+1=21. Como además del hechicero (quien perdió 1 H) había un compañero de este (que perdió 6 H), el hechicero decide empezar por devolver a su compañero y a sí mismo las H que han perdido, quedándole de esta forma un total de 14 H por repartir. Las cuales reparte de forma equitativa entre él y su camarada. Hay que tener en cuenta que el hechicero pudo haber curado a alguno de sus enemigos.

• CARICIA DE LANIPH •

Factor de Dificultad: 35

Preparación: Media acción

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una estatua de una criatura humanoide hecha con los huesos de una criatura humanoides dentro de una amatista tallada en forma de mano (+3 - 75 COs)

La energía amatista rodea a la víctima (que debe ser una única criatura) rodeando su corazón y aplastándolo de inmediato hasta la muerte. La *Caricia de Laniph* causa 2D10/2 impactos, cada uno de los cuales causa Daño 6. Ningún tipo de armadura ofrece protección contra los impactos producidos por este hechizo. A los ojos de cualquier observador (o de alguien que efectúe una autopsia) la víctima parecerá padecer un paro cardíaco, y no existe forma alguna de demostrar que la víctima ha muerto por causa de ese hechizo (al menos que alguien haya visto al hechicero lanzarlo).

• SABER DEL FUEGO •

• EXTINGUIR FUEGO •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una gota de agua (+1)

Este hechizo puede usarse para intentar apagar fuegos, como edificios en llamas. El hechizo puede dirigirse sobre cualquier sección de un edificio ardiendo, o sobre un personaje en llamas, a 48 metros de distancia. El fuego queda sofocado de inmediato. Un personaje en llamas no necesita pasar una prueba de *Magia* para que el hechizo funcione.

• MALDICIÓN ÍGNEA •

Factor de Dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Alcance: 24 metros

Duración: 1D10 minutos

Ingredientes: Cualquier parte de un dragón (+2 - coste variable- 200 COs aprox)

El hechicero sólo puede lanzar este hechizo sobre un área de 10 metros o una criatura. El objetivo en cuestión se vuelve inflamable mientras dure el hechizo.

• PROVOCAR FUEGO •

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Media acción

La enseñanza y uso de este hechizo se encuentra bajo un estricto monitoreo por parte del Colegio Amatista. Se ha dicho que el gran maestro del colegio posee la capacidad para determinar si un cadáver ha muerto por causa de este hechizo o no. Este hechizo se considera *vedado*.

• SOL PÚRPURA DE XEREUS •

Factor de Dificultad: 35

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: Especial

Duración: 1D10 minutos

Ingredientes: Cinco amatistas que hayan sido creadas como consecuencia de este hechizo (+3)

La energía amatista comienza a condensarse alrededor del hechicero creando un orbe de oscuridad púrpura (utiliza la plantilla pequeña para representarlo). El orbe puede ser diseccionado en cualquier dirección, y se moverá en línea recta partir de entonces, destruyendo todo lo que se encuentre en su camino. El orbe avanza 1D10/2 metros al ser lanzado, moviéndose 2D10+4 metros en cada asalto posterior. Cualquiera que se encuentre a 10 metros del *Sol Púrpura* debe realizar una prueba de *Miedo*. Si el orbe toca a una criatura, deberá de realizar una prueba de **FV** o de lo contrario morirá inmediatamente, dejando solo una joya amatista (valor 50 COs). Si el orbe se encuentra en contacto contra una pared, montaña u otro obstáculo, lo atravesará siguiendo su curso y velocidad normal de movimiento, dejando un hueco de un diámetro tras el.

La enseñanza y uso de este hechizo se encuentra bajo un estricto monitoreo por parte del Colegio Amatista. Existe un archivo que relata un incidente con este hechizo, en el cual el *Sol Púrpura* fue lanzado dentro de un pueblo. En todas las historias de magia, el incidente es descrito con lujo de detalles e inmediatamente le precede una corta sección que narra el rápido proceso de enjuiciamiento y lo subsiguiente incineración de un hechicero imperial. Este hechizo se considera *vedado*.

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una escama de dragón (+2 - 50 COs)

El hechicero puede hacer que cualquier fuente de material inflamable en un radio de 48 metros estalle en llamas, sufriendo 10+1D10 **H** instantáneamente. Este hechizo puede dirigirse contra una criatura inflamable, como una Momia, en cuyo caso el objetivo puede hacer una prueba de **FV** para negar los efectos del hechizo.

• CABEZA ARDIENTE •

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Media acción

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un cráneo de cualquier criatura humanoide (+2)

Una fantasmagórica cabeza ardiente vuela hasta una distancia de 48 metros en línea recta desde el hechicero, riendo históricamente mientras deja un rastro de muerte y destrucción a su paso. Toda criatura que se encuentre en línea recta sufrirá un impacto de Daño 4, sin importar si es amigo o enemigo. Además si ha sufrido al menos una **H** por parte de la *Cabeza Ardiente* deberá de realizar una tirada de **FV** o comenzar a huir presa del pánico (cada asalto puede realizar una nueva tirada de **FV** para recuperar la compostura).

• RASTRO DE LLAMAS •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance Personal

Duración: 1D10 asaltos (mínimo Magia)

Ingredientes: Una cinta ardiendo (+2 - 1 CO)

El hechicero puede usar este hechizo para dejar un muro de fuego a su paso mientras camina. El rastro mide 2 metros de ancho y sigue el camino del hechicero durante su siguiente asalto de combate. Al comienzo del asalto siguiente, las llamas desaparecerán a menos que el hechicero gaste más puntos de magia.

Cualquier criatura que intente cruzar el camino, o se encuentre en él, sufrirá el daño por fuego habitual. Las llamas son lo bastante altas para afectar a las criaturas voladoras que pasen a menos de 10 metros del suelo. Una vez finalizada su duración puede mantenerse activo si se supera una prueba de FV.

• EXPLOSIÓN •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Pólvora 10 cargas (+2 - 30 COs)

Este hechizo crea un chorro de fuego puro que surge de las manos del hechicero y se proyecta en línea recta hasta una distancia máxima de 48 metros (el hechicero puede especificar una distancia menor si así lo desea). El chorro posee un ancho de dos casillas (5 metros) centrado en el hechicero. Todo aquel que sea alcanzado sufrirá un impacto de Daño 8 (si supera una tirada de FV será Daño 4). Este hechizo también puede ser lanzado contra un único objetivo, de ser así éste sufrirá un impacto de Daño 8 (puede tirar FV-20 para sufrir Daño 4).

• TORMENTA DE FUEGO •

Factor de Dificultad: 27

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Un asalto por Magia

Ingredientes: Una bola de azufre (1 CO), una pluma de una paloma (10/-) y una flama de un elemental de fuego (60 COs)

Este hechizo permite al conjurador controlar una furiosa tormenta de fuego a 48 metros de distancia. La tormenta sigue los gestos del hechicero utiliza la plantilla grande (10 metros) para determinar el área de efecto. Toda criatura y objeto dentro del radio sufrirá un impacto de Daño 4 cada asalto que permanezca dentro del área. Todos los blancos deberán

• SABER DEL CIELO •

• INFORTUNIO •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: 12 metros

Duración: 2D10 asaltos

Ingredientes: Un pedazo de espejo roto (+2 - costo variable)

Mediante este hechizo, el hechicero crea una concentración de energía negativa sobre las fuerzas azarasas que rodean a una criatura.

La criatura afectada puede realizar una prueba de FV, si tiene éxito el hechizo fracasa. Si la prueba falla, toda acción relacionada con el azar caerá en el infortunio. Cualquier acción que este relacionada con el azar (cada vez que el objetivo tire un dado) realizada por el objetivo del hechizo requiere que se realicen dos tiradas; se aplicará entonces, el peor resultado que

también realizar una prueba de R para permanecer conscientes por cada asalto que pasen dentro de la tormenta.

• EXPLOSIÓN CARMESÍ •

Factor de Dificultad: 27

Preparación: Una acción completa y media acción

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Pólvora 10 cargas (+2 - 30 COs)

Una descarga de incandescente energía rojiza surge de las manos del hechicero, recorriendo una distancia de hasta 48 metros en línea recta. La *Explosión Escarlata* posee dos efectos: El primero afecta a una única criatura causa un impacto de Daño 10, sin considerar su armadura. El segundo efecto causa un impacto de Daño 5 a una cantidad de criaturas igual al atributo de Magia del hechicero, sin considerar armaduras. No es posible utilizar este efecto para afectar más de una vez a una misma criatura. La *Explosión Carmesí* se considera un *proyectil mágico*.

• DESTRUCCIÓN •

Factor de Dificultad: 28

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Pólvora por 30 COs y una bola de azufre (+3 - 30 COs / 1 CO)

El hechicero invoca esferas de fuego que danzan a su alrededor y a una orden de este avanzan hacia un enemigo o grupo.

El hechizo puede invocar hasta cuatro ráfagas por nivel en un mismo asalto. Este hechizo tiene dos efectos. El primero invoca dos bolas de fuego por cada punto en la característica Magia, estas bolas de fuego causan Daño 3. El segundo efecto conjura un meteorito de fuego por Magia del hechicero, causan Daño 5. Este hechizo se usa con las mismas restricciones que el hechizo *Bola de Fuego*. En cualquiera de los dos casos la *Destrucción* es considerada un *Proyectil Mágico*.

• ALAS DE FUEGO •

Factor de Dificultad: 30

Preparación: Dos acciones completas y una media acción

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Un águila vivo (+3 - 80 COs)

De la espalda del hechicero surgen unas poderosas alas de fuego las cuales comienzan a aletear elevándole por los aires. Este hechizo permite volar con un movimiento aéreo de 3.

pueda obtenerse entre ambas tiradas (la víctima deberá de realizar dos tiradas para atacar, infligir daño, para las pruebas, etc., tomando siempre el peor resultado).

• PRESAGIO •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: Especial

Duración: Un 1D10/2 asaltos más un asalto adicional por Magia

Ingredientes: Un pergamino de seda (+2 - 5 COs)

El hechicero comienza a leer los presagios inscriptos en el pergamino mientras un aire cálido le recorre junto a sus camaradas. Mientras dure el hechizo cualquier resultado de 1, sin importar la clase de dado que se utilice, podrá repetirse (no se puede repetir una tirada ya repetida).

• PORTENTO MENOR DE URANON •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: 10 minutos

Alcance: Personal

Duración: Hasta que es usado

Ingredientes: Una pata de conejo (+2 - 10/-)

El hechicero pronuncia sus predicciones y una estrella fugas atraviesa el cielo. El jugador deberá arrojar 1D10, el resultado es el modificador positivo o negativo que puede aplicar a una tirada de dados porcentual que realice durante el día. Un hechicero no puede convocar una cantidad de portentos superior a su atributo de Magia.

• CONTROLAR RELÁMPAGO •

Factor de Dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una pequeña vara de rayo (2 COs)

Este hechizo solo puede ser lanzado durante una tormenta, y permite al hechicero llamar a un relámpago desde las nubes para que impacte a un individuo u objeto que se encuentre en el descampado. El rayo impacta automáticamente con **F** 7 y causa 1D10 de daño, ignorando toda armadura no mágica. Las víctimas pueden intentar realizar una prueba de **Ag** para sufrir solo la mitad de daño.

• ENERGÍA RELAMPAGUEANTE •

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Un asalto

Ingredientes: Un diapasón y una pequeña barita de cristal (+2 - 5/- / 5 COs)

El hechicero grita a los cielos conjurando una momentánea tormenta que descarga un poderoso rayo relampagueante en el arma del hechicero. A continuación dicha arma brilla con una intensidad electrificante la cual es usada por el hechicero para arremeter hacia su objetivo.

El rayo imbuje el arma del hechicero con energía celestial, a continuación el hechicero deberá impactar a un enemigo realizando un ataque normal. El ataque deberá realizarse con el arma del hechicero que haya sido alcanzada con el rayo. Las heridas que causen esta arma no pueden resistirse ni con **BR** ni con armadura (salvo que esta sea mágica contando solo los PA mágicos).

• CAÍDA •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: 3 asaltos

Ingredientes: Un proyectil pirotécnico (+2 - 50 COs)

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier individuo dentro del alcance siempre y cuando se encuentre en la intemperie. Inmediatamente después que el hechizo haya sido lanzado, la víctima será levantada a 20 metros de altura en línea recta. Permanecerá allí por un asalto (se aplican todas las reglas respectivas de una caída controlada). Si la víctima posee cualquier clase de hechizo que le ayude a evitar la caída (*Caída de Pluma, Vuelo*, etc) podrá lanzarlo durante el asalto en que permanece en el aire si pasa una prueba de **FV**.

El DJ puede considerar que la víctima aterriza en uno de sus compañeros si se encontraban muy juntos en el momento en que esta fue proyectada a los aires, a menos que este pase una prueba de **Ag** para evitar dicho destino. Si alguien intenta sujetar a un personaje mientras cae se calcula el daño una sola vez y se lo divide entre ambos. Si no se intenta atrapar al

compañero, ni se ha hecho a un lado para evitar que se le caiga encima, entonces se calcula el daño una sola vez pero ambos personajes lo sufren de manera completa.

• RAYO ZIGZAGUEANTE •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Media acción

Alcance: 60 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un diapasón de zafiro (+2 - 30 COs)

El hechicero conjura un terrible rayo que avanza zigzagueando hacia sus enemigos. Este hechizo crea un rayo que impactará en una criatura causándole un impacto de Daño 5. A continuación el rayo se dirigirá e impactará a otra criatura, continuando con el proceso. El número máximo de criaturas que serán impactadas es igual al atributo de Magia del hechicero.

• EL COMETA CASANDORA •

Factor de Dificultad: 30

Preparación: Una acción completa y una media acción

Alcance: Visión

Duración: Especial

Ingredientes: Un zafiro del tamaño de un puño y una redoma de sangre de demonio (+3 - 50 COs / 20 COs)

Un meteorito aparece a gran altura en el cielo sobre la tierra. El hechicero designa un punto cualquiera de algún lugar que se encuentre dentro de su visión el cual será el punto de impacto del meteorito.

Al inicio de cada asalto posterior, deberá efectuarse una tirada de 1D10. Si se obtiene un resultado de 1 a 5, el meteorito continúa su lento descenso incrementando su tamaño mientras desciende.

Si se obtiene un resultado de 6 a 10, el meteorito impactará contra el suelo, impactando todo lo que se encuentre dentro de su área de efecto, por lo que toda criatura dentro de dicha área sufrirá un impacto de Daño 10 pero tirando además 2D10 en lugar de 1D10.

El área de efecto inicial es de 4 metros de radio (2 casillas), aumentando en 4 metros por cada crecimiento del meteorito. Un *Disipar* lanzado con éxito solo reducirá el tamaño del área de efecto en 1D10 metros. Este hechizo se considera *vedado*.

• FORTUNA •

Factor de Dificultad: 30

Preparación: Una acción completa y una media acción

Alcance: 48 metros

Duración: Un asalto por Magia

Ingredientes: Seis patas de conejo y un zafiro reducido a polvo (+3 - 2 COs / 50 COs)

Este hechizo permite al hechicero manipular astutamente el flujo del destino para proporcionar buena suerte a un grupo de hasta seis criaturas (pudiendo ser una de ellas el mismo hechicero).

Mientras dure el hechizo, dicho grupo podrá repetir una tirada cualquiera que no superen con éxito (**F**, Habilidades, Pruebas, etc.).

• TORMENTA DE SHEMTEK •

Factor de Dificultad: 31

Preparación: Una acción completa y una media acción

Dificultad: 18

Alcance: 24 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Ninguno

El cuerpo del hechicero se estremece sacudido por una feroz tormenta de luz y energía. Un halo brillante emana de sus

ojos y boca, y sus extremidades adoptan la forma rígida de la crucifixión. Su piel se agrieta y de su interior surgen feroces proyectiles de luz.

La *Tormenta de Shemtek* descarga 1D10+2 rayos, los cuales impactan en el o los objetivos designados por el hechicero automáticamente. Cada rayo causa una cantidad de impactos de Daño 5 igual al atributo de Magia del hechicero. No será posible beneficiarse con la protección de armaduras, ni siquiera si estas son mágicas.

• SABER DE LA VIDA •

• CREAR AGUA •

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Acción completa

Alcance: 12 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Ninguno

Este hechizo crea una cantidad de agua pura y bebible que va desde una pinta hasta 5 galones (a elección del hechicero).

Debe aclararse que el agua debe ser creada dentro de un recipiente o de lo contrario esta se desperdiciará.

• RESISTENCIA AL VENENO •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Alcance: 6 metros

Duración: 1D10x6 minutos

Ingredientes: La cola de un escorpión (1/-)

El personaje puede lanzar este hechizo sobre sí mismo o sobre cualquier otro personaje en un radio de 6 metros. El objetivo es completamente inmune a todo tipo de venenos mientras duran los efectos del hechizo.

• CREAR MANANTIAL •

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: Contacto

Duración: 1D10 horas

Ingredientes: Un pedazo de perla de agua (+1 - 20 COs)

Este hechizo crea un manantial de agua fresca que brotará de un lugar en el cual antes no existía uno. El lanzador deberá tocar el punto donde el manantial ha de aparecer. Inmediatamente, comenzará a manar de dicho punto agua fresca y limpia hacia el suelo, sin importar el terreno. El agua fluirá cuesta abajo si puede hacerlo, o se estancará en un charco o lagunilla si se encuentra con algún pozo. El agua fluye a un ritmo de 10 pintas por asalto y continuará fluyendo por 1D10 horas. Finalizado este tiempo el manantial se cerrará, pero toda agua que se haya extraído de él no desaparecerá.

• INMUNIDAD A LAS ENFERMEDADES •

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Alcance: 6 metros

Duración: 1D10x6 minutos

Ingredientes: Piel de rata (+1 - 10/-)

Este hechizo puede ser lanzado sobre el hechicero o sobre cualquier personaje individual dentro de una distancia de 6 metros del hechicero. Este hechizo otorga inmunidad a todo tipo de enfermedad o heridas infectadas. El objetivo del hechizo no poseerá inmunidad sobre enfermedades mágicas como Podredumbre de la Tumba, Podredumbre de Nurgle; de todos modos poseerá un bonus de +10 para toda tirada aplicable a dichos casos.

Después de impactar el último rayo, el hechizo concluye y el hechicero se desploma inconsciente al suelo. El hechicero recobrará la conciencia si tiene éxito en una prueba de **FV** con una penalización de -50 al inicio de cada asalto, de lo contrario no podrá hacer nada (considerándose blanco indefenso). Quienes nunca hayan visto este hechizo deberán realizar una tirada de *Miedo* (este efecto solo durará hasta el asalto posterior al del lanzamiento del hechizo). Este hechizo se considera *vedado*.

• PROVOCAR LLUVIA •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: 100 metros

Duración: Un asalto

Ingredientes: Una gota de agua

Este hechizo permite crear una lluvia repentina y torrencial, incluso en subterráneos o en el interior de edificios. Los efectos son inmediatos y duran un asalto. El hechizo reduce el daño producido por el fuego en 1D10 puntos. El fuego de proyectiles a larga distancia se hace imposible, y la **HP** sufre un modificador de -10 a corta distancia.

La magia basada en el fuego queda anulada de inmediato, como los poderes de las armas mágicas de fuego por la duración del hechizo. Las armas de pólvora no pueden disparar bajo la lluvia, y hay un 10% de posibilidades de que el agua entre en su mecanismo, imposibilitando su uso hasta que quede seca.

• LLUVIA DE ESPINAS •

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Media acción

Alcance: Cono de 16 metros de longitud

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un puñado de espinas de una juncia de sangre (+2 - 10 COs)

El hechicero libera un millar de pequeñas espinas que se incrustan en la piel de sus víctimas causándoles pequeños pero letales cortes. La *Lluvia de Espinas* utiliza la plantilla cónica y causa un impacto a cada criatura que se encuentre afectada. La *Lluvia de Espina* posee Daño 4.

Los No Muertos físicos se ven afectados por este hechizo pero los etéreos no serán afectados. Los Demonios, y las criaturas de naturaleza mágica (Dragones, Unicornios, etc.) pueden realizar una prueba de **FV** para negar los efectos por completo.

• SENTIR EL VERDE •

Factor de Dificultad: 17

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: Personal

Duración: Una hora por Magia del hechicero

Ingredientes: Una brújula (+2 - 10 COs)

El hechicero se encuentra en contacto con la naturaleza. Obtiene: *Orientación*, *Carisma Animal*, *Rastrear* y *Supervivencia*. Si ya posee alguna de las mencionadas habilidades, obtiene un grado más de maestría (pudiendo superar el máximo de +20 y llegar a un +30).

• CARNE DE PIEDRA •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance: 12 metros

Duración: 1D10 asaltos más un asalto adicional por Magia

Ingredientes: Una piedra (+2)

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier criatura o sobre el hechicero. La criatura afectada verá como su carne comienza a convertirse en piedra. La criatura no podrá hablar y su **M** quedará reducido a la mitad, pero a su vez su **F** y **R** se duplicarán (hasta un máximo de 10). Adicionalmente ganará 4 puntos de armadura (sin importar si tenía armadura o no). Una criatura afectada por este hechizo no necesitará respirar (por lo cual puede sobrevivir bajo el agua). Si el objetivo no desea sufrir los efectos del hechizo puede realizar una tirada de **FV**.

• MURO DE ESPINAS •

Factor de Dificultad: 20

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: 6 horas

Ingredientes: La cola de una mantícora (+2 - 200 COs)

Este hechizo permite al personaje crear un muro de espinas en cualquier lugar en un radio de 48 metros. El muro brotará del suelo instantáneamente, formando una franja de 2x24 metros o un círculo de 6 metros de radio. El muro puede hacerse crecer frente a un grupo de criaturas, en torno o incluso encima de ellos, si el hechicero quiere. El muro está hecho de espinas mágicas que crecen tan rápidamente que pueden atrapar y matar con facilidad a cualquiera. Cada criatura que se encuentre dentro de la zona de espinas recibirá un impacto de Daño 5, modificadas por **R** y armadura (sólo la de las piernas). Además, el movimiento queda reducido a un máximo de 2 metros por asalto.

Una vez creado, el muro de espinas no puede ser anulado. Es inflamable, y cuenta como una sola sección con 15 puntos de daño.

• CREAR VEGETACIÓN •

Factor de Dificultad: 27

• SABER DE LA LUZ •

• BOLA DE LUZ •

Factor de Dificultad: 3

Preparación: Media

Alcance: 36 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una luciérnaga (+1 - 3/-)

El hechicero puede lanzar una cantidad de *Bolas de Luz* igual a su característica de Magia. Cada bola de luz afecta a una única criatura y varias bolas de luz pueden afectar a una misma víctima. Cuando una bola de luz impacta a una víctima le causa una ceguera temporal sufriendo -10 **HA**, **HP**, y **Ag**, así como a todas las tiradas de *Percepción* relacionadas con la visión durante 1D10 asaltos. La *Bola de Luz* es un proyectil mágico. Si tiene éxito habrá evadido esa bola de luz y no quedará ciego, pero si varias bolas de luz son enviadas a una misma criatura, esta deberá realizar una prueba de **I** por cada bola de luz para evitar sus efectos.

• LUZ MÁGICA •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Hasta que el hechicero lo interrumpa

Ingredientes: Una luciérnaga (+1 - 6/-)

Este hechizo hace que la mano del personaje emita una luz mágica, que ilumina la zona hasta 15 metros. La luz dura hasta que el hechicero quiere o hasta que éste agarre un objeto. La luz también puede ser arrojada hasta una distancia de 12 metros: en este caso, dura hasta el final de ese turno y se desvanece. Al arrojar la luz contra un blanco individual, el impacto es

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: 45 metros

Duración: Indefinida/1D10 horas (ver abajo)

Ingredientes: Una pequeña bolsa de estiércol de Pegaso (+2 - 20 COs)

Este hechizo causa que una vasta y frondosa vegetación crezca en un área de 12 metros de diámetros. Si hubiese semillas en el suelo, estas crecerán hasta su estado de plena madurez en 1D10 asaltos, enredándose en cualquier persona dentro del área y posiblemente dejándole en un colchón de vegetación. Las plantas que crecerán serán aquellas que sean "naturales" para la zona. En un campo en el que se han sembrado semillas comenzarán a crecer, si no se han sembrado ninguna, comenzará a crecer maleza; un área salvaje comenzará a desarrollar pastos y matorrales.

Una vez que las plantas hayan alcanzado la madurez se comportarán de manera natural. Las flores morirán en invierno, los árboles comenzarán a perder sus hojas al comienzo del otoño o durante el invierno, etc. Este hechizo no es lo suficientemente poderoso para hacer que un árbol crezca hasta su plena madurez; en cambio los árboles crecerán hasta estar jóvenes y a partir de allí continuarán creciendo.

Si el suelo es totalmente infértil y no contiene semillas (por ejemplo, si se ha lanzado el hechizo *Marchitar Vegetación* sobre el área), el lanzador puede crear un área de vegetación usando cualquier semilla como un ingrediente adicional al lanzar el hechizo. Este tipo de plantas comenzarán a crecer, pero la duración del hechizo será temporaria: Esto se debe a que las plantas no han crecido de manera natural, por lo tanto se marchitarán pasadas 1D10 horas. Cualquiera que haya comido frutos, nueces, hojas, etc. de plantas que hayan crecido de esta forma inmediatamente comenzará a sentirse extremadamente hambrientos.

automático y ciega a la víctima durante el siguiente asalto de combate (ver *Destello Cegador*).

• DESTELLO CEGADOR •

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Media acción

Alcance: 12 metros

Duración: 1 asalto

Ingredientes: Una barra de magnesio (+1 - 2 COs)

Este hechizo provoca una ceguera temporal a todas las criaturas dentro del radio (plantilla grande) a 12 metros de distancia. Los efectos son inmediatos y duran un asalto. Los personajes cegados pueden moverse, pero a un cuarto de su velocidad normal y en una dirección aleatoria; no pueden disparar, luchar ni usar magia. La recuperación es automática al principio del asalto siguiente.

• TÚNICA RESPLANDECIENTE •

Factor de Dificultad: 8 / 14

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Una hora

Ingredientes: Un objeto de metal (+1 - coste variable) / Una estatua de metal del hechicero con una túnica (+2 - 30 COs)

El hechizo crea una túnica intangible que detiene los golpes (tanto normales como mágicos) que reciba el hechicero.

La *Túnica Resplandeciente* absorbe las primeras **H** que sufra el hechicero, la cantidad de **H** que absorbe la túnica es igual al atributo de Magia / 1D10 (mínimo Magia). Al llegar a cero la túnica desaparece.

• ILUMINACIÓN DE PHA •

Factor de Dificultad: 9

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Un pequeño diamante (+1 - 1 CO)

El hechicero queda envuelto en un aura de poder. Mientras dure el hechizo tiene +1 A y +15 F.

• LA GARRA DE APEK •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: 12 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un garra de diamante (+2 - 10 COs)

Una gran garra aparece en el aire frente al hechicero y ataca inmediatamente a una criatura. La garra puede realizar tantos ataques como puntos tenga el hechicero en su característica de Magia, pero el hechicero debe realizar una tirada de FV por cada ataque. El objetivo puede realizar paradas y esquivas contra cada ataque como si se tratase de un ataque normal. Si la garra llega a impactar, causará Daño 5 y se considera que posee la propiedad Perforante.

• DEDO DE VIDA •

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Una acción completa y media acción

Alcance: 24 metros de radio centrado en el hechicero

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una redoma de sangre de unicornio (+2 - 50 COs)

Mediante este hechizo hasta 3 criaturas a elección del hechicero, que se encuentren dentro del alcance, recuperarán 1D10/2 H. Este hechizo tiene las mismas restricciones que el hechizo *Curación Menor*. El hechizo puede afectar a más criaturas, pero esto hará que la dificultad aumente en 5 por cada criatura adicional.

• ACELERAR EL TIEMPO •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: Contacto

Duración: Un minuto por Magia

• SABER DEL METAL •

• FLECHAS VELOCES •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Media acción

Alcance: Contacto

Duración: Una hora

Ingredientes: Ninguno

Este hechizo incrementa la velocidad de los proyectiles otorgando una bonificación de +1 al daño. Todos los alcances se ven incrementados en un 25%. Puede encantarse un proyectil por cada punto de la característica Magia. Estos proyectiles no cuentan como armas mágicas.

• ENCONTRAR MINERAL •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: 50 metros por Magia

Duración: Variable

Ingredientes: Un pico de minero en miniatura (+1 - 10 COs)

Ingredientes: Un vaso diminuto lleno con polvo de diamante (+3 - 300 COs)

Este hechizo afecta a una criatura, duplicando su Ag (hasta un máximo de Ag 100). Todas las acciones toman la mitad de tiempo normal en concretarse, por ello se dispone de una media acción adicional por asalto (pudiendo repetir aquellas acciones que solo pueden realizarse una vez por turno). Aquellos afectados por este hechizo son incapaces de ejecutar hechizos.

• MANO CURATIVA DE ULZAH •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Acción completa

Alcance: Contacto

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Cinco bálsamos curativos (+2 / 2/-)

Tu contacto cura a un personaje herido todas sus heridas.

• DETENER EL TIEMPO •

Factor de Dificultad: 31

Preparación: Media acción

Alcance: Área de 5 metros

Duración: 1D10/2 asaltos

Ingredientes: Un reloj de arena con diamante pulverizado en lugar de arena (+3 - 100 COs)

Al lanzar el hechizo, el hechicero hace que el flujo del tiempo se detenga por un asalto en un área de 5 metros de radio. Fuera de esta área la esfera simplemente parece brillar por un instante.

Dentro de la esfera, el lanzador es libre de actuar durante 1D3+1 asaltos de tiempo aparente. El hechicero puede moverse y actuar libremente dentro del área donde se ha detenido el tiempo, pero todas las demás criaturas, quedan inmovilizadas en sus acciones, puesto que se hallan literalmente entre un tic y un tac del reloj del tiempo (La duración del hechizo es subjetiva para el hechicero).

Nada puede entrar en el área de efecto sin verse detenido también en el tiempo. Si el hechicero abandona el área, el hechizo es anulado inmediatamente. Cuando cesa la duración del hechizo, el hechicero se halla operando todavía en tiempo normal.

Nota: Se recomienda que el DJ mantenga en silencio la duración del hechizo. Si el hechicero no puede completar la acción pretendida antes de que expire la duración del hechizo, probablemente se verá atrapado en una situación embarazosa. Este hechizo se considera *vedado*.

Este hechizo muestra al lanzador la dirección y la distancia del mineral especificado que se encuentre más cerca. El mineral puede ser cualquier mineral que se halle en una zona rocosa (granito, oro, hierro, por ejemplo).

Una vez lanzado, el hechicero podrá viajar hasta el punto, pero deberá realizar una prueba de estimación (-10 por cada 100 metros) para determinar cuando han llegado al punto. Si el hechizo es lanzado con posterioridad puede ayudar a determinar que tan cerca se está del área. Si el lanzador se desvía ampliamente del curso, se podrá realizar una prueba de Int para tomar conciencia de ello y retomar al camino correcto.

• MALDECIR ARMA •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Media acción

Alcance: 12 metros

Duración: 2D10 asaltos

Ingredientes: Un arma de mano (+2 - 10 COs)

Este hechizo permite al hechicero maldecir un arma. Solo las armas no mágicas pueden ser afectadas. Un arma maldita

otorga a su portador una penalización de **-20 HA** y **-3** al daño que cause con ella. Una vez ejecutado el hechizo no se podrán removerse estos efectos hasta que finalice la duración del mismo, a menos que su portador supere una prueba de **FV** (que debe realizarse al lanzarse el hechizo).

• ROMPER ARMA •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: Línea de visión

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una pequeña arma de madera (+2 - 15/-)

Este hechizo afecta a un arma dentro de la línea de visión del personaje, rompiéndola y dejándola inservible.

• ARMA REBELDE •

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Media acción

Alcance: 48 metros dentro de la línea de visión

Duración: Un asalto

Ingredientes: Una pequeña espada de plata (15 COs)

Este hechizo es lanzado contra alguna criatura que porte un arma, haciendo que esta se rebelde contra su portador, atacándole con una **HA** equivalente a la **FV** del hechicero y con un **BF** igual a la **FV** del hechicero dividido 10 (redondeado hacia abajo). El portador del arma podrá realizar una prueba de **Ag** para dominar el arma, si tiene éxito reducirá la **HA** del arma en **-20**.

Luego de un asalto, el arma cesa su "rebeldía" y cae al suelo a menos de que continuara en manos de su portador. Este hechizo puede ser usado en armas mágicas, con una oportunidad de resistirse a tal efecto igual a la **FV** del arma con un modificador de **-20**. Las armas de los demonios chequean contra la **FV** de su portador.

• AFILAR ARMAS •

Factor de Dificultad: 17

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: Contacto

Duración: Hasta el próximo amanecer

Ingredientes: Ninguno

Las armas encantadas por este hechizo no cuentan como mágicas, pero causarán dos puntos de daño adicional, e ignorarán las armaduras de cuero.

• ANIMAR ESPADA •

Factor de Dificultad: 17

Preparación: Media acción

Alcance: Línea de visión

Duración: 1D10 asaltos

Ingredientes: Una espada (+2 - 14 COs)

El hechicero puede animar una espada corriente, no mágica, dándole vida temporalmente. La espada actúa con independencia del hechicero, volando y atacando como desee este.

El perfil del arma es:

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
57	0	40	50	30	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Ma	PL	PD
2	6	4	5	6	-	-	-

Si las **Heridas** de la espada caen a 0 ó menos, usa la Tabla de Muerte Súbita; si la espada "muere", el hechizo se desvanece de inmediato, y también si la espada desaparece de la visión del

hechicero (por ejemplo, si éste entra en un edificio o dobla una esquina para huir por un pasadizo).

• MALDICIÓN DE LA FLECHA •

Factor de Dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Una hora

Ingredientes: Una flecha mágica (+2 - variable)

El hechizo puede lanzarse contra cualquier individuo o grupo de criaturas hasta 48 metros de distancia. Cada sujeto puede hacer una prueba contra su **FV** para evitar los efectos. Si falla la prueba, el objetivo está maldito durante la hora siguiente.

Cualquier ataque de proyectiles no mágicos contra objetivos en un radio de 48 metros del personaje maldito cambiará de dirección para dirigirse contra éste, seleccionando al más próximo si hay varios. Los proyectiles con alcance insuficiente caerán sin causar daño. Los proyectiles disparados por un personaje maldito se volverán contra él.

• CALENTAR METAL •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Acción completa

Alcance: 24 metros

Duración: Ver abajo

Ingredientes: una pieza de cualquier mineral en bruto (+2 - coste variable)

Este hechizo hace que cualquier metal no mágico arda hasta quedar enrojecido, cocinando literalmente a un objetivo dentro de una armadura de metal. Este hechizo puede ser lanzado contra una única criatura o grupo.

Durante los primeros 1D10/3 asaltos el objetivo sentirá un incómodo calor. El siguiente asalto la temperatura ascenderá hasta causar un impacto Daño 0 en cada localización cubierta con armadura de metal. Al asalto siguiente, la armadura brillará con un tono rojizo causando un impacto de Daño 3 en cada zona que se encuentre la misma. Cabe aclarar que la armadura no se puede considerar a la hora de reducir el daño.

Las armas deberán soltarse de inmediato, a menos que se supere una prueba de **FV** cada asalto luego del primero. Si se continúa sosteniendo el arma esta infligirá daño en dicha mano como se ha descrito arriba.

Este hechizo no afectará a las armaduras mágica, pero las hará lo suficientemente calientes para incomodar a quienes la portan (-10 a todas las acciones).

• CORROER •

Factor de Dificultad: 28

Preparación: Acción completa

Alcance: 24 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Polvo de oro mezclado con polvo de herrumbre (+3 - 30 COs)

Este hechizo afecta a una criatura o a un grupo de criaturas, todo objeto no mágico de acero, hierro o bronce poseído por los blancos se corroe y oxida instantáneamente. Las armaduras se tornan inútiles y las armas se reducen a polvo. Mangos de madera pueden ser usados como garrotes, cayados, o armas improvisadas.

Las armas y armaduras mágicas no sufren el efecto de este hechizo. Solo puede afectarse a objetos cuyo estorbo no sea superior a 150.

• SABER DE LAS SOMBRAS •

• MUERTE RAUDA •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Media acción

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un cuchillo de plata (+2 - 5 COs)

Conjuras una cantidad de proyectiles igual a tu característica de Magia. Cada proyectil puede ser arrojado a uno o más adversarios. Cada proyectil impacta automáticamente causando Daño 3 y se considera que tienen la cualidad Perforante. La *Muerte Rauda* es un *proyectil mágico*.

• PELLEJO DE MEDIANOCHE •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance: 24 metros

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Una vela de plata (+2 - 25 COs)

Este hechizo cubre en sombras a una criatura o un área (utiliza la plantilla pequeña). A partir de entonces cualquier tirada de ataque realizado contra ellos sufre una penalización de -20.

• CONFUNDIR AL ENEMIGO •

Factor de Dificultad: 22

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un reloj de arena con diamantes machacados en lugar de arena (+3 - 100 COs)

Esta ilusión puede ser lanzada por un hechicero que haya sufrido daño de combate este asalto. Puede lanzarse incluso aunque el hechicero haya muerto, así que es un hechizo algo excepcional. Tiene el efecto anular todo el daño de combate sufrido durante ese asalto, como si nunca hubiera ocurrido... porque no ha llegado a ocurrir.

• ANULACIÓN MAYOR DE ILUSIONES •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Una acción completa y media acción

Alcance: 240 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un prisma de cristal (+3 - 40 COs)

Al lanzar este hechizo todas las ilusiones en un radio de 240 metros serán anuladas automáticamente. El hechizo afecta también a las ilusiones creadas por el hechicero, pero éste puede

• SABER DEL CAOS •

• HECHIZOS ADICIONALES •

• EXPULSAR DEMONIO MENOR •

Factor de Dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Alcance: 24 metros

Duración: Instantánea

Ingredientes: Un símbolo religioso del Bien o la Ley, bendecido por un clérigo de la misma religión (+1)

El hechicero puede expulsar a un Demonio Menor en una distancia de 24 metros. El Demonio puede intentar una prueba de **FV** para resistirse. Si falla, se desvanece de vuelta a su propio plano.

realizar una tirada de Canalización por cada una de ellas para mantenerlas.

• ESPEJISMO MAYOR •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Dos acciones completas y una media acción

Alcance: Área de 20 metros cúbicos

Duración: Hasta nueva orden

Ingredientes: Una maqueta del paisaje deseado hecha de metal (+2 - variable)

Este hechizo es una versión más poderosa del *Espejismo Menor*. Podrá lanzarse otra ilusión dentro de la zona; sin peligro de que las dos desaparezcan. Los personajes que vean la ilusión desde una distancia de 24 metros o menos pueden intentar superar una prueba de **Int** para descubrir el espejismo.

El espejismo es usado para crear un terreno ilusorio que puede reflejar cualquier tipo de escenario que el hechicero desee. Esta versión permite que el escenario contenga criaturas vivas, pero éstas evitarán interactuar con cualquier criatura inteligente que ingrese (lo más común es incluir mariposas, roedores, gatos, etc.). El efecto del *Espejismo Mayor* puede ser cualquier paisaje, una habitación en el medio de un bosque (con muebles y demás), un estanque en el medio de un desierto, etc.

Una vez lanzado el *Espejismo Mayor* permanecerá hasta que el lanzador decida anularlo. Si alguna ilusión es lanzada dentro del *Espejismo Mayor*, éste no desaparecerá.

El *Espejismo Menor* solo puede ser descubierto si alguna criatura tiene motivos para no creer en la ilusión (sigue el mismo criterio que para el hechizo *Ilusión*).

• VELO •

Factor de Dificultad: 27

Preparación: Media acción

Alcance: 48 metros

Duración: 4 minutos por Magia

Ingredientes: La piel de un camaleón, un litro de sangre de una sanguiuela camaleónica y un puñado de polvo de zafiro (4/- / 2 COs / 50 COs)

El hechizo de velo permite al hechicero cambiar instantáneamente la apariencia de su entorno y grupo o crear un terreno ilusorio.

El velo puede hacer que una estancia suntuosa parezca una sucia madriguera, e incluso las impresiones táctiles se conforman a la ilusión visual. Del mismo modo, un grupo puede hacerse que parezca una pandilla mixta de Orcos, Goblins y Ogros conducidos por un Mutante. Si es creado un terreno alucinatorio, el tocarlo no hace que se desvanezca. El área de efecto de este hechizo es de 20 metros cúbicos por Magia del hechicero.

• ATAR DEMONIO •

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: 48 metros

Duración: Un minuto

Ingredientes: El cráneo de un guerrero del Caos, rodeado por un anillo de hierro (+1)

Este hechizo puede ser utilizado contra un grupo de hasta una cantidad de Demonios Menores o Sirvientes Demoníacos iguales a tu característica de Magia, o contra un solo Demonio Mayor. Los Demonios pueden hacer una prueba de **FV**, y si fallan no podrán hacer nada durante todo un minuto. Los

Demonios quedan privados de poder y paralizados, y cuentan como objetivos indefensos si se les ataca.

• ZONA DE NULIFICACIÓN DEMONIACA •

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla pequeña

Duración: Una hora

Ingredientes: La sangre de cualquier Demonio (+2)

Cualquier Demonio en el interior de la Zona, o que intente entrar en ella, se vuelve inestable (igual que *Causar Inestabilidad*) y desaparece de inmediato. El hechicero también puede prohibir a cualquier Demonio que entre en la Zona, que dispare proyectiles y emplee magia o hechizos en su interior.

• EXPULSAR HORDA DE DEMONIOS •

Factor de Dificultad: 22

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Instantánea

Ingredientes: Medio litro de icor de cualquier Demonio Mayor (+3)

Este hechizo permite expulsar a cualquier grupo de Demonios Menores en un radio de 48 metros. Cada Demonio puede intentar una prueba de **FV**, volviendo de inmediato a su plano en caso de fallarla.

• VÓRTICE DE DESTRUCCIÓN •

Factor de Dificultad: 35

Preparación: Acción completa

Alcance: No Aplicable

Duración: Un asalto

Ingredientes: Una parte de una criatura de otro plano, un colgante hueso tallado con la forma de un portal y el ojo de cualquier criatura (+3 - 300 COs / 20 COs / costo variable)

Este hechizo solo es usado por dos tipos de hechiceros, los muy desesperados o los muy dementes. El poder de este hechizo crea un vórtice que lleva directamente al Reino del Caos.

El vórtice se abre inmediatamente y comenzará a absorber a toda criatura viva a su interior. Cada criatura (incluido el hechicero) deberá de realizar una prueba de **FV**, aquellos desafortunados que fallen serán absorbidos hacia el Reino del Caos donde los demonios le estarán esperando.

Cualquier hechicero no alineado con el Caos que aprenda este hechizo gana 1D10/2 Puntos de Locuras al aprender este hechizo. Los hechiceros alineados con el Caos (los que utilizan el saber del Caos) ganan 1 Punto de Locura al aprender este hechizo.

• EXPULSAR DEMONIO MAYOR •

Factor de Dificultad: 40

Preparación: Tres acciones completas

Alcance: 24 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una parte del cuerpo de un clérigo Bueno (+4)

Este hechizo permite expulsar a cualquier Demonio Mayor en un radio de 24 metros. El Demonio puede intentar una prueba de **FV**, volviendo de inmediato a su plano en caso de fallarla.

• INVOCAR DEMONIO MAYOR •

Factor de Dificultad: 40

Preparación: Una hora

Alcance: No aplicable

Duración: Hasta que se cumpla la tarea

Ingredientes: El corazón puro de un clérigo Bueno, sacrificado ritualmente (+4)

El hechicero puede invocar a un Demonio Mayor. La criatura aparecerá a menos de 6 metros del hechicero. Sólo funcionará si el Demonio ha sido previamente invocado y controlado, llegándose a un pacto con él. Una vez el Demonio ha sido invocado y controlado, el hechicero puede mandarle una tarea. El Demonio permanecerá hasta haberla cumplido, hasta que se le expulse o hasta que el hechicero muera. Observa que «Márchate y no vuelvas a molestarme nunca» cuenta como una tarea.

• SABER DEL CAOS BÁSICO •

Este hechizo puede ser cambiado por el último hechizo de la lista del *Saber del Caos* que aparece en el libro de reglas de Warhammer: Juego de Rol.

• EXTENDER LA LOCURA •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: 24 metros

Duración: 6D10 asaltos

Ingredientes: El cerebro de un lunático (+2)

Este hechizo produce una impresionante consciencia del poder diabólico en todas las criaturas vivientes en un radio de 24 metros. La criatura que falle una prueba de **FV** deberá pasar una de **Int**; si falla ésta, huirá de inmediato sin volver al menos durante 6D10 asalto y ganando un punto de locura.

El hechicero adquiere una Incapacidad al aprender este hechizo, ganando un punto de locura cada vez que lo utiliza.

• DEMONOLOGÍA •

• FAVOR DEL CAOS •

Ver WFJR pag. 160.

• DETENER INESTABILIDAD DEMONIACA •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Hasta el próximo período de inestabilidad

Ingredientes: La sangre de un niño recién nacido (+2)

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier grupo de Demonios Menores o Servidores Demoníacos, o sobre un solo Demonio Mayor en un radio de 48 metros. El objetivo no será afectado por el próximo período de Inestabilidad, aunque sea mágico. Un grupo de Demonios sólo puede estar protegido por uno de estos hechizos a la vez.

• INVOCAR CORCEL •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: No aplicable

Duración: Una hora

Ingredientes: Un pedazo del fémur de un Hombre Bestia del Caos (+2)

Este hechizo permite invocar a un Corcel Demoníaco. El Corcel puede tomar varias formas, pero normalmente aparece como un caballo de guerra, con ojos y boca llameantes. Tiene el perfil y facultades del Servidor Demoníaco que aparece en el Bestiario.

Una vez invocado, el Corcel Demoníaco puede aparecer en un radio de 6 metros del hechicero. Si éste lo controla con éxito, le servirá mientras dure el hechizo. Si el hechicero muere, el Corcel desaparece de inmediato.

Este hechizo sólo puede ser lanzado a resultas de un pacto con un Demonio Mayor o Menor, que deberá haber sido invocado con todos los rituales ya descritos.

• **INVOCAR DEMONIO MENOR** •

Ver WFJR pag. 160.

• **INVOCAR AYUDA MÁGICA** •

Factor de Dificultad: 13

Preparación: Dos acciones completas

Alcance Personal

Duración: Una hora por Magia

Ingredientes: Cualquier pergamino mágico, o el corazón de un Servidor Demoníaco (+2)

El hechicero puede usar este hechizo para invocar ayuda demoníaca en la forma de un hechizo. La ayuda aparece como una niebla retorcida, y el hechicero deberá pasar una prueba de **FV** para absorber el hechizo. Si tiene éxito, podrá aprender temporalmente un hechizo de Magia Menor o del Saber del Caos, pudiendo lanzarlo una vez de la forma normal.

Como ocurre con otros hechizos de invocación de poder, el hechicero adquiere una Incapacidad al aprenderlo, ganando un punto de locura cada vez que lo utiliza.

• **INVOCAR ENERGÍA** •

Factor de Dificultad: 13

Preparación: Dos acciones completas

Alcance Personal

Duración: Una hora por Magia

Ingredientes: Cualquier poción mágica, o el corazón de un cultista del Caos (+2)

El hechicero puede usar este hechizo para invocar poder mágico de origen Demoníaco. La energía aparece como retorcidos jirones de niebla, y el hechicero debe pasar una prueba de **FV** para absorber la energía mágica. Si tiene éxito, añade un punto adicional a su característica de Magia.

El hechicero adquiere una Incapacidad al aprender este hechizo, ganando un punto de locura cada vez que lo utiliza.

• **INVOCAR GRAN PODER** •

Factor de Dificultad: 21

Preparación: Dos acciones completas

Alcance No aplicable

Duración: 3D10+3 asaltos

Ingredientes: El corazón de un Demonio Menor (+3)

El hechicero puede usar este hechizo para invocar puro poder demoníaco. La energía aparece como una niebla retorcida, y el hechicero deberá pasar una prueba de **FV** para absorberla. Si tiene éxito, todas sus características aumentan en +10/+1, según el caso, aún por encima del máximo normal. Si falla la prueba de **FV**, el personaje no sólo deja de absorber la energía mágica, sino que además sufre la reducción de todas sus características en -10/-1, según el caso, durante 1D10 asaltos. Además, el personaje estará sujeto a estupidez durante los 1D10 asaltos siguientes.

Como ocurre con otros hechizos de invocación de poder, el hechicero adquiere una Incapacidad al aprenderlo, ganando un punto de locura cada vez que lo utiliza.

• **INVOCAR HORDA DE DEMONIOS** •

Ver WFJR pag. 161.

• **PORTAL DEMONÍACO** •

Factor de Dificultad: 38

Preparación: Una hora

Alcance 48 metros

Duración: 6D10 minutos

Ingredientes: Cualquier anillo mágico (+4)

Este hechizo abre un portal entre el mundo natural y un mundo demoníaco, permitiendo el paso de hordas incontroladas de Demonios. El portal aparece en cualquier lugar en un radio de 48 metros. El hechicero no puede controlar a los Demonios que parecen, que se comportan de forma aleatoria o como decida el DJ. Los Demonios invocados de esta forma suelen cargar contra las criaturas no demoníacas más cercanas en cuanto tienen oportunidad.

Al principio de cada minuto de juego, aparecen 3D10+3 Demonios Menores y un Demonio Mayor. Los Demonios no están aliados con el hechicero, ni le respetarán en la matanza. El Portal Demoníaco permanece abierto durante 6D10 turnos de juego. Cuando se cierra, todos los Demonios se vuelven inestables y desaparecen.

• **INVOCAR PODER TOTAL** •

Factor de Dificultad: 45

Preparación: Una hora

Alcance No aplicable

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Ingredientes: El corazón de un Demonio Mayor (+5)

El hechicero puede usar este hechizo para invocar poder puro y sin alteraciones de origen demoníaco. La energía aparece como una niebla retorcida, y el hechicero deberá pasar una prueba de **FV** para absorberla. Si tiene éxito, todas sus características aumentan +20/+2, según el caso, aun por encima del máximo normal.

Los efectos duran hasta el amanecer del día siguiente. Si falla la prueba de **FV**, el personaje no sólo deja de absorber la energía mágica, sino que además sufre la reducción de todas sus características en -20/-2, según el caso, durante 1D10x6 minutos de juego.

El hechicero no podrá usar este hechizo de nuevo hasta después de tantos días como puntos tenga en su característica de Magia modificada.

Como ocurre con todos los hechizos de invocación de poder, el hechicero adquiere una Incapacidad al aprenderlo, ganando un punto de locura cada vez que lo utiliza.

• **MAGIA OSCURA** •

• **PODER DEL CAOS** •

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Alcance Personal

Duración: Una hora

Ingredientes: Un corazón (+2)

El hechicero llama a las fuerzas del Caos para que aumenten su poder. Desafortunadamente este hechizo puede traer consecuencias desastrosas. Para determinar el éxito debe tirar contra su **FV**, si la supera, su atributo de Magia aumenta en un punto, si la supera con al menos tres grados de éxitos su atributo de Magia aumenta en dos puntos. Pero si llega a fallar, un portal del Caos se abrirá súbitamente y de allí surgirá un demonio menor que comenzará a atacar al hechicero y solo se marchará si es destruido o si logra matar al hechicero. Si llegase a fallar por al menos tres grados de fracaso, un portal del Caos aparecerá y engullirá al hechicero destruyéndolo para siempre.

• **VISIÓN DE TORMENTO** •

Ver WFJR pag. 160.

• **ESFERA DE ENERGÍA CAÓTICA** •

Factor de Dificultad: 11

Preparación: Media acción

Alcance: Especial

Duración: 1D10 asaltos (mínimo un asalto por Magia)

Ingredientes: Una redoma de sangre de demonio menor (+2 - 25 COs)

El hechicero extrae de la punta de su dedo una pequeña esfera de energía caótica hacia nuestro mundo. Al tomar contacto con esta realidad la esfera crece hasta transformarse en un globo de 2 metros de diámetro.

Durante el primer asalto la esfera se mueve 2D10 metros en una dirección escogida por el hechicero. En asaltos subsiguientes la esfera moverá 1D10 metros en una dirección al azar (usar 1D8 si se utiliza cuadrícula o 1D12 si no se utiliza).

Cualquier criatura, objeto o estructura tocada por la esfera sufre Daño 1D10 sin considerar armadura pero teniendo en cuenta la **BR** (aún hay que sumar el 1D10 normal que se adiciona al daño).

• LA MALDICIÓN DE NAGASH •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: 1D10 asaltos

Ingredientes: Un cuchillo utilizado para asesinar a alguien mientras dormía (+2)

Este hechizo puede afectar a una criatura o grupo. Tras lanzar La Maldición de Nagash, los cuerpos de las criaturas afectadas comenzarán a agrietarse y a desangrarse por innumerables cortes hasta derramarse por completo su esencia vital.

Las criaturas no podrán mover ni disparar. Si están trabadas en combate cuerpo a cuerpo, sufrirán una penalización de -20 a sus atributos de **HA** y **Ag** (modificando su iniciativa en respuesta). Además, al inicio de cada asalto cada víctima perderá 1D10/2 **Heridas** sin considerar su **BR** o armadura. Adicionalmente las víctimas deberán de realizar una tirada de **FV** o ganarán un punto de locura.

• RAYO DE PERDICIÓN •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Media acción

Alcance: 36 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una pieza de piedra bruja del tamaño del dedo del hechicero (+2)

Puedes lanzar tantos rayos como tu característica de Magia y puedes arrojarlos a uno o más objetivos. Cada rayo causa un impacto de Daño 5. Se considera un *proyectil mágico*.

• VUELO DE BRUJA •

Factor de Dificultad: 20

Preparación: Una acción completa y una media acción

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Plumas de cuervo (+2)

Este hechizo Otorga la capacidad de volar con un Movimiento aéreo de 5.

• ESPASMO DE MUERTE •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Media acción

Alcance: 48 metros

Duración: Instantánea

Ingredientes: El corazón de una persona que haya muerto de miedo (+3)

El hechicero dispara un rayo de energía oscura contra un individuo. El objetivo debe realizar una tirada de **R** o sufrirá inmediatamente un efecto crítico en el torso, el valor del crítico es igual a 1D10 (con un resultado mínimo igual al atributo de Magia del hechicero). Si la víctima muere toda criatura que se

encuentre a dos metros de radio de él (una casilla) sufrirá un impacto de Daño igual a la mitad de la **BF** de la víctima.

• HORROR NEGRO DE ARNIZIPAL •

Factor de Dificultad: 27

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: Especial

Duración: 1D10+5 asaltos

Ingredientes: El corazón de un hechicero del Caos (+3)

El hechicero invoca una siniestra nube de oscuridad (utiliza la plantilla grande) que se mueve sobre el enemigo, desintegrando la carne de los guerreros y dejando a su paso esqueletos chamuscados. La nube se moverá en la dirección indicado por el hechicero.

Toda criatura que se encuentre atrapada por la nube será arrastrada al interior recibe un impacto de Daño 7. Adicionalmente deberán pasar una tirada de **R** o sufrirá un impacto adicional de Daño 9, sin protección por armadura. Si este hechizo mata a un miembro de un grupo y quedan algunos con vida, estos deberán realizar una prueba de **FV** o salir huyendo.

El *Horror Negro de Arnizipal* permanecerá activo seguirá avanzando en línea recta 1D10 +2 metros por asalto en la dirección que escója el hechicero hasta que sea disipado o hasta que el hechicero desee disiparlo.

• LA TRANSFORMACIÓN DE KADON •

Factor de Dificultad: 30

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: Personal

Duración: Hasta ser disipado

Ingredientes: El corazón de una de las bestias (+3)

El hechicero se transforma a sí mismo en un rugiente monstruo, que puede ser una Quimera, una Manticora, una Hidra o una Serpiente Alada. Si usa ingredientes, deberá utilizar el corazón de la bestia en la que se desea transformar.

Mientras este transformado, el hechicero no podrá lanzar más hechizos. El hechicero ganará todas las características físicas y habilidades de la nueva forma pero conservará sus atributos personales (**Int** y **FV**). Cualquier equipo portado por el individuo se transformará, incorporándose en la nueva forma. El hechicero puede cambiar de forma cuantas veces desee mientras dure el hechizo.

Todo daño, heridas o efectos críticos sufridos por una de las formas se reflejarán en cualquiera de las otras formas que se adopten, por ello se deberá llevar un porcentaje de las heridas perdidas. Así si el hechicero se transmuta en una Manticora con 38 **H** y pierde 24 **H** por daño, tendrá solo la mitad de las heridas de la próxima forma. Lo mismo ocurre con cualquier **H** que haya sufrido el hechicero antes de realizar su transformación.

• DESTRUCCIÓN DE ALMAS •

Factor de Dificultad: 38

Preparación: Una acción completa y media acción

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una pinta de sangre de un humanoide que haya muerto desangrado (+4)

Este hechizo crea un negro y arremolinado viento de muerte sobre un área determinada por la plantilla grande. El viento succiona la energía vital de todas las criaturas vivientes sobre las que pasa, incluyendo el hechicero, causándoles 1D10 **Heridas** (independientemente de su **BR** y armadura). Adicionalmente el hechicero se curará una **Herida** por cada dos **Heridas** causadas por el hechizo, hasta un máximo igual al doble de su atributo original.

El hechicero no puede curarse las **Heridas** adicionales mediante el uso de otros hechizos. Una vez que estas **Heridas** adicionales se pierden no las puede recuperar (salvo que tire

otra vez este hechizo para ganar nuevamente heridas). Si las **Heridas** del hechicero caen por debajo de cero esté no morirá ya que se estará curando al mismo tiempo que pierde **Heridas**.

• SABER DE LA NIGROMANCIA •

• ZONA DE VIDA •

Factor de Dificultad: 9

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla grande

Duración: Una hora

Ingredientes: Una reliquia sagrada (+1)

El hechicero puede impedir a cualquier No Muerto (incluyendo Etéreos) que entre en la Zona o lance hechizos o proyectiles al interior de la misma.

• EXTENDER CONTROL •

Factor de Dificultad: 11

Preparación: Acción completa

Alcance: No aplicable

Duración: Una hora

Ingredientes: El cerebro de un mago (+2)

Este hechizo permite al personaje controlar al doble de no muertos permitidos y aumenta el alcance del control a 200 metros.

• CONTROLAR NO MUERTOS •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un símbolo religioso o madera de un ataúd (+2)

Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier grupo de Esqueletos o Zombis en un radio de 48 metros. Los objetivos pueden realizar una prueba de **FV** para resistirse a los efectos; los que fallen quedarán bajo el control del hechicero.

El Nigromante puede imponerse y dominar a los No Muertos hostiles. Es necesario un hechizo por separado para grupos distintos.

• VOLVERSE ETÉREO •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: Personal

Duración: Hasta que se anule

Ingredientes: Una pieza de gasa (+2 - 2 COs)

El hechicero puede usar este hechizo para entrar en un estado etéreo. Una vez en él, no puede usar magia, ni entrar en combate cuerpo a cuerpo o a distancia pero, sin embargo, es capaz de atravesar objetos sólidos (como paredes) y cruzar obstáculos o terreno difícil sin penalización.

El personaje puede permanecer en este estado todo el tiempo que quiera. Las ropas y posesiones inmediatas cambian con él, pero no otras criaturas, como un ratón oculto en el bolsillo.

• CONTROL TOTAL •

Factor de Dificultad: 22

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un día

Ingredientes: Esencia de vampiro (+3)

Este hechizo permite al personaje controlar al triple de no muertos permitidos y aumenta el alcance del control a 500 metros.

• VIDA EN LA MUERTE •

Factor de Dificultad: 22

Preparación: una acción completa y una media acción

Alcance: Personal

Duración: Una hora por Magia

Ingredientes: Un corazón humano fresco (+3)

Este hechizo sólo puede afectar al Nigromante mismo, y sus efectos duran una hora por cada punto en el atributo de Magia. Si el hechicero muere durante ese tiempo, su espíritu es liberado y puede intentar habitar el cuerpo de cualquier otra criatura viviente durante los próximos 1D10 asaltos.

El espíritu invisible del hechicero tiene **Movimiento** 6 y debe empezar desde el cadáver. El espíritu debe tocar a su anfitrión para intentar habitarlo. Este puede hacer una prueba de **FV** para impedirlo. Si la pasa, el espíritu no podrá habitar en ese cuerpo. Si falla, el espíritu del Nigromante se introduce en su cuerpo hasta la muerte o hasta que es expulsado por medios mágicos.

La psique de la víctima no es destruida, pero queda suprimida por la posesión del Nigromante. El hechicero no tiene acceso a los recuerdos, memorias y conocimientos de la víctima, y si alguna vez es expulsado del cuerpo, ésta recuperará el control.

El espíritu errante del hechicero no puede ser dañado por los ataques físicos o mágicos, pero le es imposible entrar en las Zonas mágicas que impidan el paso a los No Muertos Etéreos. Si el espíritu del Nigromante no consigue encontrar un nuevo cuerpo en 1D10 asaltos, se disuelve y queda destruido.

Como espíritu, el Nigromante carece de poderes mágicos o físicos. Al adquirir un nuevo cuerpo, recupera sus características de **Int**, **FV** y **Mag** así como todas sus habilidades, y poderes mágicos. Todas las demás características son a partir de ahora las del anfitrión.

• MALDICIÓN DE LA NO MUERTE •

Factor de Dificultad: 27

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: 48 metros

Duración: Hasta que la criatura es destruida o eliminada

Ingredientes: La mano marchita de un Nigromante No Muerto (+3)

Este hechizo puede lanzarse contra cualquier personaje en un radio de 48 metros. La víctima puede hacer una prueba de **FV** para evitar los efectos. Si falla, empezará a transformarse en una criatura No Muerta. Al principio de cada turno a partir del siguiente, pierde 10 puntos de **Fuerza**, convirtiéndose en un No Muerto al llegar a 0. El personaje recupera su **Fuerza**, pero **FV**, **Ag** y **Em** quedan a 10, perdiendo además todos sus poderes mágicos.

Como No Muerta, la criatura debe ser controlada a partir de ahora de la misma forma que los Esqueletos y los Zombis. Este hechizo sólo puede lanzarse sobre criaturas humanoides conscientes, y no tiene efecto sobre criaturas que no piensan. Sólo puede ser usado contra seres individuales de menos de tres metros de alto.

• VIENTO DE MUERTE •

Factor de Dificultad: 28

Preparación: Una acción completa y media acción

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: El polvo encantado de 5 momias (+3)

Este hechizo crea un negro y arremolinado viento de muerte sobre un área determinada por la plantilla grande. El viento succiona la energía vital de todas las criaturas vivientes

• SABER DE MANANN •

• TRIDENTE DE MANANN •

Factor de Dificultad: 13

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Un asalto

Ingredientes: Un diente de un pez (+1)

Un traslúcida tridente surge desde la mano del lanzador. Un ataque realizado con este hechizo causa Daño 7 y se considera que posee la propiedad Impactante.

• DIVIDIR LAS AGUAS •

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Una pequeña paleta de madera (+2 - 1 CO)

El personaje puede lanzar este hechizo sobre cualquier tramo de río o masa de agua de hasta 8 metros de ancho en una distancia de 48 metros. Las aguas de abrirán de inmediato, produciendo una abertura de 8 metros que el hechicero puede cruzar a pie. Las aguas permanecerán así hasta que el hechicero anule los efectos (lo que puede hacer en cualquier momento) o hasta que se aleje más de 48 metros.

Las criaturas atrapadas por el agua cuando ésta vuelva a su lugar deberán pasar una prueba de **Ag** o ser barridas por la corriente 1D10x6 metros, sufriendo 1D10/2 **H** al ser arrastrados (modificadas por la **R**, pero independientemente de la armadura). Los personajes que lleven armadura de metal o sean incapaces de *Nadar*, empezarán a ahogarse.

• TORMENTA DE MANANN •

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros

• SABER DE MÓRR •

• PROTECCIÓN DE MÓRR •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Media acción

Alcance: Plantilla grande (centrada en el sacerdote)

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Una infusión de Raíz de Tumba (+1)

El lanzador y todo aliado dentro del área de efecto, reciben la protección de Mórr lo que les vuelve inmunes al miedo causado por los no muertos y además obtienen un +10 **FV** contra cualquier tirada que deban realizar en defensa de un no muerto (hechizos, terror, etc.). Los efectos del Terror se aplican con normalidad. Este hechizo también previene cualquier punto de locura que pueda adquirirse como efecto de los no muertos.

• CUERVOS DIVINOS •

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Alcance: 24 metros

Duración: Un asalto por Magia

Ingredientes: Una máscara de plata (+2 - 30 COs)

sobre las que pasa, incluyendo el hechicero, causándoles 1D10 **Heridas** (independientemente de su **BR** y armadura).

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una perla (+2 - 10 COs)

Los cielos se oscurecen y las aguas rugen mientras una repentina tormenta surge de la nada. La *Tormenta de Manann* es un *proyector mágico* que causa Daño 5. El sacerdote puede lanzar un relámpago por cada punto en su atributo de Magia.

• ANIMAR LAS AGUAS •

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: 48 metros

Duración: Una hora o hasta ser destruido

Ingredientes: Una extensión de agua de al menos 12 metros de diámetro (+3)

Mediante este hechizo, el personaje puede animar cualquier masa de agua en un radio de 48 metros. Aunque hay un límite máximo al objetivo del hechizo, nada impide que el agua forme parte de una masa mayor, como un río o un lago.

El agua animada manifestará hasta 12 pseudópodos, cada uno de ellos de hasta 24 metros de largo, con los que puede hacer hasta 12 ataques. Los ataques son de **BF** 6 con **HA** 73, aunque las criaturas capaces de respirar bajo el agua restarán 3 al daño. Las víctimas no pueden dañar a los pseudópodos a menos que usen armas mágicas; cualquier impacto en un uno de ellos que inflija 4 ó más **H** lo destruirá.

El perfil completo del agua animada es el siguiente:

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
73	0	60	60	60	0	0	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
12	12x4	6	6	0	0	0	0

El hechicero debe mantenerse a menos de 48 metros del agua, y no puede hacer nada que no sea caminar a la mitad de su movimiento normal. Si se aleja demasiado o es interrumpido, el hechizo se desvanece.

Una bandada de cuervos luminosos desciende desde los cielos sobre todo no muerto que se encuentre a 24 metros del lanzador (en toda dirección). Los cuervos solo son visibles por los no muertos, quienes los perciben con una luminosidad cegadora. Los No Muertos deberán de realizar una tirada de **FV** o quedar ciegos. Una criatura ciega ve su **HA**, **Ag**, y **M** reducidos a la mitad; y su **HP** se reduce a 0. Aunque se supere la tirada, la distracción causada por los cuervos hace que todos los no muertos estén limitados a realizar solo media acción por asalto (a menos que superen una prueba de **FV** al comienzo de su turno).

• IRA DE MÓRR •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Una máscara de plata (+2 - 30 COs)

Esta plegaria le permite a su lanzador asumir la apariencia del dios Mórr, al menos a los ojos de los No Muertos. Las criaturas No Muertas no suelen padecer miedo ni terror, pero mientras dure esta plegaria la apariencia del lanzador provoca que cualquier criatura no muerta que lo vea deba tener éxito en

una prueba de **FV** o se alejará huyendo de la presencia del lanzador tan rápido como le sea posible y por la vía más rápida.

• **ABRIR LAS PUERTAS DE MÓRR** •

Factor de Dificultad: 22

Preparación: Una acción completa y una media acción

Alcance: Plantilla grande (centrada en el sacerdote)

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Un símbolo de Mórr hecho en plata (+2)

Esta plegaria abre una puerta al reino de Mórr, a través del cuál las criaturas No Muertas son absorbidas fuera del mundo de los vivos, El cuerpo del lanzador adquiere un aspecto

• **SABER DE MYRMIDIA** •

• **ÁGUILA DE MYRMIDIA** •

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Media acción

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un pequeño águila dorado (+1 - 8 COs)

Este hechizo crea un águila luminoso que impacta a una única criatura causando Daño 4. El *Águila de Myrmidia* es un *proyectil mágico*.

• **INSPIRAR VALENTÍA** •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: Radio de 24 metros

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Un manojo de ramitas (+1)

• **SABER DE RANALD** •

• **REVELAR SECRETOS** •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla pequeña (centrada en el lanzador)

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Una lupa (+1 - 2 COs)

Este hechizo revela el emplazamiento de todas las puertas secretas y compartimentos ocultos dentro del campo de visión de quien lo lance, hasta una distancia de 6 metros (plantilla pequeña). Quedarán enmarcados por una brillante luz verde mientras dure el hechizo. El hechizo no revela dónde se encuentran las palancas ocultas u otros mecanismos para abrirlos, ni la presencia de trampas o alarmas relacionadas. Los lugares ocultos por medios mágicos también resultan inmunes a este hechizo.

• **VISIÓN NOCTURNA** •

Factor de Dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Alcance: Contacto

Duración: Diez minutos por Magia

Ingredientes: Un ojo de gato (+1)

Este hechizo otorga una Visión Nocturna de 30 metros. Este hechizo no aumentará el alcance de la visión nocturna que posea un personaje con esta habilidad.

• **VISIÓN DE RANALD** •

Factor de Dificultad: 9

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

sombrío, creciendo hasta convertirse en un cuadrado que se abre en el tejido de la realidad, de aproximadamente tres metros de ancho por tres de alto. Un viento silencioso sopla en dirección a esta abertura con la fuerza de un huracán, y todas las criaturas No Muertas en 10 metros alrededor (usa la plantilla grande) verán como su existencia es absorbida sufriendo una pérdida de **H** igual a la mitad de su atributo de **H** (redondeando hacia arriba, ejemplo: un esqueleto con 9 **H** sufrirá una pérdida de 4 **H**). Cualquier no muerto sin mente (esqueletos y zombies), y cualquier no muerto cuyas heridas hayan sido reducidas a 0 será absorbido en el reino de Mórr y, por lo que al mundo de los vivos respecta, destruidos de forma permanente.

Tus palabras llenan de valor y heroísmo a quienes te oigán. Todos tus aliados dentro del área de efecto superan automáticamente una prueba cualquiera de **FV** que realicen antes que expire el hechizo.

• **FORTALEZA DE MYRMIDIA** •

Ver *Impedir Huida* en Magia Menor.

• **BENDICIÓN DE BATALLA** •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Una acción completa y media acción

Alcance: 24 metros

Duración: Un asalto por Magia

Ingredientes: Un símbolo de Myrmidia (+2)

El sacerdote puede lanzar este hechizo sobre un grupo amigo. Mientras estos permanezcan afectados por el hechizo, podrán aplicar un modificador de +10 **HA**, +10 **HP** y +1 daño.

Ingredientes: Una lente tallada en cristal de roca (+1 - 5 COs)

Mediante este hechizo, el sacerdote puede ver a través de superficies sólidas (pero no más sólidas que un árbol) como si no estuviesen allí. Por cada punto en que se aumente la dificultad se podrá ver a través de un centímetro de dicha superficie. Este hechizo no permite ver a través de metales o materiales densos como el granito.

Este hechizo le permite a quien lo lance ver a través de paredes, rocas y otros obstáculos, de hasta dos metros de espesor, como si estuviesen hechos de cristal.

Al superar una prueba de Percepción, el lanzador puede concentrar su visión mágica de modo que, por ejemplo, el mecanismo de una cerradura resulte visible mientras que su continente se haya vuelto invisible. Esto le permitiría una bonificación de +30 a cualquier intento de prestidigitación (para forzar una cerradura).

• **VOLVER** •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Alcance: Contacto

Duración: Hasta que el objeto regrese al lanzador

Ingredientes: Pluma de paloma (+1)

Este hechizo se puede utilizar para encantar un objeto pequeño del tamaño de una moneda, anillo, o similar. El objeto volverá mágicamente a quien lance el hechizo cuando pase una hora lejos de él. Sin importar la distancia, o si el objeto fue robado o vendido, siempre regresare al lanzador a menos que se contrarreste el hechizo.

Si bien los seguidores de Ranald utilizan este hechizo para vender una y otra vez los mismos enseres a desprevenidos, se le pueden dar otros usos más imaginativos. Más de un ladrón

capturado ha conseguido huir de su prisión por ejemplo, cuando este hechizo le devolvió sus gonzúas una hora después

de que le hubieran sido confiscadas.

• SABER DE SHALLYA •

• COAGULAR •

Factor de Dificultad: 1 por cada herida sufrida por la víctima

Preparación: Acción completa

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Ingredientes: Una pieza de ropa limpia (+1)

Usando este hechizo se podrá detener las hemorragias sufridas por una víctima. La hemorragia cesará de inmediato al lanzarse el hechizo. Cabe aclarar que este hechizo no restablece ninguna herida perdida como así tampoco cura los efectos de algún miembro roto, dislocado o amputado.

• MANO CURATIVA •

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Especial

Ingredientes: Un símbolo religioso de Shallya (+1 - 5 COs)

Mediante este hechizo el sacerdote obtiene un +20 a una tirada de Sanar. La duración del hechizo se aplica a la duración del tratamiento en cuestión. Solo es posible beneficiarse de este hechizo una sola vez al día sobre un mismo paciente.

• SABER DE SIGMAR •

• FURIA DE SIGMAR •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Alcance: Contacto

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Símbolo de Sigmar (+1)

Esta plegaria permite al sacerdote bendecir temporalmente un arma con la furia de Sigmar. Esta plegaria seguirá funcionando siempre y cuando el arma se portada por un Cultista o Sacerdote de Sigmar. La *Furia de Sigmar* permite repetir una tirada de daño por asalto.

• GOLPE DE SIGMAR •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Media acción

Alcance: Contacto

• SABER DE TAAL Y RHYA •

• SENTIDO DE PRESENCIA •

Factor de Dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Una hora

Ingredientes: Una parte del cuerpo de la criatura a ser detectada (+1 - 5/-)

Una vez es lanzado el hechizo, se especifica un tipo de criatura fantástica o no fantástica para ser detectada. Durante el

• LIMPIAR •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Alcance: Contacto

Duración: Permanente

Ingredientes: Un cristal pulverizado (+1 - 10 COs)

El sacerdote, mediante este hechizo, limpiará una pinta de cualquier líquido o medio kilo de cualquier comida, como consecuencia no contendrán sustancias inherentes a dicho líquido o comida. Esto significa que los alimentos envenenados serán consumibles, pero desgraciadamente esto también significa que una deliciosa comida condimentada perderá sus condimentos.

• LATIDO DEL CORAZÓN •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance: Contacto

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un corazón de una criatura con valores y moral (+3 - 75 COs)

Este hechizo permite al sacerdote curar a una única criatura reestableciéndole 1D10 **H** por Magia del sacerdote.

Duración: 1D10+4 asaltos

Ingredientes: Símbolo de Sigmar (+1)

Esta plegaria puede lanzarse contra cualquier Cultista o Sacerdote de Sigmar permitiéndole repetir una tirada de **HA** por asalto mientras la plegaria siga activa.

• ENCARNACIÓN DE SIGMAR •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un minuto

Ingredientes: Una máscara de plata representando a Signar (+2)

Esta plegaria le permite a su lanzador asumir la apariencia del dios Sigmar. El sacerdote causa miedo a todos sus enemigos y obtiene los siguientes modificadores a sus atributos: **HA** +20, **F** y **R** +10, **FV** +15, **A** +2.

lapso de una hora, el sacerdote será alertado si alguna criatura de ese tipo está a menos de 48 metros.

• CURAR HIJO DE LA TIERRA •

Ver *Curar Animal* en Saber de las Bestias.

• ELIMINAR PARÁSITOS •

Ver *Despiojar* en Saber de las Bestias.

• MORADA DE TAAL •

Ver *Crear Vegetación* en Saber de la Vida.

• SABER DE ULRIC •

• AULLIDO DE GUERRA •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla pequeña (centrada en el lanzador)

Duración: Un minuto por magia

Ingredientes: Una pata de lobo (+2)

El sacerdote aúlla a Utric. Mientras dure el hechizo todos los aliados dentro del área de efecto (incluyendo al sacerdote) obtendrán un +2 M.

• RESISTIR FRÍO •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Una hora

Ingredientes: Un ópalo azul (+2 - 50 COs)

El cuerpo del sacerdote queda cubierto por un oscilante fuego mágico de llamas azules. Gracias a este hechizo el sacerdote es inmune al daño sufrido por frío normal o mágico mientras dure el hechizo.

• HIJO DE ULRIC •

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

• SABER DE VERENA •

• CONCLUSIÓN ATURDIDORA •

Factor de Dificultad: 7

Preparación: Media acción

Alcance: Un objetivo dentro de un radio de 12 metros

Duración: Un asalto por Magia

Ingredientes: La última página de una historia o partitura que relate una aventura de acción o romántica (+1 - Coste variable, pero generalmente 2 COs)

El sacerdote lee en voz alta las últimas líneas de la hoja y tras concluir el relato el objetivo deberá de realizar una prueba de FV o quedar aturdido por la duración del hechizo.

Este hechizo no afectara a criaturas sordas o que no comprendan el idioma en el cual esta escrita la obra. Tampoco afecta a criaturas inmunes a psicología y a criaturas de más de 3 metros de altura.

• CONSEJO DE VERENA •

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: una lengua de lechuza (+1)

Mientras dure la plegaria el sacerdote puede repetir cualquier tirada fallida que haya obtenido al usar una habilidad de Sabiduría Académica.

Duración: Un minuto

Ingredientes: Un cráneo de lobo (+2)

Este hechizo permite invocar un lobo espectral que aparecerá inmediatamente al lado del sacerdote respondiendo fielmente a todas sus órdenes. El lobo posee el siguiente perfil:

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
35	0	30	30	40	14	25	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	6	-	-	-

El lobo es inmune a todo efecto psicológico.

• MARTILLO DE ULRIC •

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Media acción

Alcance: 32 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un martillo de plata adornado con ópalos de fuego (80 COs - Reutilizable)

Al ejecutar este hechizo, el sacerdote arroja el martillo el cual impacta a una criatura o varias criaturas designadas por el sacerdote. El sacerdote puede, en un mismo asalto, arrojar el martillo contra una cantidad de criaturas igual a su atributo de Magia, no pudiendo arrojar el martillo contra una misma criatura en más de una oportunidad en el mismo asalto. El *Martillo de Utric* posee la cualidad Impactante y causa daño 4. Se considera un *proyectil mágico*.

• SABIDURÍA DE VERENA •

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: El cráneo de una lechuza (+2)

Mientras dure la plegaria el sacerdote obtiene una habilidad de Sabiduría Académica a elección, si el sacerdote ya posee dicha habilidad entonces aumentará en un nivel de maestría.

• PORTADOR DE LA VOZ JUSTICIERA •

Factor de Dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Un página de un libro (+2)

Mientras dure la plegaria el sacerdote es bendecido por Verena para portar su voz y llevar la justicia donde se la necesite. El sacerdote obtiene un modificador de +20 a cualquier tirada de Carisma (o Em en su defecto) relacionada con la mediación o para hacer cambiar de opinión a alguien, siempre y cuando no se recurra a la mentira o a algún método agresivo o que viole la filosofía de Verena.

El siguiente artículo contiene material traducido y/o adaptado de diferentes autores. Todos los derechos quedan reservados a los respectivos autores intelectuales. Material publicado sin permiso y sin fin comercial ni intención de lucro.

Material descargado de: [La Comunidad del Martillo \(http://www.freewebs.com/elemmir-hda/\)](http://www.freewebs.com/elemmir-hda/)