

WARHAMMER

The word "WARHAMMER" is written in a bold, yellow, 3D-style font with a red outline. It is positioned at the top of the page, with a flaming sword blade passing through the letters.A detailed illustration of a Warhammer character, likely a Chaos Knight, riding a heavily armored horse. The knight is wearing ornate, dark armor with gold and blue accents. He holds a flaming sword aloft in his right hand and a glowing mace in his left. The background is a dark, fiery landscape with skeletal trees and a distant, glowing city. The overall tone is dark and dramatic.

COMPENDIO DE REGLAS NO OFICIALES

Contenido

CÓMO USAR ESTE LIBRO	4		
CAPÍTULO I: CAMBIANDO LAS REGLAS.....	5	CAPÍTULO II: LA MAGIA Y LOS HECHIZOS	27
1. MOVIMIENTO INICIAL	5	11. MODIFICANDO LAS REGLAS DE LA MAGIA ..	27
2. HABILIDADES	5	11.1. NUEVAS REGLAS DE HECHIZOS	27
3. TALENTOS.....	5	11.2. DESCRIPCIÓN DE LOS HECHIZOS	28
3.1. CAMBIOS DE REGLAS.....	5	11.3. CAMBIANDO HECHIZOS PUERILES	28
3.2. NUEVOS TALENTOS.....	7	EL SABER DE LAS BESTIAS.....	30
4. COMBATE	11	SABER DE LA MUERTE	35
4.1. INICIATIVA (CAMBIO DE REGLAS) (DK).....	11	SABER DEL FUEGO	39
4.2. CONTROL ENFRENTADO DE CARACTERÍSTICAS	11	SABER DEL CIELO.....	43
4.4. ACCIONES DE COMBATE.....	11	SABER DE LA VIDA	48
4.5. MODIFICADORES AL COMBATE (DK)	12	SABER DE LA LUZ	52
5. SITUACIONES ESPECIALES	14	EL SABER DEL METAL.....	56
5.1. COBERTURA (DK).....	14	EL SABER DE LAS SOMBRAS.....	61
5.2. ATURDIMIENTO (DK)	14	NUEVOS ARTEFACTOS MÁGICOS: PERGAMINOS66	
5.3. FATIGA (DK)	14	PLANTILLAS	66
6. ARROJAR OBJETOS	15		
7. DAÑO Y CURACIÓN, CRÍTICOS, DAÑO A			
CARACTERÍSTICAS Y EFECTOS PERMANENTES....	15		
7.1. DAÑO Y CURACIÓN	15		
7.2. ATENCIÓN MÉDICA.....	16		
7.3. CRÍTICOS.....	16		
7.4. DAÑO A LAS CARACTERÍSTICAS	17		
7.5. EFECTOS PERMANENTES.....	17		
8. DAÑO ESPECIAL	18		
8.1. DAÑO ENERGÉTICO: FUEGO, ELECTRICIDAD Y			
FRIO. 18			
8.2. ASFIXIA	19		
8.3. CAÍDAS.....	19		
9. REGLAS DE MOVIMIENTO, TREPAR, SALTOS Y			
NATACIÓN.....	19		
9.1. MOVIMIENTO.....	19		
9.2. NATACIÓN.....	20		
9.3. SALTOS	21		
9.4. TREPAR	22		
10. REGLAS DE MIEDO, LOCURA Y CORRUPCIÓN			
(DK)	22		
10.1. MIEDO.....	23		
10.2. LOCURA.....	24		
10.3. CORRUPCIÓN	27		

CAPÍTULO III: CREACIÓN DE HECHIZOS 68

3. CREACIÓN DE LOS HECHIZOS.....68

3.1. ALCANCE DEL HECHIZO.....69

3.2. DURACIÓN DEL HECHIZO69

3.3. FORMA DE HECHIZO..... 70

 ATAQUE70

 CAUSALES70

 CONVOCATORIA71

 FÍSICO.....71

 RESISTENCIA72

3.4. PREPARACIÓN DEL HECHIZO 73

3.5. TIEMPO DE CREACIÓN DEL HECHIZO.....73

CAPÍTULO IV: CREACIÓN DE ARMAS Y ARMADURAS 74

4.1. TIPOS DE LAS ARMAS74

 TALENTO “ESPECIALISTA EN ARMAS”74

4.2. PROPIEDADES DE LAS ARMAS..... 75

4.3. DESCRIPCIONES DE LAS ARMAS:..... 76

4.4 NUEVAS ARMAS 76

4.5. LA CALIDAD 78

 4.5.1. DESCRIPCIONES Y EFECTOS DE LA CALIDAD 78

 4.5.2. CREANDO ARMAS DE CALIDAD.....79

 4.5.3. CREACIÓN DE ARMADURAS DE CALIDAD.....82

4.7. LA FOJA DE OBJETOS..... 85

4.8. ROTURA..... 85

4.9. CREANDO VENENOS 86

4.10. REGLAS ESPECIALES SOBRE LAS ARMAS:.... 86

CAPÍTULO V: BENDICIONES Y DONES DIVINOS87

CAPÍTULO VI: TALENTOS DE MONSTRUOS Y TABLAS DE CRÍTICOS 92

 CRÍTICOS.....94

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Este manual no oficial, creador por y para fans. El motivo de su creación es tanto la de actualizar un poco las reglas de este magnífico juego de rol, usando para ello tanto un par de reglas inventadas y testeadas, por mi persona, como reglas desarrolladas en DarkHeresy.

El libro contiene:

- Modificaciones de reglas básicas del reglamento del WarhammerFantasy 2ª edición, las reglas que contengan una marca de DK, es que han sido extraídas del manual de DarkHeresy.
- Los Saberes Mágicos, obtenidos del libro de "Renios de la Magia" para WFRP, revisados y actualizados.
- Un sistema de Creación de hechizos, que sirve para intensificar las partidas y dar un poco de mayor variedad a los usuarios de la magia.
- Sistema de Creación de Artefactos. Con una revisión de las armas de WarhammerFantasy que aparecen en el libro básico y en arsenal del viejo mundo.
- Sistema de Bendiciones Divinas, que modifican las reglas de la magia Divina.
- Un Resumen de talentos monstruosos extraídos de varios manuales y una tablas de críticos más aleatorios creada por mí.

Espero que este Compendio os guste, de la misma manera que a mí me ha gustado desarrollarlo. Y que os sea útiles en vuestras partidas de Warhammer Fantasy como lo ha sido en las mías.

Por ultimo agradecer a este juego la cantidad de horas de diversión que me ha dado.

Un Saludo desde el viejo mundo de Vicente Romero Gómez.

CAPÍTULO I: CAMBIANDO LAS REGLAS

Proponemos una serie de reglas que varían levemente el sistema de juego y permiten una mayor diversión. Estas reglas son opcionales de usar o no, no obstante las reglas posteriores de Hechizos y Artefactos las siguen.

1. MOVIMIENTO INICIAL

Todos los personajes comienzan con un movimiento igual al bono de Agilidad +1, excepto los ogros que comienzan con el bono de Agilidad +3. El tipo de movimiento de los personajes varía a medida que se incrementa su característica de Agilidad.

2. HABILIDADES

Acrobacias (Cambio de Reglas) (DK)

Tipo: Avanzada

Característica: Agilidad

Coste: Acción Completa / media acción

Descripción Esta habilidad engloba una gran variedad de técnicas de movimiento para personajes flexibles. Desde dar volteretas a rodar por el suelo, pasando por zambullidas o saltos de gran riesgo, esta habilidad aumenta todas las opciones de movimiento del personaje.

La dificultad de las tiradas depende de la acción deseada; cuanto más complicada sea la maniobra (por ejemplo, dar un salto con voltereta por encima de un grupo de sectarios enfurecidos para agarrarse a un candelabro), mayor será la dificultad. Cuantos más niveles de éxito obtenga el jugador en la tirada, más impresionante será el resultado.

Existen dos reglas especiales asociadas a esta habilidad:

- **Abandonar un combate:** Si un personaje desea realizar una acción de abandonar combate, puede intentar una tirada de Acrobacia para reducir a media acción.
- **Saltos verticales y horizontales:** Se puede realizar una tirada de Acrobacia en vez de una tirada de Agilidad (para saltos verticales) o de Fuerza (para saltos horizontales).

Talentos Asociados: Brioso.

Nota: queda a discreción del director de juego cuando o en que profesión un Personaje puede aprender o no esta habilidad. Como consejo permite que pueda desarrollarse en todas las profesiones que tengan el talento Brioso.

Canalizar (Cambio de Reglas)

Tipo: Avanzada

Característica: Voluntad

Coste: Media acción.

Descripción: Esta habilidad se usa para controlar los vientos de la magia. Puedes realizar una tirada de canalización antes de invocar el Hechizo. Si la consigues puedes añadir a la tirada del hechizo una bonificación igual a tu **Bono de Voluntad** (la decena de la característica de voluntad). Si utilizas canalización tu siguiente acción debe ser un lanzamiento de hechizos.

Talentos Asociados: Afinidad con el Aethyr.

3. TALENTOS

3.1. CAMBIOS DE REGLAS

Brioso

Puedes ponerte en pie con una acción libre, y usar la habilidad acrobacias para saltar, como media acción, y para abandonar un combate, como acción libre. Además la distancia de todos tus saltos horizontales se incrementa en +1.

Desarmar

Realiza una tirada de Habilidad de Armas, si la consigues en vez de hacer daño, realizáis un **control enfrentado de características (ver apartado 2.3 Combate)** entre Bono de Fuerza o Agilidad del atacante, frente al Bono Fuerza o Agilidad del defensor. Si el atacante obtiene un valor superior al defensor, gana y lo desarma.

Si en la tirada enfrentada de características la diferencia de desarmar es superior a 5, entonces el atacante se queda con el arma del defensor.



Don de Gentes (DK)

Irradias un aura de mando natural que inspira a todos los que te rodean. Tus tiradas de Empatía y de habilidades basadas en la Empatía pueden afectar a 10 veces más la cantidad habitual de personas. El tono autoritario de tu voz es tal que incluso aquellos que no están a tu servicio te prestan atención cuando hablas. Puedes hacer que cumplan tus órdenes aquellos que no tengan por qué obedecerte si superas una tirada de Mando con una penalización de -10. Este talento no surte efecto contra objetivos hostiles, y únicamente afecta a los PNJ.

Etiqueta (DK)

Requisitos previos: Empatía 40.

Grupo de talentos: imperio, razas, salvajes, Nobleza,...

Sabes cómo tratar con una organización o colectivo social concreto. Recibes una bonificación de +10 a todas las tiradas de Empatía que debas realizar para interactuar con miembros del grupo elegido.

Frenesi (DK)

Puedes inducirte un estado de furia salvaje y desmandada. Perdiendo el control y dejándote llevar por la rabia, permanecerás sumido en este estado de Furia asesina hasta el final del combate. Lo que te concede una serie de bonificaciones

- +10% a la Habilidades de armas Cuerpo a cuerpo
- +1 Bono de Fuerza, Resistencia y Voluntad,
- Eres inmune al miedo, aturdimiento y los efectos de la Fatiga

Inconvenientes

- -20% a la Habilidad de proyectiles
- -2 Bono de Inteligencia.
- no podrás huir, esquivar ni parar golpes
- no podrás utilizar poderes mágicos, a no ser que se posea algún talento que lo permita expresamente.
- estás obligado a utilizar, en la medida de lo posible, maniobras de ataque total.

Deberás atacar al enemigo más cercano en combate cuerpo a cuerpo; si no estás ya trabado en combate con el enemigo más cercano, deberás avanzar hacia él y atacarle en la medida de lo posible. Aunque no llevarás a cabo acciones suicidas (como saltar de un edificio para atacar a alguien que esté en el suelo), harás cualquier cosa que te proporcione una oportunidad razonable de atacar al enemigo más cercano.

Golpe Conmocionador

Realiza una tirada de Habilidad de Armas, si la consigues en vez de hacer daño, realizáis un **control enfrentado de características (ver apartado 2.4 Combate)** entre Bono de Fuerza frente al Bono resistencia del defensor, el defensor gana un +1 al control por cada punto de protección que tenga en la cabeza. Si el atacante obtiene un valor superior al defensor, deja aturdido tantos turnos como la diferencia obtenida.

Los personajes aturdidos no pueden realizar ninguna acción, ni esquivas ni paradas.

Imitador (DK)

Posees una capacidad extraordinaria para copiar la voz de otra persona. Esto puede deberse a un entrenamiento exhaustivo o a un talento innato. Debes haber escuchado a tu objetivo durante al menos 1 hora para poder estudiar su voz apropiadamente. También debes ser capaz de entender su idioma y pertenecer a la misma raza (un humano, por ejemplo, jamás podría imitar convincentemente a un orko). Todo el que te oiga deberá superar una tirada Complicada (-10) de Advertir para darse cuenta de que no eres la persona a la que estás imitando. Si basas tu imitación en cualquier otra cosa que no sean conversaciones "en directo" en la misma habitación que tu objetivo (por ejemplo, grabaciones de voz o comunicaciones interceptadas), la dificultad de esta tirada de Advertir se reduce a Moderada (+0). Cabe destacar que este talento no te confiere un aspecto similar al de tu objetivo; únicamente hablarás como él. Si alguien que te esté escuchando ve claramente que no eres la persona a la que imitas, tu engaño fracasa automáticamente.

Imperturbable (DK)

Has visto lo peor, hasta el punto de acostumbrarte a los horrores más atroces. Nunca ganas puntos de Locura por ver sangre, violencia, muerte o cualquier otro horror mundanal. Sin embargo, los terrores sobrenaturales siguen afectándote de la forma habitual.

Robusto

Tienes una constitución musculosa. No sufres penalizadores por al Movimiento por vestir armaduras pesadas. Además se incrementa la carga que puede llevar el personaje por dos.



3.2 NUEVOS TALENTOS

Proponemos el uso de estos nuevos talentos, como talentos especiales, regalos o dones que pueda dar el director de juego a sus jugadores. Queda a discreción del director de juego cuando o en que profesión un Personaje puede aprenderlo o no, y al coste que pueda aprenderlos, se recomienda que su coste sea de 200 PE. Estos talentos han sido extraídos del manual de DarkHeresy o desarrollados por mí.

TALENTOS DE COMBATE

Blanco difícil

Requisitos previos: Agilidad 35
El mejor modo de seguir con vida es no dejar de moverse, sin importar lo que se te venga encima. Cada vez que corras o realices una carga, todos tus adversarios sufrirán una penalización de 20 a las tiradas de Habilidad de proyectiles que efectúen para alcanzarte con un arma a distancia. Esta penalización dura hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Brazos fuertes

Requisitos previos: Fuerza 40
Tu fuerte complexión física te permite mantenerte en pie al utilizar armas de tamaño grande o enorme a una mano, incluso si tienen la desventaja de a dos manos.

Buena Curación

Requisitos previos: Resistencia 45
A efectos de recuperación de daño, siempre se considera que tus heridas son heridas leves.

Carga frenética

Te arrojas sobre tus enemigos con un entusiasmo temerario, empleando la inercia de tu carga para añadir potencia a tus golpes. Cuando realizas una carga, recibes una bonificación de +20 a tu Habilidad de armas (en lugar del +10 habitual).

Combate con dos armas

Requisitos previos: HA 35 y HP 35
Cuando empuñes un arma en la mano torpe obtendrás un ataque adicional cuando realices una acción de Ataque Rápido, con una penalización a -20, a no ser que tengas el talento ambidiestro o el arma sea equilibrada.

Contraataque

Requisitos previos: HA 50
Eres muy hábil alternando defensas y ataques en un abrir y cerrar de ojos. Si paras con éxito el ataque de un adversario, puedes efectuar inmediatamente un ataque contra dicho adversario, utilizando uno de tus ataques, y empleando para ello el arma con la que hayas parado su golpe. Esta tirada de ataque sufre una penalización de -20.

Desviar proyectil

Requisitos previos: HA 40
Eres capaz de apartar de un golpe armas arrojadas y proyectiles. Puedes emplear una reacción para parar un ataque a distancia dirigido contra tí, siempre y cuando dicho ataque proceda de un arma arrojada o de proyectiles.

Difícil de matar

Requisitos previos: Voluntad 40
Hace falta mucho más para acabar contigo que con la mayoría. **Siempre** que sufras **daños críticos, reduce el total surtido a la mitad (redondeando hacia arriba)**. Además si sufres una hemorragia, podrás tirar dos veces para evitar la muerte.

Frenesí controlado

Requisitos previos: Frenesí y VOL 45
Pese a tu naturaleza desbocada, sigues conservando el control cuando te enzarzas en combate cuerpo a cuerpo. Puedes utilizar reacciones para parar golpes cuando entres en Furia asesina. Además canalizas tu locura y tu odio a través de tus poderes. Puedes utilizar tus poderes mágicos cuando entras en Furia asesina. Puedes gastar dos puntos de cansancio para tirar pero no para guardar un dado adicional de magia.



Golpe Crítico

Requisitos previos: Golpe letal, y HA 50.
Sustituye las reglas del talento Golpe letal para el daño CaC por las siguientes. Sabes dónde golpear para causar el máximo daño posible. Si infliges daños críticos a un adversario con un arma cuerpo a cuerpo, podrás causarle 1d5 -1 puntos de daño adicionales.

Golpe certero

Requisitos previos: HA 50
Eres un experto a la hora de asestar golpes difíciles. Cuando efectúas ataques localizados con un arma cuerpo a cuerpo, no sufres la penalización de -20 habitual.

Golpe mortal

Requisitos previos: Golpe poderoso y Fuerza 40
Sustituye las reglas del talento Golpe poderoso por las siguientes. Tus ataques cuerpo a cuerpo golpean con fuerza suficiente para romper huesos. Añade 2 puntos a todo el daño que inflijas en combate cuerpo a cuerpo.

Impacto doble

Requisitos previos: Combate con dos armas.
Si empuñas dos armas a distancia (usando para atacar HP), cuerpo a cuerpo (usando para atacar HA) o un arma a distancia y otra a Cuerpo a cuerpo (usando para atacar el menor valor de HP o HA), puedes atacar con ambas armas simultáneamente usando una acción completa. Si consigues impactar, el blindaje del objetivo se aplica con normalidad a cada uno de los disparos de manera individual, pero la Resistencia sólo se aplica una vez contra el daño combinado de ambos impactos. El objetivo sólo necesita superar una tirada de Esquivar o parar, en caso de que pueda, con un penalizador de -20 a su tirada para eludir ambos ataques.
No puedes efectuar una acción de apuntar en el turno anterior.

Imparable

Requisitos previos: HA 35

Siempre que impactes a un adversario con una maniobra de ataque total, podrás usar tu reacción para efectuar un ataque adicional. Este ataque conserva todas las bonificaciones o penalizaciones que afectasen al ataque original.

Lucha a ciegas

Requisitos previos: Inteligencia 35

Tras años de práctica y perfeccionamiento de tus sentidos, has dejado de depender de tu visión para golpear a tus adversarios. Sufres la mitad de las penalizaciones normales por combatir en entornos que te impidan la visión, como por ejemplo la niebla, el humo y la oscuridad.

Maestría en combate

Requisitos previos: HA 35

Mediante una combinación de reflejos y la percepción eres capaz de mantener a raya a muchos más adversarios en combate cuerpo a cuerpo. Los adversarios que se enfrentan a ti en combate cuerpo a cuerpo no reciben ninguna bonificación por superarte en número.

Maestro de esgrima

Requisitos previos: Especialista en armas (Esgrima) y HA 60

Tu maestría de la espada y el puñal no tiene rival, y tu hoja siempre golpea con precisión. Cuando ataques con una espada o cuchillo de cualquier tipo podrás repetir una tirada de ataque fallida por asalto.

Mandíbula de hierro

Requisitos previos: Resistencia 40

Estás hecho de una pasta más dura y puedes encajar golpes menores sin apenas acusarlos. Cuando resultes aturdido, podrás hacer una tirada de Resistencia para ignorar sus efectos.

Nervios de acero

Eres capaz de conservar la calma incluso con las balas silbando sobre tu cabeza y las bombas cayendo a tu alrededor. Puedes repetir una tirada de Voluntad fallida para evitar o recuperarte del acobardamiento.

Reflejos rápidos

Reaccionas con una velocidad fulgurante. Cuando tengas que hacer una tirada de Iniciativa, podrás añadirle el doble de tu Bonificación por Agilidad.

Regeneración Acelerada

Una vez por cada 8 horas puedes regenerar 1d5 heridas.

Resistencia a X

Grupo de talentos: Calor, Frío, Miedo, magia, Venenos.

Ya sea por una exposición prolongada en el pasado, por un entrenamiento físico exhaustivo o por una afortunada disposición genética, eres sumamente resistente a algo en particular. Cuando adquieres este talento debes elegir a qué eres resistente. Recibes una bonificación de +10 a todas las tiradas que debas realizar para resistir o evitar los efectos del objeto de tu resistencia.

Sueño ligero

Requisitos previos: Inteligencia 45

Tienes el sueño muy ligero y permaneces alerta cuando la mayoría estaría durmiendo a pierna suelta. Se considera que siempre estás despierto (aun cuando estés dormido) a efectos de tiradas de Advertir, sorpresa o levantarte apresuradamente. El inconveniente de este talento es que a menudo te sientes cansado durante el día, y a consecuencia de ello sueles estar malhumorado y distraído.

Táctica en grupo

En grupo

Peleas mejor codo con codo junto a un aliado fiel. Si atacas en grupo con un aliado a un mismo adversario, recibes una bonificación adicional de +10 a tus tiradas de Habilidad de armas. Si ambos tenéis este talento, los dos recibís otra bonificación adicional de +10 (para un total de +20). Estas bonificaciones se añaden a las habituales por superar en número a un adversario.

Tiro Crítico

Requisitos previos: Golpe letal y Empatía 45

Sustituye las reglas del talento Golpe letal para el daño a distancia por las siguientes. Sabes dirigir bien tus golpes hacia los puntos más vulnerables del objetivo. Si infliges daños críticos con un ataque a distancia, causarás 2 puntos de daño adicionales.

Tiro en movimiento

Requisitos previos: HP 35 y Agilidad 35

Puedes disparar mientras te mueves. Usando una acción completa, puedes recorrer una distancia máxima igual a tu índice de movimiento completo y efectuar al mismo tiempo un único ataque con una pistola (o un ataque con cada pistola, si tienes el talento Combate con dos armas y empuñas una pistola en cada mano).

Tiro mortal

Requisitos previos: Disparo infalible y HP 50

Este Talento sustituye los efectos del talento Disparo infalible. Sabes dónde apuntar con un arma para causar más daño a tu objetivo. Añade 2 al daño que inflijas con cualquier arma a distancia.

Tiro certero

Requisitos previos: HP 45

Eres un experto realizando tiros difíciles. Cuando realizas ataques localizados no sufres la penalización de -20 habitual. Este talento sustituye al talento Tiro certero.

Veloz

Puedes correr a toda velocidad para salir de una situación problemática (o para entrar en ella). Cuando laves a cabo una acción de movimiento completo, podrás recorrer una cantidad adicional de metros igual a tu Bonificación por Agilidad. Cuando corras, podrás duplicar tu índice de movimiento durante 1 asalto. Si utilizas este talento en 2 turnos seguidos, tu nivel de Fatiga aumenta en 1.





TALENTOS SOCIALES

Alma oscura

Requisitos previos: Voluntad 50.

Tu alma ha sido mancillada por el mal. Lo que le hace más resistente a los efectos de la Corrupción.

- Siempre que debas hacer una tirada de Depravación, sólo sufrirás la mitad de la penalización habitual. Para más detalles sobre la Corrupción..
- Cada vez que ganes puntos de Corrupción, la cantidad recibida se reduce en 1. Además, puedes hacer una tirada de Voluntad como acción libre para ignorar durante 1 asalto los efectos de tu Corrupción acumulada.

Anodino

Tienes una cara fácil de olvidar y puedes contundirte en una multitud sin llamar la atención. Todos los intentos por advertir tu presencia mientras te encuentres entre otras personas, así como por intentar describirte o recordar detalles sobre tu aspecto, sufren una penalización de -20.

Disciplina férrea

Requisitos previos: Voluntad 40

Inspiras lealtad a tus seguidores. Mientras seas visible para ellos, tus seguidores podrán repetir cualquier tirada de Voluntad fallida para resistir los efectos del miedo y el acobardamiento. Este talento afecta a los PJ y PNJ siempre que estén bajo tus órdenes.

Coraje

Requisitos previos: Voluntad 65.

Eres inmune a los efectos del miedo y el acobardamiento.

Habilidoso

Grupo de talentos: Todas las habilidades.

Elige una de tus habilidades. Recibes una bonificación de +10 a todas las tiradas de dicha habilidad. Solo se puede elegir una habilidad una vez.

Fortaleza mental

Requisitos previos: Voluntad 45.

Tu mente es como una fortaleza bien protegida contra hechizos. Puedes repetir cualquier tirada de Voluntad fallida que hayas intentado para resistir poderes que afecten a tu mente. Los poderes con efectos físicos (como la bola de fuego) no se ven afectados por este talento.

Memoria fotográfica

Requisitos previos: Inteligencia 30.

Tras largos años de práctica y condicionamiento mental, has convertido tu mente en una especie de archivo; eres capaz de memorizar y recordar una enorme cantidad de información. Puedes recordar inmediatamente cualquier **dato** o información trivial que hayas podido captar razonablemente en el pasado. Si intentas recordar hechos más detallados o complejos, como el estado exacto de la escena de un crimen o una página de un antiguo grimorio que leíste cinco años atrás, el D| puede exigirte una tirada de Inteligencia.

Recuperación

Puedes aliviar el dolor que sufre tu cuerpo relajando la mente y sumiéndote en un trance. Para ello debes realizar una tirada de Voluntad: si la consigues, por cada 10 minutos que pases en trance tu Fatiga disminuirá en 1 nivel.

Tolerancia química

Requisitos previos: Resistencia 35.

Ya sea debido a un condicionamiento mental y físico, o bien a largos años de abusos, el caso es que tu cuerpo ha desarrollado una gran tolerancia a ciertas sustancias químicas. Cuando consumas alcohol u otras bebidas similares, no caerás inconsciente hasta haber fallado tantas tiradas de Resistencia como el doble de tu Bonificación por Resistencia. También recibes una bonificación de +10 a todas las tiradas que realices para poder seguir usando drogas en un periodo de 24 horas.

TALENTOS MÁGICOS.

Barrera a lo sobrenatural

Requisitos previos: Resistencia 50 y Voluntad 50

El personaje no sufre efectos de poderes sobrenaturales, aunque si los efectos que pudiesen desarrollar en él entorno, la bola de fuego no le haría daño pero el fuego que surge por prenderse sus ropas si... Como consecuencia de esto no puede desarrollar poderes sobrenaturales además todo ser con capacidades sobrenaturales sentirá un perturbación en el personaje, que tacharan de anómala, no sabiendo lo que es.

Se considera que el personaje tiene una disipación natural a la magia de 25. Ver reglas de disipación de magia, en el capítulo de magia.

Además Siempre que seas el objetivo de un ataque mágico o sobrenatural, obligarás al lanzador del hechizo a efectuar una tirada de Voluntad. Si la falla, sufrirá 1d10 puntos de daño más tantos puntos de daño adicionales como tu Bonificación por Voluntad. Este daño se considera daño de impacto infligido a la cabeza (más concretamente al rostro). El hechicero puede reducir este daño en una cantidad equivalente a su Bonificación por Voluntad. Todo daño restante ignora el blindaje y la Bonificación por Resistencia.

Especialización en un saber de magia

Grupo de Talentos: Saberes mágicos.

Requisitos previos: Magia 3.

Has dedicado gran cantidad de tiempo y esfuerzo al dominio de tu disciplina. Elige uno de los saberes que conozcas. Recibes un +2 a las tiradas de Poder que debas realizar para manifestar cualquiera de los poderes que pertenezcan a dicha saber.

Solo se puede asignar a un saber y este talento solo se puede seleccionar una vez.

Ejemplo: Drako un poderoso hechicero de especializado en el saber de la luz, decide aprender adquirir dicho talento, y por tanto a todas sus tiradas de magia que realice para usar hechizos del saber de luz obtendrá un +2 a su resultado.

Favorecido por la magia

Requisitos previos: Voluntad 35.

Siempre que una tirada de Poder cause una maldición, podrás tirar dos dados en la tabla y elegir el resultado más favorable.

Hechizo adicional

Has desarrollado un hechizo adicional. Puedes Adquirir un hechizo de magia menor o de cualquier saber que conozcas.

Hechizos con armadura

Requisitos: resistencia 40

Cuando el lanzador de conjuros se equipe con una armadura, no sufrirá penalización a sus hechizos por vestirla.

Maestro Archimago

Requisitos previos: Magia 3, Inteligencia 50 y Voluntad 50.

El hechicero se convierte en un maestro manipulando los vientos de la magia, como consecuencia es capaz de lanzar hechizos incluso estando amordazado o inmovilizado.

Manantial de poder

Requisitos previos: Magia 2.

Todo tu ser está imbuido de energía, lo que te permite manifestar poderes con mayor facilidad. Cuando vayas a utilizar un poder, recibes una bonificación de +1 a la tirada de manifestación. Puedes adquirir este talento varias veces: sus efectos son acumulativos.

Nota se recomienda que como máximo sean 3 veces, y que el coste del talento se incremente en 100 cada vez que vuelva ser adquirido.

Perforación Mágica

Requisitos previos: Voluntad 50.

Hace que todos los hechizos de ataque mágico se vuelvan Perforantes 3.



4. COMBATE

4.1. INICIATIVA (CAMBIO DE REGLAS) (DK)

Sustituye el sistema de tirada de iniciativa del libro de Warhammer Fantasy 2 edición, por el siguiente. En vez de tirar 1d10 y sumárselo a tu agilidad, lanza 1d10 y súmaselo al bono de Agilidad, es decir a la decena de la característica de Agilidad. De esta forma los combates se vuelven más dinámicos.

Mark tiene una Agilidad de 43 y John tiene una agilidad de 65. Con el sistema básico si Mark saca un 8 en el dado, total de 51, y John obtuviese un 3, total de 68. Observamos que John siempre va a ir primero en la tirada de iniciativa, por mucho que Mark saque en el dado. No obstante si se utiliza este sistema complementario, John habría sacado un 9 (3 de la tirada más 6 del bono de Agilidad) y Mark hubiera sacado un 12 (8 de la tirada más 4 de agilidad), puede que algunos turnos Mark actúe antes que John.

4.2. CONTROL ENFRENTADO DE CARACTERÍSTICAS (NUEVAS REGLAS)

El control enfrentado de características, se basa en el que el atacante utiliza el bono de la característica que quiera usar más 1d10 y el defensor utiliza la el bono de la característica de defensa más 1d10, si el atacante supera el resultado de defensor, tiene éxito en la acción que quiera realizar. En caso de igualarlo o no superarlo el defensor gana y no se produce el efecto deseado por el atacante.

Mark está realizando un ataque de desarmar a un enemigo, el decide usar su bono de Agilidad, pues el bono de fuerza es más bajo, así obtiene un 11 (7 por la tirada de 1d10 más 4 por su bono de Agilidad) frente a la tirada de enfrentada de característica de su enemigo que ha obtenido un 8 (4 por la tirada de 1d10 más 4 por el bono de fuerza). Por lo tanto Mark desarma a su adversario. La diferencia ha sido de 3 (11-8) si hubiese sido superior a 5 Mark podría haberse quedado con el arma de su adversario, si tuviese una mano libre.

Ejemplos de casos de uso de control enfrentado de características: Presa, Desarmar, Derribo, Golpe conmocionador, etc.

4.3. CRITICO EN COMBATE (NUEVAS REGLAS)

Cuando en tu Habilidad de Armas o Habilidad de Projectiles obtengas un resultado inferior o igual del 10% de tu HA o HP, se considera que has obtenido un crítico en combate. Los ataques críticos no se pueden parar ni esquivar y gana un bono de +3 al daño.

Ejemplo si John tiene una HA 45, si obtiene en su tirada de ataque 04, 03, 02 o 01. Obtendría un crítico. Y por tanto su ataque sería imparable e imposible de esquivar, además de obtener un +3 al daño.

4.4. ACCIONES DE COMBATE

Derribo (Nuevas Reglas) (DK)

Media Acción

Realiza una tirada de Habilidad de Armas, si la consigues en vez de hacer daño, realizáis un **control enfrentado de características (ver apartado 2.4 Combate)** entre Bono de Fuerza o Resistencia del atacante, frente al Bono Resistencia o Agilidad del defensor. Si el atacante obtiene un valor superior al defensor, gana y lo deja derribado.

Si empleas media acción para moverte primero, recibes una bonificación de +10 a tu tirada HA.

Incorporarse/montar (media acción) (DK)

Puedes levantarte si te hallas en el suelo, encaramarte al lomo de una montura o subir a un vehículo.

Presa (Cambio de Reglas)(Acción Completa)

Realiza una tirada de Habilidad de Armas, si la consigues en vez de hacer daño, realizáis un **control enfrentado de características (ver apartado 2.3 Combate)** entre Bono de Fuerza o Agilidad del atacante, frente al Bono Fuerza o Agilidad del defensor. Si el atacante obtiene un valor superior al defensor, gana y lo inmoviliza.

Acciones en presa

Apresador

Aplastar: Si estás haciendo una presa, puedes hacer control enfrentado de característica de fuerza, contra el apresado

- Si la ganas, le infliges el daño habitual del combate sin armas (1d10 más tu BF-4; los PB cuentan el doble) y además tu oponente gana 1 nivel de Fatiga.
- Si es tu oponente quien gana la tirada enfrentada, no le causarás ningún daño (pero seguirá considerándose apresado).

Apresado

Liberarte: Si es a ti a quien están apresando, puedes hacer control enfrentado de característica de fuerza para liberarte o tomar el control de la presa.

- Si ganas esta tirada, habrás logrado zafarte de la presa, si ganas por más de 5 de diferencia habrás apresado tú a tu oponente y podrás infligirle daños con tu siguiente acción.



4.5. MODIFICADORES AL COMBATE (DK)

Las posibilidades de impacto en combate pueden verse modificadas de forma similar a las tiradas de habilidad. Estas circunstancias de combate pueden usarse para reflejar los efectos del terreno, el clima, las situaciones tácticas y una amplia diversidad de factores más. Los personajes deberían aprovechar toda circunstancia beneficiosa en la medida de lo posible. Un buen plan, el equipo apropiado o un uso astuto de la superioridad táctica suele matear la diferencia entre la vida y la muerte para un acólito. Las siguientes circunstancias son algunas de las que suelen darse con más frecuencia en un combate, y pueden usarse a título orientativo para lidiar con las que no se vean recogidas en esta sección. Como siempre, el Dj tiene la última palabra en lo relativo a la dificultad de cualquier tirada.

A. Ataques a distancia, bonos a la distancia.

a. A quemarropa

- Toda tirada de ataque para impactar a un objetivo situado a 3 metros o menos con un arma a distancia se considera Fácil (+30).
- Esta bonificación no se aplica a los disparos efectuados contra enemigos trabados en combate cuerpo a cuerpo con el atacante.
- Las armas cuyo corto alcance sea inferior a 3 metros se consideran utilizadas a quemarropa cuando se disparan a 1 metro por debajo de su corto alcance.
- Las pistolas empuñadas en combate cuerpo a cuerpo no reciben la bonificación de +30 por ser disparadas a quemarropa.
- las que posean la propiedad Dispersión sí se consideran a quemarropa, pero tampoco reciben la bonificación de +30.

b. Corto alcance

Los objetivos situados a una distancia inferior a la mitad del alcance de un arma se encuentran a corto alcance; toda tirada de ataque para impactar a estos objetivos con un arma a distancia se considera Ordinaria (+10).

c. Largo alcance

Los objetivos situados a una distancia superior al doble del alcance de un arma se encuentran a largo alcance; toda tirada de ataque para impactar a estos objetivos con un arma a distancia se considera Complicada (-10).

d. Alcance extremo

Los objetivos situados a una distancia superior al triple del alcance de un arma se encuentran a alcance extremo; toda tirada de ataque para impactar a estos objetivos con un arma a distancia se considera Muy difícil (-30).

B. Ataques con la mano torpe

Las tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles realizadas para atacar a un enemigo con un arma empuñada en la mano torpe se consideran Difíciles (-20).

C. Ataques en grupo

Todo personaje que ataque al mismo enemigo que sus aliados en combate cuerpo a cuerpo disfrutará de la ventaja de ataque en grupo.

- Si los atacantes superan a su oponente en una proporción de dos a uno, sus tiradas de Habilidad de armas se consideran Ordinarias (+10).
- Si lo superan en proporción de tres a uno o más, sus tiradas de Habilidad de armas se consideran de Rutina (+20).

Tabla 1-1: Resumen de las dificultades de combate

Dificultad	Modificador	Ejemplo
Fácil	+30	Atacar a un objetivo sorprendido Disparar contra un objetivo descomunal Disparar contra un objetivo a quemarropa
Rutina	+20	Combate cuerpo a cuerpo contra un enemigo superado en número en proporción de 3 a 1 o más Atacar a un objetivo aturdido Disparar contra un objetivo en modalidad de fuego automático Disparar a un objetivo enorme
Ordinaria	+10	Combate cuerpo a cuerpo contra un enemigo superado en proporción de 2 a 1 Atacar a un oponente tumbado en el suelo Atacar desde terreno elevado Disparar contra un objetivo en modalidad de fuego automático Disparar contra un objetivo voluminoso Disparar contra un objetivo a corto alcance
Moderada	0	Efectuar un ataque normal Atacar desde el suelo tras haber sido derribado Atacar estado fatigado
Complicada	-10	Atacar o esquivar sobre barro o bajo una fuerte lluvia Disparar a un objetivo a largo alcance Disparar contra un objetivo menudo
Difícil	-20	Ataque localizado a una parte específica del cuerpo de un objetivo Disparar a un objetivo trabado en combate cuerpo a cuerpo Esquivar estando tumbado en el suelo Efectuar un ataque sin armas contra un adversario armado Atacar con la mano torpe Atacar con un arma en cada mano Efectuar un combate cuerpo a cuerpo en la oscuridad Disparar contra un objetivo oculto por la niebla, bruma o sombras. Disparar contra un objetivo diminuto Usar un arma sin poseer el talento apropiado.
Muy difícil	-30	Atacar o esquivar sobre nieves profundas Disparar contra un objetivo minúsculo Disparar contra un objetivo a distancia extrema Disparar contra un objetivo completamente oculto Disparar contra un objetivo en la oscuridad

D. Ataques localizados

Las tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles realizadas para golpear en localizaciones de impacto específicas son Difíciles (-20). Cabe destacar que no se pueden llevar a cabo ataques localizados si se dispara un arma en modalidad de fuego semiautomático o automático.

E. Ataques sin armas

Si un personaje efectúa un ataque sin armas contra un oponente armado, su tirada de Habilidad de armas se considera Difícil (-20).

F. Clima y condiciones antinaturales

Toda tirada de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles realizada para atacar a un objetivo bajo condiciones climáticas adversas o antinaturales (por ejemplo, estando bajo una intensa lluvia, en una tormenta de ceniza o hasta las rodillas en un mar de hongos) se considera Difícil (-20).

G. Disparos en modalidad de fuego automático

Las tiradas de Habilidad de proyectiles efectuadas para alcanzar a un objetivo disparando un arma en modalidad de fuego automático se consideran de Rutina (+20).

H. Disparos en modalidad de fuego semiautomático

Las tiradas de Habilidad de proyectiles efectuadas para alcanzar a un objetivo disparando un arma en modalidad de fuego semiautomático se consideran Ordinarias (+10).

I. Fatiga

Si un personaje se encuentra fatigado, todas sus tiradas (incluidas las de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles) sufren una penalización de -10.

J. Niebla, bruma o sombras

Las tiradas de Habilidad de proyectiles realizadas para atacar a objetivos ocultos por niebla, bruma o sombras son Difíciles (-20).

K. Objetivos aturdidos

Las tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles efectuadas para atacar a objetivos aturdidos se consideran de Rutina (+20).

L. Objetivos desprevenidos

Las tiradas de Habilidad de armas o Habilidad de proyectiles efectuadas para atacar a objetivos desprevenidos (es decir, sorprendidos) se consideran Fáciles (+30).

M. Objetivos indefensos

Las tiradas de Habilidad de armas efectuadas para golpear a un objetivo dormido, inconsciente o en general indefenso se superan automáticamente. Para determinar el daño infligido en tales circunstancias, el atacante puede tirar dos dados y sumar los resultados. Si saca un 10 en alguno de los dados, tendrá la posibilidad de desencadenar su Furia virtuosa. Si saca 10 en ambos dados la desatará de manera automática y podrá volver a tirar los dados de daño.

N. Objetivos trabados en cuerpo a cuerpo

Las tiradas de Habilidad de proyectiles realizadas para impactar a un objetivo trabado en combate cuerpo a cuerpo con otro oponente se consideran Difíciles (-20).

O. Objetivos tumbados

Los objetivos que han sido derribados son más fáciles de alcanzar y tienen más dificultades para golpear a sus oponentes. Todas las tiradas de Habilidad de armas realizadas para impactar a un objetivo tumbado en el suelo se consideran Ordinarias (+10). Por otro lado, las tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles efectuadas por personajes que estén tumbados en el suelo son Complicadas (-10). Toda tirada de Esquivar hecha por un personaje que esté tumbado se considera Difícil (-20).

P. Oscuridad

Las tiradas de Habilidad de armas efectuadas en la oscuridad se consideran Difíciles (-20), mientras que las de Habilidad de proyectiles son Muy difíciles (-30).

Q. Tamaño

El tamaño es un factor importante a tener en cuenta a la hora de disparar contra un objetivo ya que es mucho más fácil acertar a un tanque que a una motocicleta. En la **Tabla 1-2: Modificadores por tamaño** según el tamaño del objetivo.

Tabla 1-2: Modificadores por tamaño

Tamaño	Modificador
Minúsculo (pomo de puerta, cuchillo)	-30
Diminuto (rata)	-20
Menudo (niño, babosa de ceniza)	-10
Normal (humano)	0
Voluminoso (minotauro)	+10
Enorme (tanque)	+20
Descomunal (Dragón)	+30

R. Terreno difícil

Si un personaje se encuentra sobre terreno difícil (barro, por ejemplo), sus tiradas de Habilidad de armas y Esquivar se consideran Complicadas (-10). Si está sobre terreno arduo (como una capa densa y profunda de nieve, o sobre hielo) se consideran Muy difíciles (-30).

S. Terreno elevado

Los personajes situados en terrenos elevados respecto a sus objetivos (por ejemplo, subidos a una mesa, encima de los cadáveres amontonados de sus camaradas, sobre una colina y demás) gozan de cierta ventaja en combate: todas las tiradas de Habilidad de armas que realicen se consideran Ordinarias (+10).



5. SITUACIONES ESPECIALES

5.1. COBERTURA (DK)

Funcionamiento, cuando un personaje se oculte detrás de algún tipo elemento del terreno para protegerse de una lluvia de proyectiles o disparos, debe indicar que partes de su cuerpo quedan ocultas y cuales expuestas, con la aceptación del DJ.

Los ataques que reciba el jugador no reciben penalización sin embargo, existe la posibilidad de que el proyectil alcance la cobertura en lugar de al objetivo.

Como norma general todo personaje que dispare asomándose desde un parapeto tendrá el cuerpo y las piernas protegidos por la cobertura. Si un disparo le alcanzase en una localización situada tras la cobertura, habría que restar primero del daño infligido los puntos de blindaje proporcionados por dicha cobertura. Todo daño sobrante se aplica al objetivo de la forma habitual

Nota: En la Tabla 1-3: Tipos de cobertura se dan ideas sobre los puntos de blindaje típicos de distintas clases de cobertura.

Tabla 1-3: Tipos de cobertura

Cobertura	PB
Madera ligera, cristal blindado, metal ligero	4
Madera gruesa, placa, sacos terreros, hielo	8
Acero, hierro grueso, piedra	16
Gromril	32

Daños a la cobertura

La cobertura no es invulnerable. Cualquier ataque puede dañar o incluso destruir la protección que proporciona la cobertura. Cada impacto efectuado con éxito contra un elemento de cobertura que inflija más daño que los puntos de blindaje que proporciona ésta reduce en 1 sus PB. Por ejemplo, un proyectil que atravesase una puerta de madera ligera reduciría los PB de la puerta a 3.



5.2. ATURDIMIENTO (DK)

Además de la pérdida de Heridas y otros tipos de daño, los personajes también pueden quedar aturridos. Un personaje puede resultar aturrido debido a los efectos de algunos poderes psíquicos, impactos críticos o el talento Sometimiento.

Toda tirada de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles efectuada para golpear a un personaje aturrido es de Rutina (+20). Además, los personajes aturridos no pueden emplear ningún tipo de acción, ni siquiera las libres como la esquivar (pero no se consideran indefensos ni desprevenidos).

Todo personaje que estuviese trabado en combate cuerpo a cuerpo con un objetivo aturrido deja de considerarse trabado con él.

5.3. FATIGA (DK)

No todo el daño recibido es letal. La extenuación, el agotamiento por combate o el intercambio de puñetazos pueden dejar a un personaje bastante maltrecho pero relativamente intacto.

La Fatiga mide la cantidad de daño no letal que puede recibir un personaje a lo largo del juego. Sus niveles de Fatiga aumentan a consecuencia de determinados tipos de ataque, presas, marchas forzadas y otras acciones que puedan empujarle más allá del límite de su aguante físico. Un personaje puede acumular tantos niveles de Fatiga como su Bonificación por Resistencia; así, un personaje con BR 4 podría tener hasta 4 niveles de Fatiga.

Si el personaje acumula más niveles de Fatiga que su BR, se desploma inconsciente durante 10-BR minutos.

Un personaje fatigado sufre una penalización de -10 a todas las tiradas.

Drake lleva ya varias horas caminando a marcha forzada, por lo que ha acumulado 2 niveles de Fatiga. Por fin llega al asentamiento de Desesperanza y se abre paso hasta el garito local para tomarse una jarra de gargajosa bien fría. Mientras apura con ansiedad su cerveza (un tanto grumosa, por cierto), de algún modo acaba buscándole las cosquillas a Zim el Escurridizo, un pandillero local, que pierde los estribos y le arrea un botellazo. Drake se ve obligado a eludir el golpe, por lo que hace una tirada de Esquivar y saca un 30. Dado que su Agilidad es de 34, normalmente se consideraría un éxito; sin embargo, como Drake está fatigado debería haber sacado 24 o menos para esquivar el botellazo de Zim (34-10=24). El pobre está tan cansado que no consigue apartarse a tiempo, y el pandillero le rompe la botella en ja cabeza.

Eliminación de Fatiga

La Fatiga acaba perdiéndose con el tiempo. Cada hora de descanso (lo que incluye nada de combates, poderes psíquicos ni actividades extenuantes) permite al personaje eliminar 1 nivel de Fatiga. Ocho horas seguidas de descanso eliminan todos los niveles de Fatiga acumulados.

6. ARROJAR OBJETOS

Este sistema trata el tema de arrojamiento de objetos que no hayan sido diseñados para ser lanzados, como sacos de tierra, ladrillos y demás.

Las reglas son simples:

- Un personaje puede arrojar cualquier objeto cuyo peso sea igual inferior a la mitad de su límite de Carga.
- Para determinar la distancia a la que puede lanzarlo debe realizar una tirada de Fuerza. Si la consigue, el objeto recorre una distancia equivalente a su Bonificación por Fuerza en metros: por cada nivel de éxito obtenido, esta distancia se incrementa en 1 multiplicador.

Así si el personaje obtiene un nivel de éxito podrá arrojar el objeto al doble de su BF en metros; si obtuviese 2 niveles de éxito el objeto llegaría a BFx3 metros de distancia, con 3 niveles de éxito lo habría lanzado a BFx4 metros, y así sucesivamente.

- Si el personaje falla la tirada de Fuerza, el objeto recorre tantos metros como la mitad de su Bonificación por Fuerza (redondeando hacia abajo); un resultado de 0 indica que cae a sus pies.
- Si el objeto golpea una superficie dura (una pared, por ejemplo) sufre 1d10+BF puntos de daño más 1 punto de daño adicional por cada nivel de éxito obtenido en la tirada.
- Si el personaje arroja un objeto como arma improvisada, deberá realizar una tirada de Habilidad de proyectiles en vez de una tirada de Fuerza.
- Para arrojar objetos más pesados que la mitad de su capacidad de levantamiento, pero no más que su límite máximo, deberá superar una tirada Difícil (-20).

Nota: Estas reglas no se aplican a las armas arrojadas con ya que disponen de un alcance propio indicado en sus respectivas tablas.

7. DAÑO Y CURACIÓN, CRÍTICOS, DAÑO A CARACTERÍSTICAS Y EFECTOS PERMANENTES

7.1. DAÑO Y CURACIÓN

Cuanto más daño reciba un personaje, más graves serán sus heridas, hasta que finalmente sufra los temibles daños críticos.

Heridas leves

Un personaje se considera levemente herido si ha sufrido un daño igual o inferior al doble de su Bonificación por Resistencia; por ejemplo, si su BR fuera de 3, tendría heridas leves tras recibir 1,2,3,4,5 y 6 puntos de daño. Sin atención médica ni drogas, el personaje se cura de 1 punto de daño al día de forma natural. Si dedica este tiempo a descansar en cama, podrá recuperar tanto daño al día como su Bonificación por Resistencia.

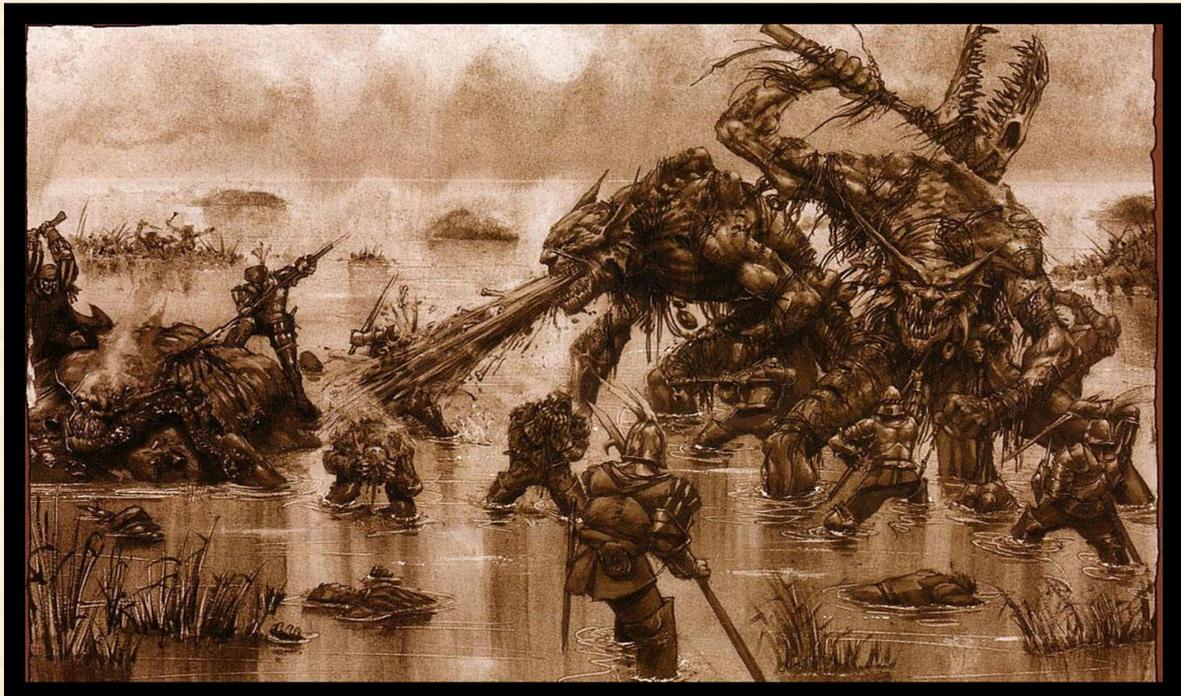
Heridas graves

Un personaje se considera herido de gravedad si ha sufrido un daño superior al doble de su Bonificación por Resistencia; por ejemplo, si su BR fuera de 3, tendría heridas graves tras recibir más de 6 puntos de daño. Sin atención médica ni drogas, el personaje se cura de 1 punto de daño a la semana de forma natural. Si pasa toda la semana descansando, podrá recuperar tanto daño a la semana como su Bonificación por Resistencia.

Nota: Cuando sus puntos de daño acumulados sean iguales o inferiores a su Bonificación por Resistencia, las heridas del personaje pasan a considerarse leves.

Heridas críticas

Un personaje tiene heridas críticas cuando recibe daños críticos. No es posible recuperarse de estas heridas sin atención médica; con ella, el personaje se cura de 1 punto de daño crítico por cada semana de cuidados y reposo. Una vez eliminado todo el daño crítico, las heridas del personaje pasan a considerarse graves.



7.2. ATENCIÓN MÉDICA

Se entiende por atención médica cualquier acción llevada a cabo por otro personaje (o por el propio herido) destinada a curar las heridas sufridas. Estas medidas pueden consistir en la aplicación de drogas curativas, una tirada con éxito de la habilidad medicina o incluso la utilización de poderes que restauren las Heridas perdidas por el personaje. La atención médica puede proporcionar una recuperación instantánea, o bien acelerar el proceso de curación natural. Para más información, consulta la descripción de la habilidad medicina.

Hemorragias

Los personajes que sufren una hemorragia tienen un 10% de probabilidades de morir cada asalto hasta que reciban algún tipo de tratamiento. Suponiendo que el personaje esté consciente, podrá intentar una tirada de medicina cada asalto para intentar detener la hemorragia. Si permanece inmóvil durante este intento, la tirada sólo será Complicada (-10), pero si está realizando una actividad extenuante (luchando o moviéndose, por ejemplo), la dificultad asciende a Muy difícil (-30). Si el personaje no está consciente o no confía en su propia capacidad, cualquier otro personaje puede intentar esta tirada.

Extremidades rotas

Ciertos daños críticos pueden provocar la pérdida permanente de una extremidad; para evitarlo, el personaje herido debe superar una tirada de Resistencia. Si un personaje que posee la habilidad Medicina está presente y atiende al herido, la víctima recibe una bonificación de +20 a esta tirada para intentar, conservar la extremidad. El miembro afectado debe llevarse en cabestrillo durante 1d5 +1 semanas, y será inservible durante todo este tiempo.



Si el personaje falla la tirada de Resistencia, habrá que amputar la extremidad; para ello, un personaje que posea la habilidad Medicina deberá superar una tirada Complicada (-10). En caso de fallarla habrá amputado igualmente el miembro, pero su descuidada cirugía le habrá infligido 1d10 puntos de daño al paciente (que casi siempre será daño crítico). Si el amputado sobrevive, se habrá quedado sin extremidad pero sufrirá una hemorragia y deberá ser tratado de nuevo para detenerla. Una vez conseguido esto, el quirurgo deberá curar la herida como si se tratase de una extremidad amputada (ver a continuación).

Extremidades amputadas

Un personaje que pierda cualquier parte del cuerpo (a excepción de la cabeza, que casi siempre conlleva la muerte si no tiene la suerte de guardar el cerebro en alguna otra parte) siempre sufrirá una hemorragia y deberá ser tratado de ella en primer lugar. Si consigue detenerla y sobrevivir, todavía tendrá que encontrar a alguien que posea la habilidad Medicina para que le cierre adecuadamente el muñón y se asegure de que va a curarse bien. Si no hay ningún médico disponible, existe una probabilidad del 20% de que se cure solo; en caso contrario, el amputado sufrirá una espantosa muerte a causa de la infección al cabo de 1d10 días. Tanto si se cura de forma natural como si lo hace gracias a los cuidados de un médico, el personaje no empezará a recuperarse del daño sufrido hasta 1d10+2 días después.

7.3. CRÍTICOS

Aquí modificamos las reglas de los críticos de los personajes, para que sea más letal. Del mismo modo que con las reglas anteriores los críticos se realizaban cuando:

- Un combatiente puede recibir un máximo de puntos de daño igual a sus Heridas.
- Cuando el daño recibido supera las Heridas del personaje, se infringirá daño crítico.
- Todo impacto adicional le inflige daño crítico, lo que puede causarle lesiones permanentes, pérdida de extremidades y, desde luego, la muerte.
- Cuando esto ocurre, hay que consultar inmediatamente la tabla correspondiente a la localización impactada (brazo, cuerpo, etc.).
- El daño crítico total determina la gravedad de la herida sufrida en dicha localización.
- **Si el personaje sobrevive, conservará el daño crítico recibido.**
- Si el mismo personaje vuelve a sufrir daños de nuevo, se añaden al daño crítico que ya tenía y se usa el total acumulado para determinar el nuevo efecto crítico sufrido por el personaje.
- Cada vez que un personaje sufre un crítico obtiene un punto de fatiga.



7.4. DAÑO A LAS CARACTERÍSTICAS.

Algunos poderes, venenos, enfermedades y demás peligros ignoran las Heridas de los personajes y causan daños directamente a sus características.

- La pérdida de características no puede reducir ninguna de ellas por debajo de 0. A no ser que se especifique lo contrario.
- El daño a las características no es permanente y se recupera al ritmo de 1 punto de característica cada hora.
- Recuerda que si una característica se ven reducida, lo mismo le ocurrirá a la Bonificación respectivamente.

Consecuencias de la reducción de una característica a 0.

- **Habilidad de armas:** El personaje no puede efectuar tiradas basadas en esta característica.
- **Habilidad de proyectiles:** El personaje no puede efectuar tiradas basadas en esta característica.
- **Fuerza:** El personaje se desploma inconsciente.
- **Resistencia:** El personaje muere.
- **Agilidad:** El personaje queda paralizado e indefenso, y además no puede realizar ninguna acción.
- **Inteligencia:** El personaje cae en coma, y posiblemente se ponga perdido de babas de una forma bastante vergonzosa.
- **Percepción:** El personaje pierde todos sus sentidos. Sufre una penalización de -30 a todas las tiradas (salvo las de Resistencia) hasta que se recupere.
- **Voluntad:** El personaje se sume en un profundo sueño plagado de pesadillas. Al despertar, habrá ganado 1 punto de Locura (para más detalles, consulta la sección Miedo, terror y locura en el Capítulo VIII: El Director de Juego).
- **Empatía:** El personaje entra en estado catatónico. No podrá hablar ni efectuar tiradas basadas en esta característica.

7.5. EFFECTOS PERMANENTES

Algunos efectos críticos son permanentes. Si un personaje sufre más de uno de estos efectos, lo más seguro es que le haya llegado el momento de buscar; alguna prótesis mágica (algo a considerar) o de jubilar al personaje y hacerse uno nuevo. Siempre que un personaje sufra un efecto' permanente, deben aplicarse los siguientes cambios a su hoja.

Mano amputada

El personaje sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de habilidad y característica que dependen del uso de ambas manos, y además no podrá empuñar armas a dos manos (aunque podrá sujetar un escudo al brazo mutilado mediante correajes). Si la mano perdida es la mano hábil, el personaje sufre la penalización habitual de -20 a las tiradas de 1 habilidad de armas realizadas para atacar con armas en la mano torpe.

Por cada 100 PE que invierta el personaje en aprender a pensar esta tara, podrá reducir la penalización en 10.

Si un personaje pierde ambas manos, más le vale conseguir una prótesis o pedirle a alguien que le afile los dientes.

Brazo amputado

Las consecuencias son las mismas de haber perdido una mano, pero ya no se podrá fijar un escudo en el brazo (más que nada porque no está). Perder ambos brazos es igual de malo, y encima el personaje tendrá problemas para limpiarse en ciertas partes. Como ocurre con las manos, si tu personaje pierde ambos brazos es conveniente que busques reemplazos o que te hagas un nuevo personaje.



Tuerto o ciego

Perder un ojo reduce permanentemente la Habilidad de proyectiles del personaje en un -10. Además, también sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de habilidad y característica que dependan de la vista. Si el personaje tiene la desgracia de perder ambos ojos, adquiere el rasgo Ciego.

Pie amputado

Todos los índices de movimiento del personaje se reducen permanentemente a la mitad (redondeando hacia arriba), y además sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de habilidad y característica que requieran movilidad (por ejemplo, Esquivar). Perder ambos pies supone cierta dificultad para caminar; tal vez alguno de los compañeros acólitos del personaje esté dispuesto a cargar con él...

Pierna amputada

Se aplican los mismos efectos que a la pérdida de un pie, con la salvedad de que el personaje no podrá utilizar la habilidad Esquivar en absoluto. Si un personaje pierde ambas piernas sólo será la mitad de bueno como siervo.

Sordo

El personaje no puede oír en absoluto, o al menos no lo bastante como para comunicarse con otros. Hasta que recupere o restaure de algún modo su audición, fallará automáticamente toda tirada de habilidad o característica relacionada con el sonido. Aparte de tener problemas para comunicarse con sus compañeros acólitos, el DJ es libre de decidir si la sordera del personaje tiene algún otro efecto en el juego.

8. DAÑO ESPECIAL

A continuación se explican cada uno de daños especiales.

8.1. DAÑO ENERGÉTICO: FUEGO, ELECTRICIDAD Y FRIO.

- El personaje expuesto al fuego, electricidad o frío sufre daño cada asalto.
- Si se ve expuesto a este tipo de daño durante 2 asaltos consecutivos o más (o si es alcanzado por un arma lanzallamas, o arma ígnea, electricidad...), deberá superar una tirada de Agilidad o Acrobacias cada asalto para no incendiarse, o en caso del frío para no congelarse.
- Si falla entrara empezara a arder o a congelarse, perdiendo el personaje 1d10 Heridas (sin reducción por blindaje) y su Fatiga se incrementa en 1 nivel cada asalto hasta que se apaguen o salga del cono de frío.

Encaso de estar incendiado o congelado

Debe superar una tirada de Voluntad para poder actuar con normalidad; en caso contrario

- Incendiado: sólo podrá correr de un lado para otro mientras grita de dolor (lo cual se considera una acción completa).
- Congelado: no podrá moverse debido al frío mientras se congela poco a poco (lo cual se considera una acción completa).

Si estas Incendiado:

Puede intentar sofocar las llamas empleando una acción completa para realizar una tirada Difícil (-20) de Agilidad, lo que representa sus intentos de detenerse, tirarse al suelo y rodar hasta apagarse.

Si un personaje está congelado

Puede intentar calentarse empleando una acción completa para realizar una tirada Difícil (-20) de resistencia.

El DJ puede facilitar o complicar esta tirada si se dan ciertos factores, como por ejemplo que sus compañeros intenten ayudarlo a sofocar las llamas, si el personaje se arroja a una masa de agua o arena suelta, etc.

8.2. ASFIXIA

Existen diversas formas de asfixia. El ahogamiento es la más habitual, pero la inhalación de humo y ciertos gases también tiene las mismas consecuencias.

- La velocidad a la que se asfixia un personaje depende de su nivel de actividad.
- Si hace un esfuerzo activo por ahorrar oxígeno, podrá contener la respiración durante tantos minutos como su Bonificación por Resistencia.
- Cada minuto que transcurra deberá realizar una tirada de Resistencia; cada fallo incrementa su Fatiga en 1 nivel.
- Si el personaje no dispone de un nuevo suministro de oxígeno al final de este periodo de tiempo, sea cual sea su nivel de Fatiga caerá inconsciente de inmediato y empezará a expirar.
- A partir de este momento, al final de cada asalto sufrirá 1d10 puntos de daño hasta que darse sin Heridas, momento en que le sobrevendrá la muerte. Ni el blindaje ni la Bonificación por Resistencia reducen el daño provocado por la asfixia.
- Si el personaje está realizando una actividad extenuante (combate, natación y similares), podrá aguantar la respiración durante tantos asaltos como el doble de su Bonificación por Resistencia.

8.3. Caídas

Para determinar el daño sufrido en una caída, es preciso calcular la distancia recorrida hasta el impacto y consultar la Tabla 8.3-1: Daño por caídas.

- Haz una tirada en la Tabla: Localizaciones de impacto, que aparece en la página 129 del manual Básico, para ver qué parte del cuerpo ha sido la primera en golpear el suelo.
- El blindaje no protege contra el daño sufrido por una caída.

Tabla 8.3-1: Daño por caídas

Distancia recorrida	Daño sufrido
3 metros	1d10 +3
6 metros	1d10 +5
9 metros	1d10 +7
12 metros	1d10 +9
15 metros	1d10 +11
18 metros	1d10 +13
21 metros	1d10 +15
24 metros	1d10 +17
25+ metros	1d10 +20



9. REGLAS DE MOVIMIENTO, TREPAR, SALTOS Y NATACIÓN

9.1. MOVIMIENTO

En situaciones ordinarias casi nunca hace falta saber la velocidad a la que se desplaza el personaje, pero hay ocasiones en las que puede ser un factor determinante. En una persecución por las calles, una carga contra un brutal orko y mil situaciones más.

Durante un asalto, cada personaje puede moverse a una de estas cuatro velocidades o índices de movimiento: **parcial, completo, catrera o carga**. El número de metros que puede recorrer un personaje durante su turno depende de su Bonificación por Agilidad, aunque ciertos rasgos o talentos pueden modificar algunos o todos estos índices de movimiento. En la sección de Combate se ofrecen más detalles sobre cada una de estas velocidades.

Tabla 9-1: Movimiento (metros por asalto)

BA	Parcial	Completo	Carga	Carrera
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

En algunas situaciones puede ser importante calcular la velocidad de desplazamiento de un personaje en tiempo narrativo. La Tabla 9-2: Movimiento (tiempo narrativo) contiene las velocidades medias a las que puede desplazarse un personaje tranquilamente y en circunstancias óptimas. El entorno puede limitar esta velocidad (ver a continuación).

Tabla 9-2: Movimiento (tiempo narrativo)

BA	Por minuto	Por hora	Por día*
0	12 m	0'75 km	7 km
1	24 m	1'5 km	15 km
2	48 m	3 km	30 km
3	72 m	4 km	40 km
4	96 m	6 km	60 km
5	120 m	7 km	70 km
6	144 m	9 km	90 km
7	168 m	10 km	100 km
8	192 m	12 km	120 km
9	216 m	13 km	130 km
10	240 m	14 km	140 km

*Se asume que el personaje camina durante 10 horas.

Movimiento narrativo y terreno

Las condiciones del terreno pueden alterar la velocidad a la que recorre distancias un personaje durante el tiempo narrativo.

Las distancias recorridas se reducen a la mitad si el personaje está desplazándose por vegetación sumamente densa, zonas urbanas concurridas y demás terrenos difíciles. El DJ debe determinar qué modificadores aplicar (si los hay) al movimiento en tiempo narrativo en función del entorno.

Apresurarse

Los personajes pueden acelerar el ritmo y desplazarse al doble de su índice de movimiento en tiempo narrativo durante tantas horas como su Bonificación por Resistencia. Una vez finalizado este tiempo, deberán superar una tirada de Resistencia para que su Fatiga no se incremente en 1 nivel. Además, los personajes que apresuran la marcha no prestan demasiada atención a sus alrededores, por lo que sufren una penalización de -10 a todas las tiradas de Percepción. Podrán mantener este ritmo acelerado aun a pesar de las penalizaciones, pero deberán superar más tiradas de Resistencia con una penalización acumulativa de -10 tras tantas horas como su Bonificación por Resistencia reducida para que su Fatiga no siga incrementándose.

Ejemplo

Lucretions se apresura para llegar a un puesto avanzado de investigación, de modo que puede recorrer 12 kilómetros por hora. Su Resistencia es de 41, por lo que puede mantener este ritmo apresurado durante 4 horas antes de tener que realizar una tirada de Resistencia.

Correr en tiempo narrativo

Los personajes pueden correr durante el tiempo narrativo, pero hacerlo resulta bastante fatigoso. Un personaje que corre triplica su índice de movimiento, pero por cada hora de carrera continuada deberá superar una tirada de Resistencia (con una penalización acumulativa de -10 por cada hora posterior a la primera) para mantener el ritmo. Si falla alguna tirada, la Fatiga del personaje se incrementa en 1 nivel. Un personaje que se desplaza a este paso acelerado dedica toda su atención a la carrera para no tropezar y caerse, por lo que sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de Percepción. Al igual que con el paso apresurado, el personaje puede seguir corriendo tras fallar una tirada de Resistencia, pero las penalizaciones sufridas por fallar estas tiradas son acumulativas.

Ejemplo

Kyba tiene una BR de 2 y echa a correr para llegar a una aldea situada a 30 kilómetros de distancia antes que una banda de orkos, que llegarán en unas 4 horas. Normalmente se desplaza a 4 km/h, pero como está corriendo su velocidad aumenta a 12 km/h, lo que significa que podrá alcanzar la aldea en 2 horas si logra mantener el ritmo. Tras la primera hora de carrera hace una tirada de Resistencia y la falla: su Fatiga se incrementa en 1 nivel. Al pasar la segunda hora ya ha cubierto 24 kilómetros, pero debe hacer otra tirada de Resistencia, esta vez con una penalización de -20. ¡Y la vuelve a fallar! Kyba llega a la aldea media hora después completamente exhausta, habiendo acumulado 2 niveles de Fatiga.

Marcha forzada

Nada impide a los personajes superar la media de 10 horas de marcha: pueden forzar la marcha sin consecuencias negativas durante una cantidad de horas adicionales igual a su Bonificación por Resistencia. Pero por encima de esto deberán hacer tiradas de Resistencia (con una penalización acumulativa de -10 cada hora) por cada hora que recorran más allá de su Bonificación por Resistencia. Un fallo en alguna de estas tiradas incrementa su Fatiga en 1 nivel. Es posible forzar la marcha hasta caer inconsciente. La Fatiga acumulada durante una marcha forzada se elimina por completo con 2 horas de descanso por cada hora que el personaje hubiera marchado más allá de su B. Resistencia.

Movimiento y Entorno

Los índices de movimiento para personajes descritos en la Tabla 9-1: Movimiento (metros por salto) asumen un desplazamiento por un campo de batalla despejado. Puede que haya algunos obstáculos, charcos o volutas de niebla, pero en general los personajes pueden avanzar a su velocidad habitual. Sin embargo, existen circunstancias que pueden reducir la velocidad de un personaje: corredores cubiertos de escombros, profundas capas de nieve, niebla densa, vegetación espesa y diversas condiciones similares que pueden dificultar el movimiento. En este tipo de entornos el índice de movimiento de los personajes se reduce a la mitad. Si un personaje corre o efectúa una carga, deberá superar una tirada de Agilidad para no tropezar y caer al suelo. La dificultad de esta tirada depende del terreno: en la Tabla 9-3: Entornos traicioneros se ofrecen algunas sugerencias.

Tabla 9-3: Entornos traicioneros

Circunstancia	Dificultad
Niebla o humo	Ordinaria (+10)
Fango	Moderada (+0)
Aguas poco profundas	Moderada (+0)
Oscuridad	Complicada (-10)
Nieve	Complicada (-10)
Maleza	Complicada (-10)
Multitud densa	Difícil (-20)
Gravedad cero	Difícil (-20)
Escombros	Difícil (-20)
Temblores sísmicos	Difícil (-20)

9.2. NATACIÓN

En circunstancias óptimas no es necesaria ninguna tirada de Nadar para mantenerse a flote, pero sí para hacerlo en condiciones de riesgo como nadar en aguas turbulentas, maniatado o combatiendo.

Para nadar en este tipo de situaciones se debe realizar una tirada de Nadar como parte de una acción de movimiento. Un éxito indica que el personaje consigue avanzar en cualquier dirección un máximo de metros igual a la mitad de su Bonificación por Fuerza, o simplemente que se mantiene a flote (a elección del jugador). Una tirada fallida indica que el personaje no consigue avanzar y permanece en el mismo sitio: si además se falla por 2 niveles de fracaso o más, el personaje se hundirá a 1 metro de profundidad por cada 20 kg que pese.

Los personajes que sean incapaces de nadar por algún motivo (inconsciencia, parálisis o similares) se hunden automáticamente en sus respectivos turnos a 1 metro de profundidad por cada 20 kg que pesen. En teoría, un personaje puede hundirse de este modo hasta tocar fondo y luego caminar por él hasta salir del agua, siempre y cuando consiga aguantar la respiración el tiempo suficiente.



Nadar en tiempo narrativo

Un esfuerzo natatorio prolongado es una actividad extenuante. Un personaje puede nadar durante tantas horas como su Bonificación por Resistencia sin descansar; para calcular la distancia que recorre cada hora basta con usar su Bonificación por Fuerza en lugar de su Bonificación por Agilidad. Una vez transcurrido este tiempo, deberá hacer una tirada de Resistencia por hora con una penalización acumulativa de **-10** cada hora posterior. En caso de fallar una tirada, su Fatiga se incrementa en 1 nivel. Si el personaje se desmaya a consecuencia de la Fatiga acumulada, se hundirá y probablemente acabará ahogándose.

Ejemplo

Nuestra amiga Keira se halla sobre un tejado. Para entrar en el edificio donde se oculta su objetivo debe efectuar un salto horizontal de 4 metros. Keira tiene Fuerza 36 (BF 3), así que más le vale sacar una buena tirada o de lo contrario acabará espachurrada contra la calle. Keira retrocede 8 metros y echa a correr hacia el borde del tejado, momento en el que hace una tirada de Fuerza; como ha cogido carrerilla desde 4 metros adicionales, recibe una bonificación de +10. ¡Tira los dados y saca un 26: Consigue la tirada con 2 niveles de éxito (36+10=46). Si la hubiera conseguido por los pelos sólo habría saltado 3 metros, pero dado que ha obtenido 2 niveles de éxito ha logrado salvar toda la distancia de 4 metros por los pelos.

9.3. SALTOS

9.3.1. VERTICALES

Un salto vertical es un ascenso o caída controlada que por lo general permite al personaje alcanzar un saliente que haya sobre su cabeza o bien aterrizar de pie tras dejarse caer desde cierta altura. Si el personaje es empujado o se precipita al vacío, no estará efectuando un salto vertical, sino cayendo (ver Caídas).

Saltos ascendentes

Un personaje puede dar un salto hacia arriba sin carrerilla para agarrarse a algo que esté sobre él o incluso alcanzar un nivel superior. Para ello se requiere una tirada de Agilidad; si la consigue, podrá saltar a tantos centímetros de altura como 20 veces su Bonificación por Fuerza. Por cada nivel de éxito obtenido en la tirada se añaden tantos centímetros adicionales a esta altura como 10 veces su Bonificación por Fuerza.

Saltos descendentes

Para saltar desde cierta altura y aterrizar sin hacerse daño hay que superar una tirada de Agilidad por cada metro de descenso. Si se falla la tirada, el personaje deja de hacer tiradas de Agilidad y cae el resto de la distancia hasta golpear el suelo. De este modo, si un personaje salta y falla la primera tirada, caerá desde la altura total y sufrirá daño por caída (ver Caídas).

Un salto horizontal o de longitud se usa para saltar de tejado en tejado o para cruzar precipicios, zanjas y similares. Hay dos clases de saltos horizontales: con carrerilla e inmóvil. Cada uno de estos usos consume una acción completa.

Saltos con carrerilla

En un salto con carrerilla, el personaje debe recorrer al menos **4** metros en línea recta para acumular inercia; al final de este movimiento, el personaje efectúa un salto y avanza tantos metros como su Bonificación por Fuerza si supera una tirada de Fuerza. Por cada nivel de éxito obtenido en dicha tirada, podrá saltar 50 centímetros de distancia adicionales. Por cada nivel de fracaso, la distancia saltada se reduce en 50 centímetros, hasta un mínimo de 0 metros (en tal caso se supone que el personaje salta algunas decenas de centímetros, pero sin llegar a 1 metro completo). Por cada 4 metros recorridos además de los necesarios para el salto, el personaje recibe una bonificación de +10 a su tirada de Fuerza (hasta un máximo de +30).

Saltos inmóviles

Un salto inmóvil es similar a uno con carrerilla, con la evidente salvedad de que el personaje no necesita correr antes de saltar. La distancia recorrida en el salto se calcula de la misma forma, pero se aplica una penalización de -10 a la tirada de Fuerza del personaje,

Distancias verticales

Si fuera menester conocer la altura que alcanza un personaje con un salto horizontal, puede calcularse como una cuarta parte de la distancia en metros que ha recorrido. Un resultado de 0 o menos indica que el personaje se ha separado del suelo la altura suficiente como para considerarse un salto, pero no lo bastante como para salvar ningún obstáculo.



9.4. **TREPAR**

Habr  ocasiones en las que un personaje deba encaramarse a un muro, escalar un acantilado o subirse a un  rbol para huir. Cualquier personaje con ambas manos libres puede trepar por una superficie no escarpada mediante una tirada de Fuerza (o de Trepar). Si la consigue, podr  ascender o descender a una velocidad igual a la mitad de su  ndice de movimiento parcial (m nimo medio metro). Por cada nivel de  xito obtenido, el personaje puede trepar 1 metro adicional. Si falla la tirada, el personaje cae desde su posici n de escalada original. La dificultad de cada tirada de Trepar var a en funci n de la naturaleza de la superficie a escalar, aunque en la mayor a de los casos es Moderada (+0).

Superficies escarpadas

Escalar ciertas superficies va m s all  de las capacidades de los personajes ordinarios. Para subir por paredes de piedra lisa sin asideros, ascensos verticales y salientes de roca se requieren habilidades de escalada especiales. Cualquier personaje puede intentar una tirada de Trepar para escalar estas superficies a la mitad de su  ndice de movimiento parcial: de lo contrario har n falta herramientas como una cuerda o s bana anudada, una escala de cuerda o incluso una prosaica escalera. Si el personaje puede tomarse todo el tiempo que quiera y no se ve amenazado por ning n enemigo, puede ascender por esta superficie a la mitad de su  ndice de movimiento parcial sin necesidad de hacer ninguna tirada de fuerza. Tambi n se puede intentar trepar m s r pido o bajo ataque, pero para ello hay que superar una tirada de Fuerza (como si se estuviera escalando una superficie no escarpada).

Descensos controlados

Los personajes pueden bajar a mayor velocidad por cuerdas y escaleras si se dejan deslizar por ellas. Se puede descender a una velocidad de 10 metros por i asalto superando para ello una tirada de Agilidad. En caso de fallar esta tirada, la velocidad de descenso se reduce a 5 metros por asalto. Sin embargo, si se falla la tirada por 2 niveles de fracaso o m s, el personaje deber  superar una tirada de Fuerza para no soltarse accidentalmente. Si esto ocurre y el personaje no est  equipado con un arn s de seguridad, se precipitar  al vac o.

10. **REGLAS DE MIEDO, LOCURA Y CORRUPCI N (DK)**

Las reglas descritas en esta secci n reflejan las diversas amenazas que existen para la mente y el alma, as  como la forma en que los personajes jugadores interactuar n con ellas. Se dividen en tres secciones distintas pero conectadas entre s : el miedo cubre la reacci n inmediata de un personaje a eventos y criaturas terrorficas, la locura describe con detalle los efectos a largo plazo que puede tener un trauma mental para los personajes, y la corrupci n trata la insidiosa influencia de la disformidad y los conocimientos prohibidos.

Las  nicas reglas que han de aplicarse en situaciones de combate son las del miedo; los efectos de la locura y la corrupci n no se resuelven durante un enfrentamiento, sino al final del mismo.

Puntos de Locura y Corrupci n

Los puntos de Locura (PL) y de Corrupci n (PC) son caracter sticas que los personajes pueden acumular durante el juego. Ambos valores comienzan a 0 en los inicios de su carrera y aumentan con el tiempo conforme va sufriendo da os en su estado mental (PL) o en la pureza de su alma (PC). Cuanto mayor sean estos valores, m s retorcido, perturbado y debilitado quedar  el personaje; si alguno de ellos alcanza los 100 puntos, el personaje se volver  irremediablemente loco o corrompido, y tanto su carrera profesional como su propia vida tendr n un brusco y prematuro final, exactamente igual que si hubiera muerto.



10.1. MIEDO

El miedo entra en juego cuando los Personajes presencian escenas atroces o espantosas, o cuando se enfrentan a Monstruos aterradores, demenciales perversiones de la ciencia y entidades de pesadilla del Caos. Cuando un Personaje contempla uno de estos pavorosos eventos o adversarios debe realizar una tirada de Miedo, que consiste en una tirada de Voluntad modificada por el grado de terror que ejerce la situación. Si el Personaje supera esta tirada, podrá seguir actuando con normalidad: pero si la falla, sucumbirá al miedo.

El DJ es libre de decidir cuándo hay que realizar tiradas de Miedo en situaciones que no sean de combate, pero no han de tomarse como algo automático; más bien deberían utilizarse para generar tensión dramática en las partidas, pues su abuso podría acabar reduciendo su eficacia y su originalidad.

Grados de miedo

Algunas cosas son decididamente más terroríficas que otras. En la Tabla 10-1: Dificultad de la tirada de Miedo ofrece algunos consejos para adjudicar la dificultad de estas tiradas.

Tabla 10-1: Dificultad de la tirada de Miedo

Intensidad	Modificador	Ejemplo: Adversarios	Ejemplos: Situaciones que no sean de combate
Miedo (1) Inquietante	(0)	Cambiaformas,	Contemplar la escena de un crimen macabro, fenómenos psíquicos o sobrenaturales menores (luces extrañas, voces espectrales, estatuas que lloran sangre, etc.).
Miedo (2) Temible	(-10)	Arañas Gigantes, Bestias del pantano.	Ver a alguien que se sabe muerto, ser enterrado vivo, presenciar fenómenos mágicos o sobrenaturales mayores (llueve sangre del cielo, aparecen bocas que gritan en una pintura, etc.).
Miedo (3) Horripilante	(-20)	Banshee, Carniceros de Korne, Furias del Caos, Horrores de Tzench, Gigantes.	Presenciar una muerte súbita, sorprendente e inexplicable (el hombre que se sienta junto a ti muere repentinamente vomitando gusanos), momentos espantosos de revelación (encontrarte cubierto de sangre y rodeado de cadáveres, con una cuchilla de carnicero en la mano y sin poder recordar cómo has llegado hasta allí), los muertos de todo el planeta vuelven a la vida, etc.
Miedo (4) Aterrorador	(-30)	Espectros, Dragones, Grandes Demonios	Experimentar una incursión demoníaca a gran escala, saber que tu fracaso ha causado la muerte de millones de personas, observar la disformidad sin protección.

Tabla 10-2: Tabla de connotación

Tira 1d100 y suma 10 al resultado por cada nivel de fracaso de la tirada de Miedo.	
01-20	El personaje se lleva un buen susto; sólo dispondrá de media acción en su próximo turno, pero después podrá seguir actuando con normalidad.
21-40	El personaje se echa a temblar, atezado por el miedo. Sufrirá una penalización de -10 a todas las tiradas hasta el final del encuentro a no ser que consiga sobreponerse a los efectos del miedo.
41-60	El personaje retrocede espantado ante lo que acaba de presenciar. No podrá acercarse voluntariamente al objeto de su miedo, pero por lo demás podrá actuar con normalidad, aunque sufrirá una penalización de -10 a todas las tiradas hasta el final del encuentro. Gana 1 punto de Locura.
61-80	El personaje está paralizado por el terror, y no podrá emplear ninguna acción hasta que se sobreponga a él. Cuando lo haya conseguido, sufrirá una penalización de -10 a todas las tiradas hasta el final del encuentro. Gana 1d5 puntos de Locura.
81-100	El pánico se apodera del personaje. Huirá del objeto de su miedo tan rápido como le sea posible, y si algo se lo impide sólo podrá emplear medias acciones y además sufrirá una penalización de -20 a todas las tiradas. Gana 1d5 puntos de Locura. Aunque consiga alejarse del peligro, deberá sobreponerse a sus efectos de la manera habitual para poder recuperar el control.
101-120	El personaje se desmaya y cae inconsciente durante 1d5 asaltos. Aún seguirá alterado cuando vuelva en sí, por lo que sufrirá una penalización de -10 a todas las tiradas hasta el final del encuentro. Gana 1d5 puntos de Locura.
121-130	Completamente abrumado, el personaje grita y vomita de forma descontrolada durante 1d5 asaltos. Durante todo este tiempo se considera indefenso, no podrá hacer absolutamente nada y soltará todo lo que lleve en las manos. Después, y hasta el final del encuentro, el personaje sólo dispondrá de media acción cada uno de sus turnos hasta que pueda descansar. Gana 1d5 puntos de Locura.
131-140	El personaje estalla en carcajadas histéricas y ataca a lo que tenga más cerca presa de un desquiciado frenesí, disparando al azar o empleando cualquier arma que tenga a mano. Este efecto dura hasta que el personaje logre sobreponerse a los efectos del miedo, o hasta que alguien lo deje inconsciente. Gana 1 d 5 puntos de Locura.
141-160	El personaje se desploma durante 1 d5+1 asaltos sin poder dejar de sollozar, farfullar y arañarse su propia piel, y no podrá hacer nada en todo este tiempo. Aun cuando recupere el juicio, estará tan devastado por la experiencia que sufrirá una penalización de -20 a todas las tiradas hasta el final del encuentro. Gana 1d5+1 puntos de Locura.
161-170	La mente del personaje no logra soportar la tensión y se sume en un estado catatónico durante 1d5 horas durante las cuales no podrá despertarse de ningún modo. Gana 1d10 puntos de Locura.
171+	El personaje queda tan afectado que pierde el sentido de la realidad y empieza a tener extrañas y terribles visiones. Sufre alucinaciones agudas (ver Trastornos, más abajo) durante 2d10 asaltos. Cuando las alucinaciones se hayan desvanecido, el personaje sufrirá una penalización de -20 a todas las tiradas hasta el final del encuentro. Gana 2d10 puntos de Locura y pierde 1d10 puntos de Voluntad de manera permanente debido al daño mental.

Cosas muy malas

Fallar la tirada de Miedo

Si un personaje falla una tirada de Miedo en una situación de combate, deberá hacer inmediatamente otra tirada en la Tabla 10-1: Tabla de Conmoción y añadir un +10 al resultado por cada nivel de fracaso. Los efectos indicados en esta tabla se aplican inmediatamente.

Si un personaje falla una tirada de Miedo en una situación que no es de combate, se asustará y sufrirá una penalización de -10 a todas las tiradas que requieran concentración. Esta penalización seguirá aplicándose hasta que el personaje se aleje del objeto de su miedo (pero no basta con irse y volver luego).

Además, si se falla una tirada de Miedo por 30 percentiles o más en una situación ajena al combate, el personaje también gana 1d5 puntos de Locura adicionales.

Sufrir una conmoción y sobreponerse a ella

Un personaje puede conseguir sobreponerse a algunos de los efectos del miedo una vez superado el sobresalto inicial. Siempre que se especifique en la Tabla 8-4: Tabla de Conmoción que un personaje puede "sobreponerse" al miedo, podrá intentar una tirada de Voluntad en su próximo turno. Si la consigue recuperará el juicio, resistirá los efectos del miedo y podrá seguir actuando con normalidad. Pero si falla esta tirada, seguirá bajo los efectos indicados (aunque podrá volver a intentarlo en su siguiente turno). **Tabla 10-2: Tabla de conmoción.**

Tomo de la corrupción

Modificación de Reglas de Miedo

Cuando se ganen mutaciones que otorguen puntos de miedo, la agrupación de estos se contabilizan de la siguiente forma.

Miedo Causado por las Mutaciones	Talento
1 a 4	Miedo (1) Inquietante
5 a 7	Miedo (2) Temible
7 a 9	Miedo (3) Horripilante
10 o más	Miedo (4) Aterrorador



10.2. LOCURA

Cuando los personajes se ven sometidos a tensión y al terror, este acaba por dañar la cordura de los personajes. Para representar estos peligros están los puntos de Locura (PL).

Los PL reflejan la tensión a la que se ve sometida la mente de los personajes a raíz de sus experiencias; cuantos más puntos de Locura tenga un personaje, más frágil será su estado mental. Los efectos acumulativos de la adquisición de puntos de Locura se dividen en traumas y trastornos.

Los traumas representan los efectos secundarios a corto plazo de experiencias particularmente terribles y los trastornos son aflicciones mentales permanentes que indican que el personaje está más cerca de la locura total.

Grados de Locura

El grado de locura se determina en función del número de puntos de locura totales que tenga un personaje. Es una clasificación ofrece al jugador una idea general del estado mental de su personaje, y de lo cerca que se encuentra del abismo. Ver **Tabla 10-3: Medidor de Locura.**

El grado de locura de un personaje también determina el modificador que ha de aplicarse a las tiradas realizadas para evitar sufrir un trauma mental.

Tabla 10-3: Medidor de Locura

PL	Grado de locura	M. al trauma	Trastornos
0-9	Estable	n/a	Ninguno
10-39	Inestable	+10	—
20-29	Inestable	+10	—
30-39	Inestable	+10	—
40-49	Perturbado	+0	1° (menor)
50-59	Perturbado	+0	—
60-69	Trastornado	-10	2° (grave)
70-79	Trastornado	-10	—
80-89	Desquiciado	-20	3° (agudo)
90-99	Desquiciado	-20	—
100+	Locura total—el personaje debe retirarse del juego		

Trauma Mental

El trauma mental representa el daño a un relativo corto plazo que ha sufrido el estado mental de un personaje tras vivir una experiencia horrible o sobrenatural.

Cada vez que el personaje acumule 10 puntos de Locura deberá hacer una tirada de Trauma: ésta es una tirada de Voluntad cuya dificultad se modifica en función de los puntos de Locura totales que lleve acumulados el personaje (ver **Tabla 10-3: Medidor de locura**).

Si consigue esta tirada, el personaje logra superar su experiencia sin efectos perniciosos para su salud mental. Pero si falla la tirada deberá tirar 1d100, sumar al resultado 10 puntos por cada nivel de fracaso obtenido en la tirada de Trauma, y consultar el total en la **Tabla 10-4: Traumas mentales**. El resultado se aplica al personaje una vez finalizado el encuentro que le haya provocado la ganancia de puntos de Locura.

Tabla 10-4: Traumas Mentales

Tira 1d100 y suma 10 al resultado por cada nivel de fracaso de la tirada de Trauma.

01-40	El personaje se retrae y guarda silencio durante 3d10 horas. Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas de Empatía mientras dure este estado.
41-70	El personaje debe llevar a cabo una acción de forma compulsiva: rezar fervientemente, limpiar un arma una y otra vez, recitar versos o cualquier otra similar, y no prestará atención a ninguna otra cosa. Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas de Inteligencia y Empatía. Permanecerá en este estado durante 3d 10 horas.
71-100	El personaje reacciona temeroso a cualquier estímulo, ve peligros en todas partes y se vuelve extremadamente asustadizo. Recibe una bonificación de +10 a todas las tiradas de Percepción, pero sufre una penalización de -10 a la Voluntad durante los próximos 1d5 días.
101-120	El personaje sufre una fobia grave temporal (ver Trastornos, página 235). Este efecto dura 1d5 días.
121-130	El personaje reacciona de forma excesiva a la menor presión. Cuando deba llevar a cabo cualquier tarea para la que se requiera una tirada, el personaje deberá superar primero una tirada de Voluntad para no sufrir una penalización de -10 a esa tirada. Si el personaje entra en combate, se aplica automáticamente una penalización de -10 a todas las tiradas que deba realizar durante el mismo. Este efecto dura 1d5 días.
131-140	El personaje sufre espantosas pesadillas tremendamente vividas siempre que intenta dormir. Al día siguiente y durante 1d 10 días estará agotado por la falta de sueño y su Fatiga se incrementará en 1 nivel. Este efecto dura 1d5 días.
141-150	El personaje se queda patidifuso y es incapaz de hablar. Este efecto dura 1d5 días.
151-160	Extremadamente angustiado y desconcertado, el personaje se niega a comer y beber, y tendrá un aspecto terrible. Sufrirá una penalización de -10 a todas las características (ninguna de ellas puede caer por debajo de 1) durante 1d10 días.
161-170	El personaje sufre una ceguera o sordera histórica temporal. Este efecto dura 1d 10 días.
171 +	El personaje queda completamente traumatizado y pierde la capacidad de reaccionar. No podrá emprender ninguna acción, pero podrá ser guiado suavemente por otros. Este efecto dura 1d 10 días.

Desarrollo de los trastornos mentales

Los trastornos mentales reflejan los efectos permanentes y duraderos que tiene sobre la mente de un personaje la exposición a sucesos espantosos y antinaturales.

El primer trastorno se adquiere automáticamente cuando un personaje alcanza el grado de locura Perturbado, y a partir de este punto se desarrolla un nuevo trastorno (o se empeora otro ya existente) cada vez que el personaje acumula suficientes puntos de Locura como para incrementar su grado de locura en una categoría, tal y como se indica en la Tabla 1-4: Medidor de locura. La gravedad de un trastorno mental en el momento de su desarrollo depende del grado de locura actual del personaje afectado, tal y como se explica a continuación.

Para que el trastorno de un personaje empeore, éste debe haber desarrollado todos los estados de gravedad anteriores; así, por ejemplo, para contraer un trastorno grave el personaje debe poseer primero la versión menor del mismo. Esta regla no se aplica al trastorno "La carne es débil", que no posee versión menor.

Gravedad de los Trastornos

Todos los trastornos se clasifican como menores, graves o agudos en orden ascendente de gravedad.

Trastorno menor: Los efectos del trastorno se manifiestan en pocas ocasiones, o sólo se dejan notar levemente. Toda tirada que deba hacerse para sobreponerse a los efectos del trastorno recibe una bonificación de +10.

Trastorno grave: Los efectos del trastorno son más fuertes y pueden sobrevenir con regularidad. No se aplica ningún modificador a las tiradas para superar sus efectos.

Trastorno agudo: Los efectos del trastorno son muy intensos y se padecen al más mínimo estímulo. Toda tirada que deba hacerse para sobreponerse a los efectos del trastorno sufre una penalización de -10.

Tipos de Trastornos mentales

Existe una variedad prácticamente infinita de trastornos desagradables y malsanos que podrían aquejar a un personaje; a continuación se ofrecen tan sólo algunos ejemplos. El DJ es totalmente libre de inventar sus propios trastornos como mejor se adecúen a cada personaje concreto y a los horrores que haya padecido.

Delirios

Seriedad: Menor, Grave, Aguda.

El personaje deja que una falsa creencia concreta guie sus actos como si fuera la única verdad, incluso a pesar de su buen juicio o de que se le presenten evidencias de lo contrario.

- **Invulnerabilidad**

El personaje cree que no puede sufrir heridas graves, ya sea por una suerte increíble o gracias a la providencia divina. Por ejemplo, tendría que superar una tirada de Voluntad para no entrar en el antro de unos pandilleros y ponerse a lanzar insultos y puñetazos en lugar de actuar con cautela.

- **Virtud intachable**

El personaje cree que sus elecciones son siempre acertadas y están justificadas, sean cuales sean las consecuencias. Por ejemplo, podría afirmar ser puritano pese a emplear conocimientos prohibidos, o negarse a actuar de manera sutil aun cuando fuera lo más prudente.

Fobia

Seriedad: Menor, Grave, Aguda.

El personaje desarrolla una fuerte aversión y miedo por una cosa o circunstancia concreta. Un personaje fóbico debe superar una tirada de Voluntad para poder interactuar con la causa de su miedo irracional. La exposición forzada o fortuita al objeto de su temor podría obligarle a realizar tiradas de Miedo. Algunos ejemplos de este trastorno son:

- **Miedo a los muertos**

El personaje siente un intenso pavor y repugnancia por los cadáveres y los fallecidos, posiblemente debido al hecho de que a veces se resisten a permanecer muertos...

- **Miedo a los insectos**

Los bichos que corretean y tienen muchas patas son la peor pesadilla del personaje: no se acaban nunca, no tienen rostro y siempre, siempre tienen hambre.

¡La carne es débil!

Seriedad: Grave, Aguda.

El personaje piensa que su carne es débil y se culpa continuamente de todos sus fracasos y problemas. También intentará alterar y/o extirpar su propia carne, y se obsesionará cada vez más por las modificaciones quirúrgicas y la integración de prótesis biónicas en su organismo.

Pesadillas espantosas

Seriedad: Menor, Grave.

El personaje sufre pesadillas recurrentes y muy vividas; intentar huir de un sol negro que brilla en el cielo o verse atrapado en una máquina interminable son algunos ejemplos. Después de un día estresante, el personaje deberá superar una tirada de Voluntad para no sucumbir a sus terrores nocturnos. En caso de fallar esta tirada, su Fatiga se incrementará en 1 nivel al día siguiente.

Trastorno obsesivo-compulsivo

Seriedad: Menor, Grave, Aguda.

El personaje siente la compulsión de realizar una acción específica, o bien se obsesiona con algo concreto. Deberá superar una tirada de Voluntad para no actuar de forma compulsiva o para resistirse a su obsesión cuando surja la oportunidad. Estos son algunos ejemplos de este trastorno:

- **Cleptomanía**

El personaje roba compulsivamente objetos pequeños siempre que tenga oportunidad. A menudo estos objetos carecerán de valor para él.

- **Mortificación**

El personaje debe fustigarse y azotar su carne de manera regular (o después de sucesos específicos, como por ejemplo cuando mate a alguien) para purgar los pecados de sus actos mediante el dolor.

Voces y visiones

Seriedad: Menor, Grave, Aguda.

El personaje ve cosas que no están ahí y oye cosas que nadie más puede oír. Los aquejados de las versiones agudas de este trastorno pueden verse completamente inmersos en las visiones que experimentan.

- **Camarada muerto**

El personaje oye la voz de un viejo amigo que lleva mucho tiempo muerto. Si este trastorno empeora a grave, incluso podría tener visiones de su amigo, o llegar a mantener conversaciones con él si el trastorno se agudiza.

- **Recuerdos traumáticos**

El personaje revive momentos traumáticos de su vida. La duración y realismo de estos episodios varía en función de la seriedad del trastorno.

ELIMINACIÓN DE PUNTOS DE LOCURA

Con el consentimiento del DJ, un jugador puede gastar PE para eliminar puntos de Locura de su personaje. Cuesta 100 PE eliminar un único 1 punto de Locura. El grado de locura no se puede reducir, por lo que es imposible perder un trastorno de este modo. Esta eliminación de puntos de Locura mediante la experiencia debe representarse adecuadamente en forma de tiempo y esfuerzo invertidos por el personaje en el juego. Algunas formas posibles de reflejar esta eliminación de puntos de Locura son las siguientes:

- Oración, ayuno, penitencia y mortificación de la carne.
- Cuidados paliativos a largo plazo.
- Recuperación en un entorno sereno y agradable.
- Meditación sobre grandes obras santas u otros artículos de fe.

Otras formas para reducir la locura son el uso de tratamientos, tal como se describen en la página 209 del manual básico.



10.3. CORRUPCIÓN

Aparte de la maldad y las maquinaciones de los demonios y sus seguidores mortales, existe el inmenso peligro de la exposición a la sustancia de la propia del Dhar, o la magia negra o magia del Caos. Que pueden destruir inmediatamente, pero también es capaz de causar horribles transformaciones sobre lo material, el cuerpo y la mente, más que cualquier otra cosa que exista en el mismo universo. Para muchos, la corrupción es un destino funesto que hay que evitar a toda costa; pero algunos, cuando ya han emprendido el camino hacia la condena eterna, abrazan voluntariamente la oscuridad.

PUNTOS DE CORRUPCIÓN

Tarde o temprano, todos PJ ganan puntos de Corrupción (PC). Estos puntos funcionan casi exactamente igual que los de Locura, con la salvedad de que se obtienen por exposición al Caos, a rituales tenebrosos, a artefactos malditos y a la influencia demoníaca. Cuantos más puntos de Corrupción tenga un personaje, mayor será su aflicción: esto se representa en las reglas mediante depravaciones y mutaciones, tal y como se indica en la Tabla 10-5: Medidor de corrupción.

Tabla 10-5: Medidor de corrupción

PC	Grado de corrupción	Tirada de Depravación	Mutación
01-30	Mancillado	+0	—
31-60	Corrompido	-10	Primera tirada
61-90	Degenerado	-20	Segunda tirada
91-99	Profano	-30	Tercera tirada
00	Condenado—El personaje debe retirarse del juego		

Amenazas Morales

La cantidad exacta de puntos de Corrupción que supone un evento, revelación o encuentro concreto se deja a discreción del DJ. A continuación se ofrecen algunas pautas generales.

Horrores de la disformidad

Si un personaje gana puntos de Locura por haber fallado una tirada de Miedo provocada por entidades de la disformidad, recibirá tantos puntos de Corrupción como el factor de Miedo de la criatura (por ejemplo, un ser Temible 2 granjearía 2 PC).

Desgarros en el velo

Los personajes atrapados en una intrusión total de la disformidad en la realidad corpórea ganan puntos de Corrupción debido a su experiencia. La cantidad concreta depende de lo que haya sucedido y de la gravedad de la intrusión; puede oscilar de un solo punto a varios d10.

Brujería

Practicar brujería, presenciar rituales macabros e invocar demonios son causas de corrupción, sean cuales sean los motivos. Normalmente los rituales menores causan 1d10 puntos de Corrupción, pero las ceremonias de mayor escala pueden proporcionar muchos más.

Conocimientos blasfemos

El conocimiento en sí mismo puede corromper, y el estudio de ciertos tomos, pictodocumentos e incluso ilustraciones depravadas puede ser causa de un aumento de la Corrupción.

Malas obras

Los actos malvados que se llevan a cabo al servicio del mal, para procurarse saberes prohibidos o para apaciguar a un demonio siempre se castigan con puntos de Corrupción.

Persuasión vil

Muchos demonios y líderes de cultos son maestros en el insidioso arte de la tentación y de sembrar la semilla de la duda en un corazón leal. Sus palabras y argumentos pueden corromper allí donde la fuerza bruta falle.

LA TIRADA DE DEPRAVACIÓN

Por cada 10 puntos de Corrupción que acumule un personaje, deberá hacer una tirada de Voluntad para ver si su corrupción se ha manifestado como un daño literal a su cuerpo y su alma. Esta tirada se modifica en función de los puntos de Corrupción que lleve acumulados el personaje (ver Tabla 10-5: Medidor de corrupción). Si falla la tirada deberá tirar 1d100, sumar al resultado 10 puntos por cada nivel de fracaso obtenido en la tirada, la corrupción del personaje cobrará forma. Estas secuelas metafísicas y psicósomáticas se denominan depravaciones, y se determinan aleatoriamente tirando en la Tabla 10-6: Depravaciones. Si el personaje obtiene un resultado que ya sufría previamente por causa de una tirada de Depravación anterior, deberá repetir la tirada.

EL CAOS Y EL CIUDADANO MEDIO

Las reglas de Corrupción descritas en esta sección se aplican exclusivamente a los PJ; los acólitos son hombres y mujeres con un destino, un propósito especial, exactamente el tipo de personas a las que los Poderes Ruinosos desean corromper y manipular. En la mayoría de las personas ordinarias, la caricia del Caos provoca destrucción, locura. Mutaciones y muerte.

MUTACIÓN

Los puntos de Corrupción de un personaje también sirven para determinar los efectos transmutadores que ejerce el Caos sobre su cuerpo. Según va corrompiéndose, su carne puede retorcerse, deformada por los Dioses Oscuros. El Caos es insidioso y nunca deja de buscar debilidades en cuerpos y almas, poner a prueba las defensas de los personajes hasta encontrar el modo de llegar hasta sus almas. Por cada 30 puntos de Corrupción que acumule un personaje, deberá superar dos tiradas, una de resistencia y otra de voluntad, para no sufrir una mutación menor al azar.

Tabla 10-6: Depravaciones

1d100	Efecto
01-10	Perlesía, El personaje padece numerosos temblores y espasmos menores sin ninguna causa médica. Su Agilidad se reduce en 1d10.
11-15	Corazón negro: El personaje se vuelve cada vez más cruel, vengativo e insensible. Su Empatía se reduce en 1 d 10.
16-20	Desventura: Siempre que el personaje gaste 1 punto de Destino, tira 1 d 10. Si sacas 7, 8, 9 ó 10, el punto no sirve de nada pero se gasta igualmente.
21-22	Afecciones de la piel: El personaje desarrolla pústulas, escaras, bubones, llagas supurantes y demás afecciones similares en la piel. Sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de Carisma.
23-25	Ojos nocturnos: La luz molesta al personaje, y a no ser que se proteja los ojos sufrirá una penalización de -10 a todas las tiradas siempre que esté en una zona de luz brillante.
26-30	Malsano: El personaje tiene problemas para concentrarse debido a las visiones macabras y pensamientos torturados y truculentos que inundan su mente. Su Inteligencia se reduce en 1 d 10.
31-33	Marca de brujería: El personaje desarrolla alguna deformidad física menor o mutación fácilmente disimulable. Es pequeña, pero puede bastar para enviarlo a la hoguera si la descubre un cazador de brujas fanático. ¡Más le vale esconderla bien!
34-45	Obsesión cruel: Esta depravación tiene el mismo efecto que un trastorno obsesivo (ver página 237); sin embargo, en este caso la obsesión del personaje es de carácter siniestro o maligno, como coleccionar falanges de dedos como trofeos, practicarse escarificaciones rituales, realizar vivisecciones sin ningún motivo ni propósito, etc.
46-50	Odio: El personaje desarrolla un odio implacable hacia un único grupo, individuo o clase social. Jamás se pondrá de su parte ni les ayudará a no ser que reciba órdenes explícitas o haya un motivo de fuerza mayor (y aun así lo hará a regañadientes).
51-55	Náuseas irracionales: El personaje se marea al ver u oír algo inocuo para los demás, como devocionarios y artefactos sagrados, piel desnuda, risa humana, comida en buen estado, marisco, etc. Siempre que se encuentre con el objeto de su repulsión, deberá superar una tirada de Resistencia para no sufrir una penalización de -10 a todas las tiradas mientras esté en su presencia.
56-60	Cuerpo atrofiado: El personaje adquiere una palidez cadavérica y sus músculos se atrofian. Su Fuerza se reduce en 1 d 10.
61-63	Terrores nocturnos: El personaje es atormentado por visiones demoníacas en sus sueños. Para más detalles consulta la descripción del trastorno pesadillas espantosas (página 237).
64-70	Mala salud: El personaje sufre constantes dolencias menores y dolores fantasmas, y sus heridas nunca parecen sanar del todo. Su Resistencia se reduce en Id 10.
71-75	Desconfianza: El personaje no puede ocultar la desconfianza y antipatía que siente hacia los demás. Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas de Empatía que deba realizar para interactuar con desconocidos.
76-80	Vista maligna: Cuanto más mira el personaje al mundo, más parece oscurecerse, empañarse y pudrirse. Su Percepción se reduce en 1 d 10.
81-83	Regusto a ceniza: La comida y la bebida tienen un sabor horrible y no aportan sustento alguno al personaje, que apenas podrá tolerar la comida en su estómago. Los efectos negativos de los niveles de Fatiga que tenga acumulados el personaje se duplican.
84-90	Sed de sangre: La mente del personaje siempre está a un paso de estallar presa de una furia asesina. Cada vez que sea herido en combate deberá superar una tirada de Voluntad si desea incapacitar o dejar huir a sus enemigos; en caso contrario los matará directamente, aun cuando no sea ésa su intención.
91-93	Desconexión: El personaje sufre inexplicables pérdidas de consciencia. El DJ es libre de elegir cuándo suceden y qué ocurre durante los mismos.
94-00	Curiosa adicción: El personaje se vuelve adicto a alguna sustancia extraña y antinatural, como por ejemplo comer pétalos de rosa, beber sangre, degustar las lágrimas de una viuda, etc. Esta depravación tiene el mismo efecto que un trastorno compulsivo menor (ver Trastornos, página 237), pero es lo bastante espeluznante como para levantar serias sospechas si alguien lo descubre.

Tomo de la corrupción

Modificación de Reglas de Mutaciones

Cuando se desarrollen mutaciones adicionales como consecuencia de las fases de la luna de Morrisleb tal como se describe en la página 26 del manual, tomo de la corrupción, el personaje incrementa en +5 puntos la corrupción del personaje.

Se mantiene el límite secreto a las mutaciones, tal como se establece en el tomo de la Corrupción, en la página 26.



CAPÍTULO II: LA MAGIA Y LOS HECHIZOS

11. MODIFICANDO LAS REGLAS DE LA MAGIA

Tras leer el manual de warhammer Fantasy segunda edición y ver las reglas de DarkHeresy sobre la Psíquica. Comprendí que la magia en warhammer se encontraba algo estancada. Pues los hechiceros, que son seres poderosos a niveles altos no podían competir con los guerreros. Cosa que en DarkHeresy no sucedía gracias a los desarrollos de los poderes psíquicos. Además encontraba reglas muy desfasadas o con efectos demasiado perjudiciales a los blancos de los hechizos, que ni siquiera tenían derecho a una tirada de salvación.

Por ello propongo una serie de mejoras en algunos hechizos que permiten mayor diversidad y mejor experiencia de juego.

11.1. NUEVAS REGLAS DE HECHIZOS

DESARROLLO

Permite potenciar los hechizos haciendo que estos se vuelvan más poderosos y lleguen a realizar efectos mayores. Esto se produce cuando al realizar la tirada de magia, se supera la dificultad del hechizo en +10, entonces se podrá potenciar el hechizo. Solos los hechizos de los Saberes y los Hechizos Creados pueden potenciarse. Los hechizos pueriles no.

Ejemplo, el hechizo de bola de fuego, es un hechizo a distancia, no mantenido, de tipo ataque con daño mágico, que causa un 1d10 +4 de daño, cuya dificultad para lanzar el hechizo es de 12. Si al realizar la tirada de magia se superase la dificultad en 10, es decir sacando un 22 en la tirada, podría volver a sumar el alguna de las cualidades del hechizo haciéndolo más poderoso. Pudiendo seleccionar incrementar el Daño en +2 o realizar un ataque adicional. Y así cada +10 que supere la tirada podrá sumar una de las habilidades indicadas en el desarrollo del hechizo.

MANTENIMIENTO

Algunos hechizos pueden mantenerse largos periodos de tiempo, según las reglas antiguas el hechicero tenía que realizar cada cierto tiempo alguna tirada para poder mantener el hechizo. Con esta regla buscamos reducir el número de tiradas. Para ello indicando que el hechicero tiene tantos puntos de mantenimiento como su característica de magia. Para saber cuánto cuesta mantener un hechizo miraremos en la Tabla 11-1: Puntos de mantenimiento. El mantener hechizos tiene un efecto negativo a las tiradas de magia posteriores, por cada punto de mantenimiento usado el hechicero aplica un penalizador de -2 a sus tiradas de magia.

*Trogg un hechicero del saber de las bestias con magia 3, decide mantener los hechizos de **Exudar**(1 PM) y **Garras de Bestia**(2 PM). Así todos los hechizos posteriores que realice tendrán un penalizador de -6 a la tirada de magia.*

Tabla 11-1: Puntos de Mantenimiento

Factor de Dificultad	Puntos de mantenimiento
01 – 10	1
11 – 20	2
21 – 30	3
31 o +	4

Un jugador puede optar por mantener hechizos desarrollados, para ello debe tener éxito en la tirada de magia, alcanzando la dificultad necesaria para el desarrollo. No obstante los PM también se incrementan para mantener los hechizos desarrollados.

Así Trogg quiere mantener el hechizo de Exudar, cuyo Factor de dificultad es de 8, obtiene un resultado de 22, obteniendo un desarrollo en el hechizo, dificultad 18 (8 +10). Así Trogg para poder mantener dicho hechizo requerirá 2 puntos de mantenimiento, tal como indica la tabla 11-1: Puntos de mantenimiento, en vez de uno.

11.2. DESCRIPCIÓN DE LOS HECHIZOS

Nombre del Hechizo

Factor de dificultad: Para que el hechizo surta efecto has de igualar o superar este valor con la tirada de hechizo. Puedes usar en ella tantos d10 como tu característica de magia.

Mantenimiento: indica si el hechizo puede ser mantenido o no.

Preparación: es la cantidad y tipo de acción requeridas para lanzar el hechizo. El tiempo de preparación de los hechizos que tarda más de 5 acciones completas viene dado en minutos o en horas.

Ingrediente: si posees ingredientes especiales recibes la bonificación indicada entre paréntesis a tu tirada de hechizo.

Descripción: describe lo que hace el hechizo.

Desarrollo: indica que habilidades mágicas del hechizo se pueden aumentar.

11.3. CAMBIANDO HECHIZOS PUERILES

CONMOCIÓN

Factor de dificultad: 7

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: un alfiler pequeño (+1)

Descripción: hechizo de contacto. Realizas **Control Enfrentado de Característica** de Voluntad contra la víctima que hayas tocado. Si esta pierde quedara aturdido tantos turnos como la diferencia obtenida. Un personaje dormido se considera indefenso.

SOLTAR

Factor de dificultad: 4

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: una pizca de mantequilla (+1)

Descripción: obligas a un personaje situado a 24 mts de distancia (12 casillas) a dejar caer lo que lleva en las manos. Realizas **Control Enfrentado de Característica** de Voluntad contra la víctima si ganas se le cae el objeto.

SUEÑO

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción (Reacción)

Ingrediente: un plumón (+1)

Descripción: hechizo de contacto. Realizas **Control Enfrentado de Característica** de Voluntad contra la víctima que hayas tocado. Si esta pierde se quedara dormida tantos turnos como la diferencia obtenida. Un personaje dormido se considera indefenso.



DISIPACIÓN MÁGICA

Factor de dificultad: dificultad del hechizo que se quiera disipar +4.

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción (Reacción)

Ingrediente:

Descripción: Permite al Hechicero Disipar un hechizo, haciendo que este se desvanezca como si nunca se hubiese realizado. Los hechizos de disipación se consideran hechizo causales (ver creación de hechizos), para que un hechizo de disipación tenga éxito tiene que superar el **Factor de dificultad** del hechizo lanzado más 4.

Para disipar un hechizo se considera una acción activa-reactiva, es decir el hechicero podrá lanzar la disipación magia como una reacción, si no ha actuado en ese turno, pero se considerara como media acción activa, por lo tanto no podrá realizar más hechizos en el turno y cuando le toque solo podrá realizar media acción.

*Mark lanza un hechizo de disipación obteniendo un resultado en la tirada de 21, no obstante el hechizo que trata de disipar tiene un **Factor de dificultad** de 18, por lo tanto Mark no puede disipar el hechizo, pues para poder hacerlo debería haber obtenido en su tirada de Magia de Disipación un 22.*

Reglas avanzadas de Disipación: Área y Duración.

- **Afectar en un área:** aumentando la dificultad en +10 el hechicero afecta a un área igual a 15 mts/radio.

A Mark varios hechiceros Orkos le lanzan una mansalva de proyectiles mágicos, Mark decide Disipar tantos proyectiles mágicos en un área como pueda. Sabemos que Factor de dificultad de los proyectiles es 7. Así para poder disipar un hechizo Mark debe obtener un 11 (7+4), pero como quiere disipar toda la magia en un área debe aumentar la dificultad en +10, siendo un total de 21 (7+4+10). Así en su tirada de magia obtiene un 21, ¡¡Justo!! Gracias a este hechizo Mark consigue neutralizar todos los proyectiles mágicos, pero no puede lanzar más hechizos este turno.

- **Duración:** aumentando la dificultad en +10 el hechicero puede disipar un hechizo por turno, durante 5 turnos, de cualquier hechicero. Cuya **Factor de dificultad** no supere la tirada de disipación, inicial obtenida por el hechicero.

Mark está siendo atacado por un hechicero de bajo nivel, que resulta ser muy molesto debido a que siempre actúa antes. Como desea realizar otro hechizo distinto a Disipar decide que va a mantener el hechizo de disipar activo durante un periodo de tiempo y así poder realizar otros hechizos. De esta forma Mark realiza una tirada de Magia, y obtiene un resultado de 20 así Mark permite anular de forma automática un hechizo por turno, durante 5 turnos, cuyo Factor de dificultad sea de 6 o inferior (20-10-4). Permitiendo a Mark realizar otros hechizos.

Combinando **duración** y **área**; combinando estas dos cualidades de la disipación, se genera una zona de no magia en la que el propio hechicero se ve afectado.

Mark realiza una tirada de Magia, y obtiene un resultado de 32 así de esta forma Mark permite anular de forma automática todos los hechizos en un área, durante 5 turnos, cuya dificultad sea de 8 o inferior (32-10-10-4). Permitiendo a Mark centrarse en otros hechizos de mayor poder.

Disipación mágica y hechizos desarrollados.

Cuando un hechizo supera su dificultad en +10 obtiene un desarrollo, y como consecuencia se considera un hechizo de un nivel superior y por tanto de un **Factor de dificultad** superior (+10), cosa que hay que tener en cuenta para la disipación mágica.

Si Mark realiza una tirada de Magia, y obtiene un resultado de 19 y la dificultad del hechizo era 7, Mark ha obtenido un desarrollo. Como consecuencia la dificultad para Disipar ese hechizo no es de 11 (7+4) sino de 21 (7+10+4).

Tomo de la corrupción - Modificación de Reglas.

En el Tomo de la Corrupción existen un par de mutaciones y dones de los Dioses del Caos que vuelven a los personajes inmunes a la magia. Creo que este tipo de reglas descompensan el sistema, y por ello propongo la siguiente modificación. Usando la variación de reglas de Disipación mágica.

Mutación: Inmune a la Magia: El jugador lanza un 1d10 y suma +5, ese el grado de disipación mágica que tendrá el personaje, siendo inmune a cualquier hechizo cuyo **Factor de dificultad** no supere dicha valor. Si el personaje que recibe la mutación es un hechicero para poder lanzar un hechizo tendrá que superar, tanto Factor de dificultad del hechizo como el de su propia disipación mágica. Si vuelve a obtener esta mutación suma un más 5 a la dificultad cada vez que obtenga el don. Hasta un máximo de 20 disipación mágica.

Ejemplo: Si Mark, un hechicero, obtuviese la mutación y desarrollase una disipación mágica de 11 (5 + 6), sería inmune a todos los hechizos con un factor de dificultad inferior a 11. Además si él quisiera lanzar algún hechizo como por ejemplo Amansar Fiera. Deberá obtener un resultado que supere la dificultad del hechizo (5) y que además supere la dificultad de su propia disipación mágica (11).

*Para que Mark pueda lanzar el hechizo tendría que desarrollarlo, teniendo que sacar en su tirada de magia un resultado de 15 (5+10).
Ver disipación mágica y hechizos desarrollados.*

Don de Khorne: Collar de Khorne: Funciona igual que la mutación, salvo que si la obtiene un hechicero no puede usar magia y el factor de Disipación mágica inicial es de 15, sumando un más 5 cada vez que obtenga el don. Hasta un máximo 25 disipación mágica.

El saber de las Bestias

El Ghur, el viento marrón de la magia, es el espíritu bestial del Aethyr. Los magister acceden a esta fuerza para manipular las energías animales que residen en todas las cosas. Si tienes Saber arcano (Bestias), debes elegir una de las tres listas de hechizos de la Tabla 6-1: Listas de hechizos del saber de las Bestias. A continuación se dan las descripciones de todos los hechizos de la lista.

Elemental	Mística	Cardinal
La bestia desatada	La Bestia sometida	La Bestia sometida
Amansar Fiera	La Bestia mejorada	La Bestia mejorada
Garras de furia	Pellejo de Jabalí	La bestia Desatada
El festín del Cuervo	Bestia Acobardada	Amansar Fiera
Forma Animal	Castigar Crueldad	Bestia Acobardada
Dones de la madre naturaleza	Invocar criaturas	Voz del amo
Exudar	Destruir cuero	Transformación repugnante
Voz del amo	El toro se fortalece	La bestia Parlante
La bestia Parlante	Transformación repugnante	Alas de halcón
Alas de halcón	El largo sopor del invierno	El largo sopor del invierno

Alas de halcón

Factor de dificultad: 20

Mantenimiento: Si

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un halcón vivo (+3)

Descripción: Te crecen alas en la espalda, lo bastante fuertes para mantenerte suspendido en el aire. Puedes volar durante tantos minutos como tu bono de voluntad x10, con un Movimiento aéreo de 4. Para mantener el hechizo otros 10 minutos posteriores requiere una tirada de voluntad.

Para más información sobre el vuelo consulta el Capítulo 6: Combate, daño y movimiento del manual básico de WJDR.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede mejorar una de las siguientes características: incrementa por 2 el tiempo de vuelo o incrementa el movimiento aéreo en +1.

Amansar fiera

Factor de dificultad: 5

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un terrón de azúcar (+1)

Descripción: Tu apaciguadora e hipnótica voz calma a un animal a una distancia de hasta 48 metros (24 casillas) si no consigue superar **Control Enfrentado de Característica** de Voluntad. Puedes acercarte a la bestia y tocarla sin temor, pues permanecerá serena. Si es una montura, podrás subirte a ella y recibirás un +10% a todas las tiradas de Montar que tengas que hacer. El animal seguirá mostrándose amistoso durante tantas horas como tu bono de voluntad, a no ser que le ataques, en cuyo caso el encantamiento se rompe de inmediato.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede mejorar una de las siguientes características: Ganas un bono de +1 al Control Enfrentado de Característica de Voluntad, incrementa la distancia de efecto en otros 20 metros (10 casillas) o afectar a una criatura adicional.

Bestia acobardada

Factor de dificultad: 24

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Pelo de un perro cobarde (+2)

Descripción: Un generas un aura amenazadora frente a tus enemigos, generando de forma instintiva miedo en ellos. Esto hace que entren el pánico a 2d10 objetivos que estén a 48 metros (24 casillas) de distancia, empezando desde el que esté más cerca de ti. Los que se vean afectados deben realizar tiradas de Miedo 1

cada asalto hasta que consigan superar una tirada y se resistan a los efectos del Miedo, o hasta que abandonen el lugar. Como alternativa, puedes concentrar los efectos de este hechizo en un único objetivo, que deberá superar una tirada de Miedo 2.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede mejorar una de las siguientes características: Aplica un penalizador de -10 a la tirada de voluntad, incrementa la distancia de efecto en otros 20 metros (10 casillas) o afectar a 1d10 objetivos adicionales.

Castigar crueldad

Factor de dificultad; 6

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pizca de excremento de murciélago (+1)

Descripción: Este hechizo se lanza mientras tocas a un animal, sea salvaje o doméstico. Toda criatura inteligente que lo dañe o que trate con crueldad a ese animal concreto antes de la próxima luna llena recibirá una penalización de -10% a todas sus tiradas de Empatía, hasta la siguiente luna llena después de aquella.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede mejorar una de las siguientes características: Aplica un penalizador de -10 adicional a sus tiradas de empatía o incrementa la duración y la maldición del hechizo en una luna llena adicional.



Destruir cuero

Factor de dificultad: 15

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un frasco con polvo de cuero de Toro (+2)

Descripción: Tocas a un personaje, criatura o animal, y todos los artículos de cuero que lleve puestos o encima (cinturones, morrales, correas, vainas e incluso armaduras) se resecan en el acto y se convierten permanentemente en polvo. Este es un hechizo de contacto.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede mejorar una de las siguientes características: un objeto metálico puede llegar a oxidarse decide cual y haz una tirada con un d10, si el resultado es de 1 el objeto se oxida y disminuye de calidad. Si es un objeto mágico no se ve afectado por este efecto.

Dones de la madre naturaleza

Factor de dificultad: 17

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Sangre de un animal (+1)

Descripción: Adquieres una mutación temporal que esté relacionada con el animal del que extraes el poder. Así por ejemplo de un águila podrías extraer sus ajas, su pico, sus garras, su visión excelente. Ver capítulo VI.

Requiere una tirada de voluntad por parte del hechicero, en caso de fallar adquiere 1 herida. La duración del hechizo es de tantos minutos como tu bono de voluntad.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede mejorar una de las siguientes características: puede adquirir mutaciones temporales de una criatura mística, en este caso sufrirá de forma irremediable 2 puntos de heridas; incrementar la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad; o adquirir una mutación adicional.

El festín del cuero

Factor de dificultad: 17

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un cuervo enjaulado (+2)

Descripción: Invocas una voraz bandada de cuervos sobrenaturales en cualquier punto dentro de un radio de 48 metros (24 casillas) que desciende en picado sobre tus enemigos. Estas son vengativas criaturas, con picos de hierro y plumas sangrantes. Pueden convocarse sobre cualquier sitio, ya que son capaces de atravesar cualquier material inerte (árboles, rocas, metal, etc.). Estos "cuervos" siempre aparecen en enormes bandadas (se usa la plantilla grande para representarlos). Los furiosos cuervos infligen un ataque de Daño 3 a las víctimas, y luego se dispersan tan rápidamente como aparecieron. No hagas tirada de localización de impactos: todos estos ataques alcanzan la cabeza.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede mejorar una de las siguientes características: invocas otra oleada de cuervos para atacar a otro objetivo o al mismo, o incrementa la distancia de efecto en otros 20 metros (10 casillas)



El toro se Fortalece

Factor de dificultad: 11

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pezuña de buey (+2)

Descripción: Lanzas un grito a todos tus aliados que se encuentren en un área de 24 metros de radio (12 casillas) de distancia. Si alguno de ellos está huyendo por efecto del Miedo, será liberado de dicho efecto y no tendrá que volver a tirar bajo las actuales circunstancias. No obstante, si hacen acto de presencia nuevas fuentes de Miedo, deberán ser resistidas de la forma normal.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede mejorar una de las siguientes características: incrementa la distancia de efecto en otros 20 metros (10 casillas) o generas un aura de valor que otorga un bono de +10 contra las tiradas de miedo.

El largo sopor del invierno

Factor de dificultad: 16

Mantenimiento: Si

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un diente de oso (+2)

Descripción: tocas a un personaje, criatura o animal que se ofrezca voluntario y lo sumes en un profundo sueño similar al de la hibernación de un oso. Este estado dura muchos meses, hasta el solsticio o equinoccio posterior al próximo (es decir, durante lo que quede de la estación actual, más toda la estación siguiente).

Durante este periodo de letargo, el personaje no necesitará comer ni beber. Debido a la naturaleza mágica de esta hibernación, toda enfermedad, veneno y demás aflicciones similares que sufra el personaje se verán interrumpidos. No producirán más daños ni síntomas, aunque cualquier penalización o dolencia ya en efecto proseguirá mientras el personaje hiberna. Así, una penalización a las tiradas de Voluntad debida a un veneno afectará al personaje hibernado, pero un veneno de efecto progresivo no seguirá empeorando su condición.

Sin embargo, la curación natural si tiene lugar. El receptor de este hechizo no podrá ser despertado por medios ordinarios; el lanzador del hechizo debe desear su despertar prematuro.

También se puede lanzar este hechizo sobre uno mismo. En caso de hacerlo, tienes la opción de designar a otro individuo (que debe estar presente en el momento de lanzar el hechizo) como el único que podrá despertarte con una acción libre antes de que expire el hechizo. Este es un hechizo de contacto.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede mejorar una de las siguientes características: incrementa la duración del hechizo en otro año de sopor más o cura cualquier enfermedad herida incluso el mágico.

Exudar

Factor de dificultad: 11

Mantenimiento: Si

Preparación: 1 acciones completas

Ingrediente: baba de sapo (+2)

Descripción: desprendes un olor nauseabundo perceptible por cualquier ser, a 24 metros de radio (12 casillas), Cualquier ser que se enfrente al personaje dentro de esa área aplicara un penalizador de -10% HA y HP

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede mejorar una de las siguientes características: incrementar el penalizador de -10% en HA, incrementar el penalizador de -10% en HP o incrementar el área de efecto en otros 10 metros de radio (5 casillas)

Forma animal

Factor de dificultad: 18

Mantenimiento: Si

Preparación: 1 acciones completas

Ingrediente: Pelo del animal en quien te quieras convertir (+2)

Descripción: El hechicero se convierte en un animal natural a su elección (caballos, lobos, perros, osos,...), no puede convertirse en criaturas místicas (dragones, Grifos,...), la duración del hechizo es de tantas horas como tu bono de voluntad.

Hay que ver el Bestiario del Viejo Mundo, para ver las características del animal en que te quieras convertir.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede mejorar una de las siguientes características: permite lanzar hechizos en forma animal, incrementa la duración del hechizo en otra hora adicional o poder hablar en forma animal



Garras de furia

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una zarpa de gato (+1)

Descripción: Tus uñas se convierten en afiladas garras y adoptas un aspecto salvaje. Recibes un +1 a tus Ataques y un +10% a tu Habilidad de armas: tus garras cuentan como un arma de mano con la propiedad Rápida. Las Garras de furia duran tantos minutos como tu bono de voluntad. No puedes esgrimir un arma mientras tengas las Garras de furia.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede mejorar una de las siguientes características: incrementar en un +10HA, incrementar en un +1 Ataques o incrementar la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad.

La bestia desatada

Factor de dificultad: 19

Mantenimiento: Si

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un corazón de lobo (+2)

Descripción: Desencadenas el salvajismo primigenio de tus aliados. Cualquier personaje amistoso que se encuentre a menos de 12 metros (6 casillas) de ti entra en un frenesí (igual que el talento del mismo nombre). No es necesaria ninguna tirada: el frenesí se produce tan pronto se lanza el hechizo. Este hechizo no funciona con animales (¡ya son bestias!).

Invocar Bestias

Factor de dificultad: 16

Mantenimiento: Si

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: un rubí con una runa inscrita (+2)

Descripción: Realizas una llamada a el mundo animal para hacer llegar a una criatura a tu elección. Estas criaturas naturales (osos, lobos, perros, búhos...), sean salvajes o no, son convocadas por lo que se manifiestan tras acabar de lanzar el conjuro. La criatura no está obligada a obedecerte, no obstante tendrá que hacerlo si no consigue superar *Control Enfrentado de Característica* de Voluntad. La duración del la invocación es de tantos minutos como su bono de voluntad, para mantenerlas otro minuto adicional requiere una tirada de voluntad del hechicero con un -10% por criatura adicional invocada. El hechicero puede desconvocarlas en cualquier momento.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: Ganas un bono de +1 al Control Enfrentado de Característica de Voluntad, incrementar la duración del hechizo en tantos minutos como su bono de voluntad, poder invocar criaturas sobrenaturales (quimeras, dragones,...)

La bestia mejorada

Factor de dificultad: 9

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un poco de ungüento (+1)

Descripción: Tocas a un animal herido y le curas tantas Heridas como tu bono de voluntad. Este hechizo sólo sana a criaturas naturales; no surte efecto en criaturas mágicas (incluidos familiares, aunque sean animales) ni monstruos. Es un hechizo de contacto.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite curar tantas Heridas como tu bono de voluntad o afectar a criaturas mágicas o monstruos.

La bestia parlante

Factor de dificultad: 11

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una lengua del animal en que te vas a transformar (+2)

Descripción: Si lanzas este hechizo justo antes de adoptar una forma animal, podrás hablar después de la transformación. También puedes lanzar este hechizo sobre un animal en un radio de 24 metros para dotarle del poder del habla durante tantos minutos como tu bono de voluntad.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: incrementar el área de efecto en 10 metros, darle el don del habla a otro animal o incrementar la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad.

La bestia sometida

Factor de dificultad: 7

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una brida (+1)

Descripción: Sometes el espíritu salvaje de un único animal (que pueda ser domesticado) a menos de 12 metros (6 casillas). Estos animales pueden ser caballos, perros y algunas aves de presa. No se incluyen animales normalmente salvajes como lobos, osos, serpientes y demás. Se realizara un *Control Enfrentado de Característica* de Voluntad. Si el hechicero gana el animal se comportará dócilmente con humanos, elfos, enanos y halflings para siempre, aunque todavía es posible que se asuste (y con razón) de criaturas como pieles verdes, skaven y las manchadas por el Caos.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: afectar a criaturas salvajes, aplicar un penalizador de -1 al *Control Enfrentado de Característica* de Voluntad del animal; o afectar a una criatura adicional.

Pellejo de jabalí

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una tira de piel de jabalí curada (+2)

Descripción: Tu piel se vuelve tan dura como el pellejo de un jabalí salvaje. Mientras dure este hechizo, el valor crítico de todos los críticos que te inflijan se reduce en -1. Sin embargo, debido a la rigidez del pellejo, también sufres una penalización de -10% a la Agilidad. La transformación dura tantos minutos como tu bono de voluntad.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: eliminar el penalizador de agilidad, reducir el crítico en -1 adicional o incrementar la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad.

La voz del amo

Factor de dificultad: 13

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un látigo en miniatura hecho con cabello trenzado de animal (+2)

Descripción: Esta condición es permanente, a no ser que se lance con éxito el hechizo otra vez sobre el mismo objetivo (invierte el efecto), o se use Disipar en él. Este es un hechizo de contacto.

Se realizara un **Control Enfrentado de Característica** de Voluntad. Si superas el control. Dominas a un animal en un radio de 24 metros (12 casillas), obligándole a cumplir tus deseos. Podrás decidir las acciones que llevará a cabo el animal y el cumplirá tu mandato.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: aplicar un penalizador de -1 al **Control Enfrentado de Característica** de Voluntad del animal; o afectar a una criatura adicional.

Transformación repugnante

Factor de dificultad: 40

Mantenimiento: Si

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: La piel de un sapo azul (+3)

Descripción: Tu poderosa magia transforma al objetivo en su forma más básica, revelando su auténtica personalidad. Se realiza un **Control Enfrentado de Característica** contra lade Voluntad de la víctima, con un modificador de +1 a la tirada.

Si ganas el control la víctima sufrirá una terrible transformación: le crecerá pelo en todo el cuerpo, perderá la capacidad de hablar y se comportará de forma extraña e inexplicable. Durante su turno, la víctima debe tirar 1d10 para ver lo que hará en este asalto.

Transformación repugnante

Tirada Resultado

- | | |
|----|---|
| 1 | El sujeto encuentra algo interesante en su orificio nasal y se pasa un asalto hurgándose. |
| 2 | El sujeto defeca ruidosamente, gimiendo por la intensidad del apretón |
| 3 | El sujeto grita sin motivo alguno y corre en una dirección aleatoria, posiblemente chocando contra un obstáculo. |
| 4 | El sujeto estalla en carcajadas y ataca al ser vivo más cercano. |
| 5 | El sujeto emite un gemido y se abraza al objeto más cercano |
| 6 | El sujeto se hace un ovillo, riendo de forma demencial. |
| 7 | El sujeto se pone a dar brincos mientras blande su arma (o manotea) sobre su cabeza. |
| 8 | El sujeto actúa con normalidad durante este asalto |
| 9 | El sujeto se queda inmóvil y en silencio |
| 10 | El sujeto muge como un mulo, y obliga a todos sus aliados que estén a menos de 8 metros de él a realizar una tirada de miedo. |

Esta condición es permanente, a no ser que se lance con éxito el hechizo otra vez sobre el mismo objetivo (invierte el efecto), o se use Disipar. Este es un hechizo de contacto.

También se puede resistir este efecto gastando un punto de destino.

Saber de la Muerte

Con el viento púrpura de la magia, el *Slyish*, obtienes dominio sobre el paso del tiempo y controlas la esencia de la vida y la muerte. Si tienes Saber arcano (Muerte), debes elegir una de las tres listas de hechizos de la **Tabla 6-2: Listas de hechizos del saber de la Muerte**. A continuación se dan las descripciones de todos los hechizos de la lista.

Elemental	Mística	Cardinal
Resignación del Destino	Recluir Alma	Resignación del Destino
El umbral de la muerte	Mensajero de Muerte	Recluir Alma
Visión de la muerte	Liberación de la Muerte	Mensajero de Muerte
Últimas Palabras	Fin del Pesar	Visión de la muerte
Guadaña Segadora	La gélida Garra de la muerte	Llamada de los difuntos
Robar Vida	Llamada de los difuntos	Ajar miembro
Defunción Rápida	Fin de la vida	Guadaña Segadora
Paso del tiempo	Ajar miembro	Robar Vida
Viento de Muerte	Maldición del saqueador de tumbas	Protección contra abominaciones
Estrago de Juventud	Protección contra abominaciones	Estrago de Juventud

Ajar miembro

Factor de dificultad: 11

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un clavo de hierro forjado en frío (+2)

Descripción: Se realizara un **Control Enfrentado de Característica** de Voluntad. Si superas el control. Duermes una de las extremidades (brazo o pierna) de un único objetivo que esté a 24 metros (12 casillas) de distancia. Puedes escoger a qué extremidad concreta deseas afectar, la cual se volverá completamente inútil durante tantos minutos como tu bono de voluntad. Mientras dure el efecto, el objetivo sufrirá los efectos de la pérdida de un brazo o pierna (consulta el manual básico de *WJDR*, página 134). La extremidad podrá volver a usarse con normalidad al finalizar el hechizo.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: Afectar a otra extremidad del ser afectado o de otro ser, incrementa la distancia en 10 metros o incrementa la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad.

Defunción rápida

Factor de dificultad: 7

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Dos peniques de latón (+1)

Descripción: Con un toque de tus dedos puedes despachar a un personaje herido de gravedad. La *Defunción rápida* mata a cualquier personaje con 0 Heridas que haya recibido al menos un golpe crítico. Es un hechizo de contacto. Funciona con monstruos, animales e incluso con PJ. Las almas fallecidas de esta forma son inmunes a hechizos como las *Últimas palabras*, pero siguen siendo susceptibles de la reanimación nigromántica.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: Afectar a otro ser o incrementa la distancia en 10 metros (sigue requiriendo una prueba de HA)

El umbral de la muerte

Factor de dificultad: 20

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un frasco de líquido de embalsamar (+2)

Descripción: Tu poder sobre la muerte es tal que durante breves momentos puedes retrasar lo inevitable. El *Umbral de la muerte* dura tantos minutos como tu bono de voluntad, y te afecta a ti y a todos tus aliados en un radio de 24 metros (12 casillas). Si alguno muere mientras el hechizo está activo podrá realizar media acción más en su turno de iniciativa antes de morir. Una vez efectuada esta acción, sobreviene la muerte.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: incrementa el área de distancia en 10 metros, incrementa el número de medias acciones una media acción más, o incrementa la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad.



Fin del Pesar

Factor de dificultad: 5

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un reloj de arena (+1)

Descripción: para que este hechizo funcione la víctima se debe encontrar en un estado de miedo. Pronuncias unas palabras de consuelo que levantan la moral de aquel que te escucha, que se encuentre en estado de miedo o terror. Le vuelves inmune a Miedo 1 a un PJ o PNJ durante 1 hora, además de eliminarle toda la penalización causadas por el miedo a las características.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: Afectar a una persona adicional, incrementar la resistencia al miedo en +1 (hasta un máximo de Miedo 4), incrementar el tiempo de duración del hechizo en 1 hora más o eliminar los puntos de locura causados por el miedo.

Estrago de juventud

Factor de dificultad: 23

Mantenimiento: Sí

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un esqueje de hiedra de la nimba de un sacerdote (+3)

Descripción: Haces que un personaje que se encuentre a menos de 12 metros (6 casillas) de distancia envejezca en cuestión de segundos. El blanco debe un **Control Enfrentado de Característica** de Voluntad, contra la voluntad del hechicero o de lo contrario perderá 1d10% de Fuerza y otro tanto de Resistencia de modo permanente. Aunque afecta a los animales, el *Estrago de juventud* no surte efecto contra demonios ni materiales naturales como comida, plantas, cuero, etc.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: incrementa el área de distancia en 10 metros, afecta a otro individuo adicional, o da un penalizador al **Control Enfrentado de Característica** de Voluntad de la víctima de -1.

Fin de la vida

Factor de dificultad: 40

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: El globo ocular de un asesino decapitado (+3)

Descripción: Se realiza un **Enfrentado de Característica** de Voluntad. Si la víctima falla, expulsas por la fuerza el alma de un objetivo que esté a 12 metros (6 casillas) de distancia, matándolo en el acto, y reseca horriblemente sus restos terrenales hasta convertirlo en un cascarón vacío. Debido a la disrupción causada en el tejido de la vida y la muerte por la naturaleza de este conjuro, todos los hechiceros que se encuentren en un radio de 8 km notarán el estremecimiento que causa este hechizo en el Aethyr. Los señores de la Orden Amatista no ven con buenos ojos que se use a la ligera una magia tan poderosa.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: incrementa el área de distancia en 10 metros, afecta a un individuo adicional, o incrementa un penalizador al **Control Enfrentado de Característica** de Voluntad de la víctima de -1.

Guadaña segadora

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: Sí

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una guadaña de hierro en miniatura (+1)

Descripción: Se materializa en tus manos una guadaña de amatista. Cuenta como arma mágica con las propiedad Rápida y Daño 5, y te proporciona una bonificación de +10% a tu Habilidad de armas si la usas. El hechizo permanece activo durante tantos asaltos como tu bono de voluntad; podrás conservarla si superas una tirada de Voluntad en cada asalto adicional.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: mantener el arma tantos asaltos adicionales como tu bono de voluntad, el arma adquiere la propiedad Perforante +1.

La gélida garra de la muerte

Factor de dificultad: 16

Mantenimiento: Sí

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un tallo de rosa con espinas (+2)

Descripción: Usas los tentáculos helados del *Slyish* para atar a los enemigos que tengas a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia. Usa la plantilla grande. Los que resulten afectados deberán superar un control **Enfrentado de Característica** de Voluntad. o de lo contrario quedarán aturdidos. Podrán volver a intentarla al comienzo de su turno para liberarse de la garra mortal que los atenaza. Seguirán aturdidos hasta que consigan superar una tirada.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: incrementa el área de efecto en 20 metros o incrementa un penalizador al **Control Enfrentado de Característica** de Voluntad de la víctima de -1.

Liberación de la muerte (Exorcismo)

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un cráneo humano (+2)

Descripción: Conjuras el viento púrpura de la magia para que se arremoline alrededor de una criatura con el talento Etérea y que se encuentre a 12 metros (6 casillas) de distancia. El objetivo deberán superar un control **Enfrentado de Característica** de Voluntad, o de lo contrario sufrirá los efectos de su condición. Esto impone una penalización de -10% a todas las tiradas de Habilidad de armas, y además el objetivo sólo dispondrá de media acción en su próximo turno. En el asalto siguiente, el fantasma debe hacer otra tirada de Voluntad para resistirse a los efectos de *Liberación de la muerte*. Los fantasmas que fallen tres tiradas seguidas son liberados del mundo mortal.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo permite: se acelera la liberación del espíritu en un turno, o incrementa la distancia en 10 metros, incrementa un penalizador al **Control Enfrentado de Característica** de Voluntad de la víctima de -1 o afecta a un ser etéreo adicional.

Llamada de los difuntos

Factor de dificultad: 18

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un trozo de tela que el fallecido hubiera vestido en vida (+2)

Descripción: Formulas una pregunta sobre un individuo concreto que halla fallecido, y podrás obtener una respuesta, siempre que la pregunta pueda responderse con una serie de golpes audibles que no sean cero (por ejemplo, "¿Cuántos ladrones entraron en tu casa la noche en que te golpearon hasta matarte?"), o respondida con un sí o un no ("¿Te gustaría que transportásemos tu cuerpo en nuestro peregrinaje hacia Altdorf?"). En este último caso, el espíritu del fallecido dará un golpe para indicar "sí", y dos golpes para decir "no". Sea cual sea la pregunta, el espíritu no está obligado a responder, no sabrá más de lo que ya sabía en vida, y podrá mentir si lo desea. El acto de responder no es ni inherentemente agradable ni odioso para el fallecido, aunque podría resultarle emocionalmente doloroso por los vivos que estén presentes o debido a la naturaleza de la pregunta. Este hechizo debe lanzarse en presencia del cuerpo del fallecido o de uno de sus descendientes vivos. Se dice que los muertos responden dando golpes en las puertas del reino de Morr.

Desarrollo: si el hechizo se supera en un +15 (dificultad 33) el espíritu podrá hablar de forma normal comunicándose solo con el hechicero y siendo este el único que le oiga.

Maldición del saqueador de tumbas

Factor de dificultad: 10

Mantenimiento: No

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Tierra de una tumba profanada (+2)

Descripción: Este hechizo debe lanzarse ante un cadáver o en una tumba o cementerio. Cualquiera que profane el cadáver o su sepultura en cualquier momento durante los próximos años se verá afectado por la maldición y sufrirá una penalización de -10% a todas sus tiradas de Voluntad, Inteligencia y Empatía durante una semana. El culpable también recibe 1 punto de Locura.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo: incrementa la duración de hechizo en décadas e incremento de la duración de la maldición en un mes, aplica un penalizador adicional de -5 a las Voluntad, Inteligencia y Empatía, o incrementa en +1 punto de locura.

Mensajero de muerte

Factor de dificultad: 6

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un cuchillo afilado (+1)

Descripción: Te imbuyes del poder del *Slyish*, con lo cual emanar un aura amenazadora. Recibes una bonificación de +10% a todas las tiradas de Intimidar durante 1 minuto (6 asaltos).

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo: aplica un bono de +10 a intimidar o incrementa el tiempo de duración del hechizo en otro minuto adicional.

Paso del tiempo

Factor de dificultad: 11

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un reloj de arena pequeño (+2)

Descripción: Haces que un objeto no mágico con un valor de carga de 75 o menos envejezca y se deteriore. Los objetos de calidad mala o normal se convierten en polvo. Los de buena calidad bajan a mala calidad, y los de la mejor artesanía pasan a considerarse normales. Este es un hechizo de contacto. En el caso de usar las reglas de calidad de las armas, incluido en este manual, reduces en un nivel la calidad del arma. Pudiendo afectar a objetos de hasta calidad 2

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo incrementa el valor de carga del objeto a afectar en +100, o en caso de usar las reglas de calidad de este manual de puede afectar a objetos de calidad 3.

Protección contra abominaciones

Factor de dificultad: 12

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un poco de piedra o madera de la valla de un cementerio (+2)

Descripción: Al lanzar este hechizo, y mientras permanezcas inmóvil tras su lanzamiento, las criaturas no muertas serán incapaces de acercarse a una distancia en metros inferior a tu bono de voluntad x 4. Momias, vampiros, tumularios y espectros deberán superar un control *Enfrentado de Característica* de Voluntad contra ti para poder ignorar los efectos de la protección. A discreción del DJ, otros muertos vivientes poderosos y de voluntad fuerte podrían también tener derecho a una tirada para ignorar la protección.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo: incrementa el área de protección en 5 metros o incrementa un penalizador al *Control Enfrentado de Característica* de Voluntad de la víctima de -1.

Recluir ánima

Factor de dificultad: 39

Mantenimiento: No

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: El costillar de un carcelero fallecido (+3)

Descripción: Este es un hechizo de contacto. Encierras el alma de tu víctima, sellándola en un recipiente duradero de tu elección (una botella, frasco o morral valdrán), requiere un control *Enfrentado de Característica* de Voluntad entre la víctima y el lanzador del hechizo, si gana el lanzador retiene el alma, si gana la víctima el hechizo falla.

Mientras el alma siga aprisionada, el cuerpo de la víctima vive en estado vegetal, realizando las funciones vitales más básicas (respirar, tragar, excretar) sin conciencia ni iniciativa. Aunque técnicamente está vivo, el cascarón no puede caminar por ahí arrastrando los pies, ni siquiera incorporarse por sí mismo, y debe ser alimentado por otros o morirá de sed e inanición. Heridas, enfermedades, venenos y otras fuentes de daño le afectarán con normalidad. De igual modo, se curará con el tiempo y también puede ser curado de la forma usual mediante magia o la habilidad Sanar.

Se puede devolver un alma encerrada a su cuerpo en cualquier momento; basta con abrir el recipiente sellado. Cualquier sacerdote de Morr, u otro hechicero que conozca este hechizo o con el uso del hechizo Disipar, podrán hacerlo igualmente. En cualquier caso, el individuo devuelto obtiene de inmediato 1-5 (1d10/2) puntos de Locura debido a la angustiada experiencia. Si el alma se pierde, el cuerpo podrá seguir en ese estado, pero tampoco merece mucho la pena. Debido a la disrupción causada en el tejido de la vida y la muerte por la naturaleza de este conjuro, todos los hechiceros que se encuentren a un radio de 8 km notarán el estremecimiento que causa este hechizo en el Aethyr.

Resignación ante el destino

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: Si

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un clavo de ataúd (+2)

Descripción: Este hechizo hace que tus aliados dejen temporalmente a un lado su miedo a la muerte. Durante 1 minuto (6 asaltos) se considera que tanto tú como todos tus aliados que se encuentren a menos de 12 metros (6 casillas) de ti poseéis el talento Intrépido.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo: todos los aliados serán inmunes al Miedo 4 (miedo y Terror), incrementa la duración del hechizo en un minuto adicional o incrementa su área de efecto en 10 metros.

Robar vida

Factor de dificultad: 16

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un frasco de sangre (+2)

Descripción: Requiere un control *Enfrentado de Característica* de Voluntad en caso de superarlo, absorbes la esencia vital de un adversario a menos de 12 metros (6 casillas) de distancia y la usas para curarte. El blanco pierde 1d10 Heridas independientemente de su Bonificación por Resistencia y armadura. Tú recuperas tantas Heridas como hayas infligido. Si ya tienes tu

cantidad máxima de Heridas no la aumentas más (pero el blanco recibe igualmente el daño). *Robar vida* no surte efecto contra demonios ni muertos vivientes.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes: incrementar la distancia de efecto en 10 metros, designar a un blanco adicional o incrementar 1d10 de heridas adicional.

Últimas palabras

Factor de dificultad: 18

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un trozo de vitela (+2)

Descripción: Puedes hacer una pregunta al alma de un personaje asesinado a 12 metros (6 casillas) de ti antes de que se marche. Debes hacerlo menos de 1 minuto (6 asaltos) después de la muerte del personaje o su alma ya se habrá ido al reino de Morr. El alma no está obligada a responder con sinceridad (de hecho puede que ni siquiera responda). Las *Últimas palabras* no pueden usarse con criaturas sin alma, como demonios o muertos vivientes.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes: Obligar a un alma responder con total sinceridad, incrementar la duración del hechizo (cuidando de que Morr no se enfade) en un minuto adicional, incrementar la distancia en 10 metros o afectar a otro ser.

Viento de muerte

Factor de dificultad: 27

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una amatista que valga al menos 50 *co*(+3)

Descripción: Convocas un viento letal de *Slyisben* cualquier punto a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia. Usa la plantilla grande. Los que se vean afectados perderán 1d10 Heridas, ignorando Bonificación por Resistencia y armadura. Dada la naturaleza cataclísmica de este conjuro, todos los hechiceros que se encuentren en un radio de 8 km notarán el estremecimiento que causa este hechizo en el Aethyr. Los señores de la Orden de Amatista aplican castigos crueles y poco habituales a aquellos que osan lanzar este hechizo sin necesidad o con demasiada frecuencia.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes: incrementar el área de efecto en 20 metros o incrementar el daño en 1D10 heridas adicionales.

Visión de la muerte

Factor de dificultad: 5

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un puñado de tierra de tumba (+1)

Descripción: Durante 1 hora puedes ver espíritus y almas que por lo general son invisibles a simple vista. Cuando los seres vivos mueren, podrás ver cómo sus almas abandonan sus cuerpos.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes: permítes que otro personaje pueda ver a los espíritus o incrementar la duración del hechizo en una hora adicional.

Saber del Fuego

Los hechiceros brillantes dominan los secretos del Aqshy para manipular el fuego en todas sus formas, desde una deflagración hasta el mego de la pasión. Si tienes Saber arcano (Fuego), debes elegir una de las tres listas de hechizos de la Tabla 6-3: Listas de hechizos del saber de Fuego. A continuación se dan las descripciones de todos los hechizos de la lista.

Elemental	Mística	Cardinal
Aliento de fuego	Égida de Aqshy	Égida de Aqshy
Cauterizar	Hervir sangre	Hervir sangre
Deflagración infernal	Venganza abrasadora	Venganza abrasadora
Corona de llamas	Colérico	Cauterizar
Explosión ardiente	Ira Abrumadora	Colérico
Bola de fuego	Cortina de llamas	Deflagración infernal
Llamarada de U'zhul	Cocina instantánea	Corona de llamas
Espada llameante de Rhuin	Llama imperecedera	Cortina de llamas
Corazones de fuego	Ruina y destrucción	Bola de fuego
Escudo de Aqshy	Sabor abrasador	Corazones de fuego

Nota:

Todos los hechizos que del saber de fuego que causen daño, siguen las reglas de Daño Especial, Daño Energético por Fuego.

Aliento de fuego

Factor de dificultad: 25

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una escama de dragón (+3)

Descripción: Escupes una vaharada de llamas, similar a la de los dragones de leyenda. Usa la plantilla cónica. Los que sean alcanzados encajan un Daño 8; si superan una tirada de Agilidad, se reduce a Daño 4. Obviamente, si la gente sencilla ve a alguien desplegando tal exhibición piromántica, pensarán que es alguna especie de demonio del Caos, y reaccionarán en consecuencia.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes lanzar otra llamarada o incrementar la distancia de la llamarada en 20 metros.

Bola de fuego

Factor de dificultad: 12

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una bola de azufre (+2)

Descripción: Creas tantas bolas de fuego como tu característica de Magia, y puedes arrojarlas a uno o más adversarios a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia. Las Bolas de fuego se consideran proyectiles mágicos de Daño 3.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes crear una bola de fuego adicional, incrementar la distancia en 20 metros o incrementar el daño de todas las bolas de fuego en +1

Cauterizar

Factor de dificultad: 4

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un pedazo de carbón (+1)

Descripción: Puedes poner tus manos sobre una herida abierta y cerrarla. Aunque ello no recupera ninguna de las Heridas del sujeto, cuenta como atención médica y por tanto puede salvar a los heridos críticos de una muerte segura. A discreción del DJ, se puede usar este hechizo para tareas parecidas (como por ejemplo marcar al rojo). Has de tener las manos desnudas para lanzar este hechizo.

Desarrollo: con una dificultad de 14 puedes convertir este hechizo en un poderoso hechizo de ataque por contacto debido al calor emitido por las palmas de tus manos que hace Daño 3, la duración del hechizo es de solo un turno. Por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes incrementar el Daño en +2 o incrementar su duración en tantos turnos como tu bono de voluntad.



Colérico

Factor de dificultad: 6

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un dedal de bilis (+1)

Descripción: Un objetivo de tu elección que esté a 12 metros (6 casillas) de distancia deberá realizar un *control Enfrentado de Características* de Voluntad. Si el objetivo falla la tirada, atacará al blanco designado tantos turnos como la diferencia sacada.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes o incrementar la distancia en 10 metros, afectar a otro objetivo o dar un penalizador al Bono de Voluntad de la víctima de -1.

Cocina instantánea

Factor de dificultad: 4

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un tenedor de metal (+1)

Descripción: Puedes o bien cocinar instantáneamente una porción de comida a tu elección, o bien hacer que una cantidad máxima de un litro de agua u otro líquido similar rompa a hervir furiosamente. Este es un hechizo de contacto.

Desarrollo: con una dificultad de 14 puedes convertir este hechizo en un poderoso hechizo de ataque por contacto, que hace que la víctima del hechizo se quemara por dentro literalmente, debido al calor que le generas en el interior de su cuerpo. Se realiza un **control Enfrentado de Características** de Voluntad del hechicero frente a la Resistencia de la víctima, en caso de que falle la víctima esta recibirá 2 puntos de daño directos que no pueden reducirse por armadura o resistencia. Por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes incrementar el Daño en +1 o dar un penalizador al Bono de resistencia de la víctima de -1.

Corazones de fuego

Factor de dificultad: 16

Mantenimiento: Si

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un frasco con una mezcla de sangre y aceite (+2)

Descripción: Avivas el fuego del valor en el corazón de tus compañeros. Todos tus aliados que estén a menos de 30 metros (15 casillas) reciben un +20% a sus tiradas de Miedo y Terror durante los siguientes diez minutos. Perderán esta bonificación si se alejan a más de 30 metros (15 casillas) de ti.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes incrementar el área de efecto del hechizo en 15 metros, incrementar el bono en un +10% a las tiradas o incrementar el tiempo activo del hechizo en otros 10 minutos adicionales.

Corona de llamas

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: 1 co (+1)

Descripción: Este hechizo crea una majestuosa corona de llamas trémulas sobre tu cabeza, donde permanecerá durante tantos minutos como tu bono de voluntad. Mientras dure el hechizo recibes un +20% en todas tus tiradas de Mando e Intimidar. Además, tus enemigos deberán realizar un **control Enfrentado de Características** de Voluntad, teniendo estos un bono de +1 a su bono de Voluntad, para poder atacarte en combate cuerpo a cuerpo. Si la fallan, tendrán que emprender otra acción. La diadema llameante proporciona la misma luz que una antorcha y puede usarse para prender objetos inflamables, aunque para ello se requieren movimientos tan indignos que pocos hechiceros brillantes la usan a tal fin. Es preciso señalar que es imposible que el hechicero se dañe a sí mismo al usar este hechizo.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes incrementar el tiempo del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad o aplicar un penalizador de -1 a la tirada de voluntad de tus enemigos.

Cortina de llamas

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un trozo de tapiz, chamuscado por el fuego (+ 2)

Descripción: Creas una cortina de llamas de 4 metros (2 casillas) de altura y 12 metros (6 casillas) de longitud. Coloca la plantilla del hechizo en cualquier punto a menos de 12 metros (6 casillas) del lanzador. Puedes moldear el contorno de la cortina a voluntad. Aunque siempre cuelga hacia abajo, como si fuera una cortina afectada por la gravedad, la barra imaginaria que la sustenta puede doblarse en cualquier ángulo, curvarse o colgar de cualquier altura que desees, todo el que toque o se acerque a la cortina, así como aquel que la atravesara, sufre un impacto de Daño 3. Además, la propia cortina y el humo que asciende de ella hace que todos los proyectiles disparados a su través sufran una penalización de -20% a la Habilidad de proyectiles, y un -20% similar a toda tirada relacionada con la vista o la percepción a través de las llamas. La cortina ondea a una brisa o viento fuerte como lo haría una cortina de tela pesada, lo cual puede hacer (a discreción del DJ) que se propague a criaturas cercanas, infligiéndoles el daño descrito, o prender en llamas sustancias combustibles. Este hechizo dura tantos minutos como tu bono de voluntad.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes incrementar la longitud en +5 metros, incrementar su Daño en +1, o incrementar su duración en tantos minutos como tu bono de voluntad.

Deflagración infernal

Factor de dificultad: 30

Mantenimiento: No

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: fin diente de dragón (+3)

Descripción: Éste es el hechizo más destructivo del arsenal de un hechicero brillante. Al conjurar una Deflagración infernal, un infierno de llamas cubre toda una zona que se encuentre a una distancia máxima de 48 metros (24 casillas). Usa la plantilla grande. Los que se vean afectados reciben tantos ataques de Daño 4 como tu bono de voluntad. Todo el que permanezca en la misma zona en su turno siguiente deberá superar una tirada de Voluntad cada asalto o de lo contrario recibirá el daño de nuevo. El hechizo dura hasta que no quede nada vivo en la zona. Se trata de un conjuro tan poderoso y violento que todos los hechiceros que se encuentren en un radio de 8 km notarán el estremecimiento que causa este hechizo en el Aethyr. Los hechiceros de batalla de la Orden Brillante suelen perseguir a los que utilizan este hechizo imprudentemente, para discutir de forma expeditiva sobre el sentido de la medida.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes incrementar el área del hechizo en +20 metros, incrementar su Daño de los ataques en +2, o lanzar una oleada adicional.

Égida de Aqshy

Factor de dificultad: 24

Mantenimiento: Si

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un escudo en miniatura hecho de oro (+3)

Descripción: Tú y cualquiera de tus aliados que sostenga tu mano (y el que sostenga la suya, y así sucesivamente) os volvéis inmunes a cualquier tipo de daño causado por fuego. Si la cadena de manos se ve interrumpida, todo el que ya no esté conectado a ti (aunque sea indirectamente) perderá de inmediato esta inmunidad. Las personas protegidas por la Égida de Aqshy son inmunes a las llamas naturales, además de a cualquier efecto abrasador mágico generado por hechizos cuyo factor de dificultad sea menor que el de éste, y a cualquier efecto ígneo causado por criaturas de Voluntad inferior a la tuya. Este hechizo dura tantos minutos como tu bono de voluntad. Sólo puedes lanzar este hechizo sobre ti mismo (es decir, que el foco de la fila de objetivos protegidos sólo puedes ser tú).

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes lanzar el hechizo sobre otro aliado, o incrementar la duración del hechizo en 5 minutos más.

Escudo de Aqshy

Factor de dificultad: 12

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un amuleto de hierro (+2)

Descripción: Te envuelves con corrientes del viento rojo, que te protegen contra ataques de fuego. Recibes una bonificación de +20% a tu Resistencia durante 1d10 minutos, pero sólo contra ataques ígneos como aliento de dragón, bolas de fuego, etc. No puedes usar este hechizo sobre otros.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes: afectar a otra con este hechizo, incrementar la duración del hechizo en 1d10 minutos adicionales o incrementar la resistencia en +5%

Espada llameante de Rhuin

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una antorcha (+2)

Descripción: Una espada de fuego se materializa en tus manos. Cuenta como arma mágica con la propiedad Impactante y Daño 4. También recibes un +1 a tus Ataques mientras dure el hechizo, pero sólo mientras uses la Espada llameante de Rhuin. El hechizo permanece activo tantos asaltos como tu bono de voluntad. Podrás conservarla si superas una tirada de Voluntad en cada asalto posterior.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes: incrementar la duración del hechizo en tantos asaltos como tu bono de voluntad, aumentar en +1 el daño del arma, o que el arma adquiera la propiedad Perforante 2.

Explosión ardiente

Factor de dificultad: 22

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una daga de acero forjado tres veces (+3)

Descripción: Creas 1d10 proyectiles mágicos a una distancia máxima de 48 metros (24 casillas). Las Explosiones ardientes se consideran proyectiles mágicos con Daño 4. La cantidad mínima de oleadas será igual a tu característica de magia entre dos, redondeado hacia arriba.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes: incrementar las olas de ataques en 1d5, incrementar la distancia en 20 metros o incrementar el daño en +1 el daño de todos los proyectiles.

Hervir sangre

Factor de dificultad: 21

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un brazo de ogro (+3)

Descripción: Haces que la sangre de un objetivo, que falle **control Enfrentado de Características** de Voluntad del atacante frente a la Resistencia con un penalizador de -1 del defensor, comience a hervir, lo cual le provoca un dolor atroz. El objetivo sufre un impacto de Daño 3 que ignora armadura (pero no Resistencia) cada asalto, durante tantos asaltos como tu bono de voluntad. Además, mientras esté bajo los efectos de este hechizo, el objetivo sufre una penalización de -20% a todas las tiradas de Percepción debido a las alucinaciones y el dolor. Si un objetivo muere debido a este hechizo, explotará con un estallido de sangre súper caliente que inflige un impacto de Daño 1 a todas las criaturas que se encuentren a 2 metros (1 casilla) de la víctima. Este es un hechizo de contacto.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes: la duración del hechizo dura un turno adicional o aplica un penalizador de -1a la tirada de resistencia de la víctima para resistir el hechizo

Ira abrumadora

Factor de dificultad: 16

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un mechón de cabellos pelirrojos (+2)

Descripción: Haces que un objetivo se vea dominado por el odio. El objetivo debe superar una tirada **control Enfrentado de Características** de Voluntad del con un penalizador de -1 para resistirse a los efectos de este hechizo. Si falla esta tirada, el objetivo recibe una bonificación de +10% a sus características Habilidad de armas y Resistencia, pero cada asalto recibe 1 Herida debido al fuego de la rabia interna que lo consume. El objetivo ataca a la criatura más cercana, sea amiga o enemiga. Podrá liberarse del hechizo si consigue una tirada Desafiante (-10%) de Voluntad (una acción libre que podrá realizar al final de cada turno). Este es un hechizo de contacto.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede afectar a un individuo adicional.

Llamarada impeccedera

Factor de dificultad: 11

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un fuele (+2)

Descripción: Vuelves inextinguible cualquier fuego de un tamaño no superior al de una hoguera de campamento, que se encuentre a no más de 12 metros (6 casillas) de distancia; Las llamas no podrán ser apagadas por viento ni agua, ya sean naturales o mágicos. Este efecto dura un día si tienes Magia 1, una semana si tienes Magia 2, un mes si tienes Magia 3, o un año si tienes Magia 4. Además de ser imposible de extinguir, las llamas no necesitan consumir combustible mientras dure el hechizo. Si el combustible del fuego se dispersa, las llamas siguen ardiendo en sus diversos fragmentos; por ejemplo, si se da una patada a una hoguera de campamento, el fuego seguirá ardiendo en las maderas que la componían. Cuando el hechizo expira, el fuego continúa ardiendo con normalidad hasta que agota su combustible o algo lo apaga.

Llamarada de U'zhul.

Factor de dificultad: 6

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una cerilla (+1)

Descripción: Puedes lanzar un rayo de fuego a un adversario con un alcance máximo de 36 metros (18 casillas). Se considera un proyectil mágico de Daño 4.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede: lanzar otro proyectil adicional, incrementar la distancia en 20 metros o incrementar el daño del proyectil en +1.

Ruina y destrucción

Factor de dificultad: 18

Mantenimiento: No

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un pedazo de carbón incandescente (+2)

Descripción: Este es un hechizo de contacto. Haces que un objeto inerte sea destruido instantáneamente como si hubiera sido consumido por el fuego. Dependiendo del valor en magia se obtienen diferentes efectos:

- **Magia 1**, podrás afectar a objetos con un valor de carga de 10 (objetos que generalmente caben en la palma de la mano).
- **Magia 2**, puedes afectar a objetos de hasta carga 50 (objetos que pueden llevarse cómodamente con un brazo).
- **Magia 3** afectas a objetos de valor de carga 200 (objetos que pueden levantarse del suelo con relativa facilidad).
- **Magia 4** puedes afectar a objetos con un valor de carga máximo de 1.000 (objetos que pueden ser arrastrados o tirados por un caballo).

Los restos concretos que quedan del objeto después de lanzarse el hechizo dependen de su naturaleza, y se dejan a discreción del DJ, que debe decidir según el caso.

Ejemplos: Un fajo de papeles quedaría reducido a cenizas. Una recia silla de madera se convertiría en un montón de trozos de madera carbonizada. Una espada quedaría totalmente ennegrecida, y su vaina de cuero

destruida, pero lo que es el metal estaría intacto en su mayor parte. La regla general es que cualquier objeto que pueda ser destruido por una exposición prolongada a las llamas es aniquilado por Ruina y destrucción. Una vez finalizado el hechizo, el objeto queda frío al tacto.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede duplicar a la carga que puede afectar.

Sabor abrasador

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un grano de pimienta (+1)

Descripción: Insuflas una potencia ardiente a un lote de comida o bebida. Esto vuelve a la comida picante y añade a cualquier tipo de bebida el efecto y sabor ardiente de los licores alcohólicos. Un lote de comida consiste en un plato de comida, una fuente con cantidad suficiente para un plato (una cazuela entera, por ejemplo), o un único recipiente de bebida no superior a un barril de agua o tonel de cerveza.

Los efectos de las bebidas alcohólicas se describen en el manual básico de WJDR, página 115, Si la bebida ya era alcohólica, su potencia se incrementa a la de los licores. Los efectos de una comida picante para quienes no están acostumbrados a ella (el hechicero siempre se considera acostumbrado) son un malestar intestinal que dura varias horas, a no ser que se supere una tirada de Resistencia.

Venganza abrasadora

Factor de dificultad: 26

Mantenimiento: No

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Tres gotas de la sangre del objetivo (+3)

Descripción: Haces que el objetivo de este hechizo sienta un ardiente deseo de venganza hacia otro personaje. Al lanzar el hechizo debes nombrar tanto al objetivo como al objeto de la venganza. El objetivo debe superar una tirada **control Enfrentado de Características** de Voluntad con un penalizador de -1 para resistirse a los efectos de este hechizo, sino se obsesionará con vengarse del personaje designado. No podrá decir por qué; todo lo que sabe es que su enemigo es un traidor y merece la muerte.

El hechizo dura un año y un día, o bien hasta que se cobre venganza. Cada mes, el objetivo puede realizar otra tirada de Voluntad para tratar de ignorar los efectos del hechizo pero estas tiradas siguientes son Muy difíciles (-30%). Una vez desatada, la Venganza abrasadora es difícil de sofocar.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede designar otro individuo vengador y otra víctima.

Saber del Cielo

Quienes dominan el poder del viento azul de la magia pueden ver augurios y presagios en todas las cosas. Si tienes Saber arcano (Cielo), debes elegir una de las tres listas de hechizos de la Tabla 6-4: Listas de hechizos del saber del Cielo. A continuación se dan las descripciones de todos los hechizos de la lista.

Elemental	Mística	Cardinal
Alas celestiales	Adivinar ubicación	Despejar cielo
Augurio de Amul	Despejar cielo	Destino funesto
Brillo estelar	Hablar con las Aves	Lente celestial
Caída de meteoritos	Lente celestial	Maldición
Destino funesto	Premonición	Presagio
Golpe de viento	Protección de Amul	Proyectar Espíritu
Maldición	Proyectar Espíritu	Relámpago
Presagio	Renovar suerte	Renovar suerte
Relámpago	Sancamiento	Señales en las estrellas
Tormenta de rayos	Señales en las estrellas	Tormenta de rayos

Nota: Todos los hechizos que del saber del Cielo sean rayos o tormenta de rayos, siguen las reglas de Daño Especial, Daño Energético por Electricidad.

Adivinar ubicación

Factor de dificultad: 21

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una lente desconchada (+3)

Descripción: Interpretas las señales del cielo para localizar algún objeto que se haya perdido o esté oculto. Puedes intentar encontrar un objeto común (por ejemplo, "una fuente de agua limpia"), o algo más específico ("mi monedero", o "la espada que le han robado a mi compañero Kart"). Al lanzar el hechizo, recibes una fuerte sensación de la dirección en la que puedes encontrar el objeto específico, aunque no sabrás a qué distancia se encuentra. Si buscas un objeto común, adivinarás la dirección de lo más parecido a ese tipo de cosas. Para buscar un objeto concreto, primero debes estar familiarizado con él, ya sea por haberlo examinado o porque re lo hayan descrito con detalle. Por lo general son necesarios varios usos de Adivinar ubicación para triangular y concretar la ubicación del objeto de la búsqueda. Adivinar ubicación ignora la dificultad de atravesar obstáculos como masas de agua, muros de castillos y demás.

Desarrollo: si supera la dificultad con un +10 (dificultad 31) puede localizar personas o seres vivos concretos.



Alas celestiales

Factor de dificultad: 18

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pluma de paloma (+2)

Descripción: Controlas vientos que re elevan y suspenden en el aire. Podrás volar durante tantos minutos como tu bono de voluntad x5, con un Movimiento aéreo de 6. Para más información sobre el vuelo, consulta el Capítulo 6: Combate, daño y movimiento del manual básico de WJDR. No puede lanzarse este hechizo sobre otros.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede: incrementar el tiempo de duración del vuelo en x2 o incrementar la velocidad de vuelo en un +1.

Augurio de Amul

Factor de dificultad: 6

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trozo de cristal (+1)

Descripción: Puedes leer los signos del aire y las pistas divinas para adivinar el futuro inmediato.

En tu próximo turno puedes repetir una tirada de dados (la que tú escojas). Puede ser cualquier tirada (de habilidad, de daño, de hechizo, etc.).

Desarrollo: superando la dificultad de 16, el poderse incrementar y se potencia, puedes repetir dos tiradas en lugar de una, y puedes usarlas en cualquier momento en la hora siguiente. No se puede lanzar este hechizo de nuevo hasta que hayas usado las dos tiradas o hasta que expire la duración del hechizo (lo que ocurra primero).

Desarrollo posterior: por cada +10 que supere la tirada permite repetir una tirada adicional o incrementa una hora el efecto del hechizo.

Brillo Estelar

Factor de dificultad: 22

Mantenimiento: Si

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Una carta astral (+3)

Descripción: Convocas la luz de las estrellas. Toda la zona en un radio de 48 metros (24 casillas) a tu alrededor se ilumina con una suave luz que revela todo lo que esté oculto. La oscuridad (tanto la mágica como la mundana) se desvanece, lo invisible se vuelve visible, los personajes ocultos o escondidos quedan al descubierto, y las zonas secretas (puertas, cámaras, etc.) son reveladas. El Brillo estelar dura tantos minutos como tu bono de voluntad.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede: incrementar la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad o incrementar el área de efecto en 20 metros.

Caída de Meteoritos

Factor de dificultad: 32

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un trozo de meteorito (+3)

Descripción: Invocas una lluvia de proyectiles formados de magia pura que caen del cielo para impactar en un área de 48 metros de radio, es tal que todo que se encuentre dentro del área recibirá un 1d10 impactos, un 1d5 si supera una tirada de agilidad, de Daño 3. Al ser de procedencia mágica pueden convocarse sobre cualquier sitio, ya que son capaces de atravesar cualquier material inerte (árboles, rocas, metal, etc.).

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite incrementar el área en 20 metros, o incrementar el daño en +1.

Despejar cielo

Factor de dificultad: 12

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Aliento de águila embotellado (+2)

Descripción: Despejas una única nube del cielo, o, en caso de que esté totalmente encapotado, una columna de unos cien metros de diámetro a través de la capa de nubes. Las nubes continúan formándose y desplazándose con normalidad tras lanzar el hechizo, por lo que el periodo de tiempo del que dispones para ver el cielo despejado dependerá del clima. Si se lanza el hechizo en tiempo lluvioso, también detendrá la precipitación, aunque resulta complicado hacer que deje de llover sobre un lugar concreto del suelo, ya que es difícil predecir la dirección en la que empuja el viento la lluvia que sigue cayendo.

Desarrollo: incrementando la dificultad del hechizo en +10 (dificultad 21) este hechizo crea un poderoso tornado que engulle todo lo que se encuentre dentro de un área de 48 metros, salvo al hechicero, para poder evitar ser absorbidos por el conjuro se debe realizar un control enfrentado entre el bono de fuerza de la víctima y el bono de voluntad del hechicero.

Desarrollo: creando el tornado por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede: incrementar el área de efecto en 20 metros o aplicar un penalizador al bono de fuerza de la víctima de -1.

Destino funesto

Factor de dificultad: 31

Mantenimiento: No

Preparación: 1 hora

Ingrediente: La soga de un ahorcado (+3)

Descripción: Utilizas la más poderosa de las magias para alterar el curso del destino. Para poder lanzarlo necesitas un mechón de pelo o una gota de sangre del que será el blanco del hechizo. Con él en tu mano, podrás intentar condenar a tu víctima. Debes estar a menos de 2 km del blanco para que el Destino funesto surta efecto. Si consigues lanzar el hechizo con éxito, se debe realizar un control enfrentado de características de voluntad pero el defensor tendrá una penalización de -3 al bono de Voluntad, si falla perderá 1 punto de Destino de modo permanente. No se pueden usar puntos de Suerte para repetir esta tirada. Un personaje sin puntos de Destino convierte en +10 el valor crítico del próximo golpe crítico que reciba. Este hechizo es tan pavoroso que todos los hechiceros que se encuentren en un radio de 8 km notarán el estremecimiento que causa en el Aethyr. Los astromantes más ancianos preconizan que este hechizo debe reservarse para los más nefandos enemigos.

Golpe de viento

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una vejiga de animal (+2)

Descripción: Convocas una feroz ráfaga de viento sobre cualquier zona dentro de un alcance de 48 metros (24 casillas) para tumbar a tus adversarios. Usa la plantilla grande. Las víctimas son derribadas y deben superar una tirada de Resistencia o de lo contrario quedarán aturdidos durante 1 asalto. Mientras se encuentran en el área de efecto, los personajes no podrán disparar armas de proyectil (ni ser el blanco de las mismas) y deberán conseguir una tirada de Fuerza para poder moverse. Pueden realizarse ataques cuerpo a cuerpo, pero con una penalización de -20%. El Golpe de viento dura tantos asaltos como tu bono de voluntad.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede: incrementar el alcance en 20 metros, aplicar un penalizador de -10 a la tirada de resistencia o aplicar un penalizador de -10 a la tirada de Fuerza.

Hablar con las Aves

Factor de dificultad: 10

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una lengua de pájaro (+2)

Descripción: Puedes hablar y entender el idioma de los pájaros durante tantos minutos como tu bono de voluntad. Sin embargo, esto no obliga a los pájaros a hablar contigo ni a responder a tus preguntas. Los pájaros más arteros incluso podrían mentir o exigir un favor a cambio de lo que saben. La opinión que tiene un pájaro de ti dependerá de tu aspecto y tu comportamiento. Aun así, gracias a este hechizo obtienes una inspiración sobre las costumbres y conductas de los pájaros; por ejemplo, podrías comprender por qué una bandada de pájaros se comporta de una forma determinada, o por qué podría haber sido abandonado un nido concreto.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede: obligar a los pájaros a decir la verdad u obligarles que estén al servicio del hechicero tantos días como su bono de voluntad, esto no significa que los pájaros estén gustosos de obedecer.

Lente celestial

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pizca de arena limpia (+1)

Descripción: Creas un disco que flota en el aire ante ti y que amplía todo lo que está tras él en la lejanía, físto te concede una bonificación de +20% a todo intento de percibir objetos cuya única dificultad consista en la distancia, o bien te otorga una bonificación de +10% cuando existen otros impedimentos (por ejemplo, nubes o niebla). Los astromantes suelen utilizar este hechizo para tener una visión clara de las estrellas y demás características del cielo, pero también puede utilizarse para otear elementos del terreno, estructuras e incluso individuos que estén muy alejados.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede: la lente puede percibir lo oculto mágicamente o llegar a distancias muy superiores de lo normal o que o no podrían verse debido a la curvatura del planeta.

Maldición

Factor de dificultad: 16

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un espejo roto (+2)

Descripción: Maldices a un adversario que esté a una distancia no superior a 24 metros (12 casillas). Si consigues lanzar el hechizo con éxito, se debe realizar un control enfrentado de características de voluntad pero el defensor tendrá una penalización de -1 al bono de Voluntad. Si falla el defensor durante las siguientes veinticuatro horas la víctima sufrirá una penalización de -10% a todas sus tiradas, y todos los ataques dirigidos contra él recibirán una bonificación de +1 al Daño. Un personaje sólo puede estar bajo los efectos de una Maldición a la vez.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede: incrementar el alcance en 20 metros, aplicar un penalizador de adicional -10% a todas las tiradas, aplicar un -1 a control enfrentado de voluntad o incrementar la duración del hechizo en 24 horas adicionales.

Premonición

Factor de dificultad: 16

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pata de conejo (+2)

Descripción: Ganas 1 punto de Suerte adicional que puedes usar en cualquier momento en las próximas veinticuatro horas, pero únicamente para repetir una tirada fallida de característica o de habilidad. Una vez bajo los efectos de un hechizo de simultaneidad, no podrás beneficiarte de este hechizo hasta que hayas usado este punto de Suerte o hasta que expire la duración del hechizo.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes ganar un punto de suerte adicional o incrementar la duración del hechizo en 24 horas.

Presagio

Factor de dificultad: 4

Mantenimiento: No

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: El hígado de un animal pequeño (+1)

Descripción: Puedes adivinar el futuro de forma limitada interpretando las estrellas. Al usar Presagio puedes intentar averiguar si es o no el momento de llevar a cabo la acción que especifiques. El DJ debe hacer en secreto una tirada de Inteligencia por ti. Si la supera, el resultado del presagio (sea favorable o no) será cierto. Si la falla, el resultado será erróneo pero tú pensarás que es cierto (de ahí que sea el DJ, y no tú, quien hace la tirada). En cualquier caso, el DJ también debe tirar 2dl0 en secreto: el resultado será el número de horas en los que el presagio será cierto. Más allá de este tiempo los resultados son demasiado difíciles de calcular. El DJ debe determinar, dentro de su conocimiento, la respuesta verdadera para la resolución de este hechizo.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo gana un bono de +10 a la tirada de inteligencia para saber si la profecía es cierta o falsa.

Proyectar espíritu

Factor de dificultad: 18

Mantenimiento: Si

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Una pizca de rábano picante (+2)

Descripción: Liberas tu espíritu de forma que se desliza fuera de tu cuerpo. Estando en forma espiritual eres invisible, pero puedes ver y oír con normalidad. Puedes ir a donde quieras, pero sigues limitado por las leyes del mundo mortal. Así, no podrás volar ni atravesar paredes o puertas, y dado que eres incorpóreo, no podrás manipular objetos sólidos. Puedes obligarte a pasar por aberturas por las que podrías colarte ordinariamente, como por ejemplo entrar por una ventana abierta o deslizarte tras un guardia al abrir una puerta. Puedes permanecer en este estado durante tantas horas como tu bono de voluntad, pero antes de que expire el hechizo debes volver a entrar en tu cuerpo. Si, de algún modo, no consigues volver a él, tu conciencia regresará al cuerpo, pero deberás superar una tirada Difícil (-20%) de Voluntad o de lo contrario recibirás 1 punto de Locura. No puedes lanzar este hechizo sobre otros.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada puedes: incrementar la duración del hechizo en tantas horas adicionales como tu bono de voluntad o adquirir la propiedad Etéreo, por lo que podrás atravesar muros y paredes.

Relámpago

Factor de dificultad: 10

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un diapasón (+1)

Descripción: Puedes lanzar un rayo eléctrico a un adversario que se encuentre a menos de 36 metros (18 casillas) de distancia. Se considera un proyectil mágico de Daño 5.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la distancia en 10 metros (5 casillas), incrementar el daño en +1 o lanzar un proyectil adicional al mismo objetivo u a otro.

Renovar Suerte.

Factor de dificultad: 13

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pata de conejo (+2)

Descripción: Este es un hechizo de contacto. Los movimientos del cielo auguran tiempos ominosos. El objetivo de este hechizo recupera de inmediato su valor máximo de puntos de Suerte, por adelantado antes de que llegue el próximo día (como si hubiese pasado un día). Sin embargo, el personaje no volverá a recibir puntos de Suerte al comienzo del día siguiente; ya los ha recibido.

Al día siguiente a éste, es decir el segundo día después del lanzamiento del hechizo, volverá a obtenerlos de la forma normal. Este hechizo no puede lanzarse sobre el mismo objetivo hasta que no haya recuperado puntos de Suerte con normalidad al inicio de un nuevo día.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede: convertir el hechizo de contacto en un hechizo de distancia 24 metros de distancia, o permitir regenerar los puntos de suerte al día siguiente del lanzamiento del hechizo.

Saneamiento.

Factor de dificultad: 4

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trapo limpio (+1)

Descripción: Cualquier objeto o ser queda inmaculadamente limpio. Los hechiceros jóvenes del Colegio de magia celestial utilizan a menudo este hechizo para limpiar y dar lustre al instrumental astronómico de sus mayores (subrepticamente, ya que escaquearse de las tareas mediante la magia es motivo de castigo). Este es un hechizo de contacto.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puede: sanear otro objeto adicional o eliminar cualquier tipo de veneno o sustancia dañina que exista en un objeto u alimento, esto no sirve para alguien que ya ha tomado o está sufriendo los efectos del veneno.

Protección de Amul

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: No

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Una gota de tu propia sangre (+2)

Descripción: Interpretas signos y adivinas indicios de lo que depara el destino. Si recibes un crítico durante las próximas veinticuatro horas, el resultado del crítico se vuelve a tirar y te quedas con el que prefieras de los dos. No podrás volver a repetir este hechizo hasta no haber empleado esta repetición de tirada o hasta después de que expire la duración del mismo.

Desarrollo: Si superas la dificultad de 24, puedes anular un crítico dirigido contra ti.

Desarrollo posterior: por cada +10 que supere la tirada permite: anular otro crítico dirigido contra ti, o anular un crítico dirigido contra otra persona.

Señales en las estrellas

Factor de dificultad: 24

Mantenimiento: No

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un frasco de tinta hecha con sangre de águila (+3)

Descripción: Manipulas el viento del Azyr para escribir un sutil mensaje en las estrellas. El mensaje no estará detallado y sólo puede servir para comunicar ideas complejas si tanto tú como el destinatario habéis tratado de antemano las señales a transmitir ("Una si es por tierra, dos si es por mar", por ejemplo). Para reconocer e interpretar las Señales en las estrellas que inscribas, aquellos que los busquen deben superar una tirada de Sabiduría académica (Astronomía). De hecho, todo el que mire al cielo podrá intentar esta tirada para darse cuenta de que se han inscrito Señales en las estrellas. No obstante, sin saber qué es lo que tratas de comunicar, no es fácil desentrañar el significado. Habiendo dicho esto, los hechiceros celestiales y otros estudiosos del cielo comparten una especie de "idioma" de Señales en las estrellas. Colocando estas señales dentro de o junto a determinadas constelaciones o zonas del cielo en momentos concretos, es posible advertir de peligros, oportunidades y demás conceptos similares, así como asociarlos a determinadas regiones del mundo, ciertos dioses o razas concretas. Por ejemplo, sería posible comunicar un "Hoy es un día aciago para el hombre", o bien "El Destino sonreirá a los seguidores de Sigmar cuando salga el sol". Los grandes hechiceros del Colegio Celestial desaprueban la inscripción innecesaria de Señales en las estrellas y aplican castigos muy desagradables a quienes ellos consideran que han utilizado esta poderosa magia a la ligera o sin una buena razón.

Desarrollo posterior: obteniendo una dificultad de 39 se pueden escribir mensajes concretos en el cielo, de forma muy compacta destinados a personas concretas, pudiendo decir todo lo que se quiera en el mensaje. El problema es que usar este nivel de poder altera los vientos de la magia y cualquier hechicero a 8 km sentirá la manipulación de este hechizo.

Tormenta de rayos

Factor de dificultad: 25

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una veleta (+3)

Descripción: Conjuras una tormenta de rayos eléctricos en cualquier lugar dentro de un radio de 48 metros (24 casillas). Se trata de una tormenta de Aethyr invocada desde el Reino del Caos, y puede aparecer en cualquier parte, desde las alcantarillas más profundas hasta los más agrestes brezales. Usa la plantilla grande para representar la Tormenta de rayos, requiere una tirada de agilidad Dificil (-20) para esquivar el impacto y solo recibir un Daño de 2. Todo el que resulte afectado recibe un impacto de Daño 5.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el área en 20 metros, incrementa el daño +1 o genera un impacto adicional.

Saber de la Vida

Los hechiceros jade son maestros del Gbyran, el viento verde de la magia, y con él desentrañan los secretos de la naturaleza. Si tienes Saber arcano (Vida), debes elegir una de las tres listas de hechizos de la Tabla 6-5: Listas de hechizos del saber de la Vida. A continuación se dan las descripciones de todos los hechizos de la lista. Muchos de ellos requieren de tierra natural para poder surtir efecto. Esto significa que la zona especificada debe estar hecha de tierra o incluso barro, y no debe estar cubierta de madera, piedra, pavimento, adoquines, etc. Básicamente, estos hechizos no pueden lanzarse en el interior de edificios (a no ser que el suelo sea de tierra).

Elemental	Mística	Cardinal
A cuerpo de Rey	Padre de Espinas	Maldición de las espinas
Canícula	Martillo de Piedra	Sangre de la tierra.
Erradicar plaga	Fermentar	Portal de Tierra
Geiser	Carne Arcillosa	Fermentar
Germinación	Defoliación	Geiser
Hablar con espíritus de la naturaleza	Revelar rastro	Defoliación
Helada invernal	Paso del morador de los bosques	Hablar con espíritus de la naturaleza
Maldición de las espinas	Crecimiento vital	Naturaleza inalterable
Portal de Tierra	Naturaleza inalterable	Helada invernal
Sangre de la tierra.	Forma de Árbol	Forma de Árbol

A cuerpo de rey

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: Sí

Preparación: 1 minuto

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

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: afectar a otro individuo adicional, o incrementar la duración del hechizo en una semana adicional.

Canícula

Factor de dificultad: 12

Mantenimiento: Sí

Preparación: Media acción

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

Descripción: Provocas un calor estival que asola una zona pequeña. Usa la plantilla grande, 48 metros radio. Los que caigan dentro del área de efecto sudarán profusamente y se sentirán increíblemente fatigados, como si hubieran estado trabajando todo el día bajo un sol ardiente. Se debe realizar un control enfrentado de características de voluntad, si las víctimas fallan sufrirán una penalización de -20% a todas sus tiradas durante 1d10 asaltos.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el área en 20 metros, incrementar la duración del hechizo en 1d10 asaltos adicionales, o aplicar la un penalizador de -1 al bono de voluntad de la víctima.

Carne arcillosa

Factor de dificultad: 24

Mantenimiento: Sí

Preparación: Acción completa

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

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite incrementar la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad o afectar con este hechizo a otro individuo.

Crecimiento vital

Factor de Dificultad: 15

Mantenimiento: No

Preparación: 2 acciones completas o más

Ingrediente: Un brote vivo (+2)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite aumentar la velocidad de crecimiento x10.



Defoliación

Factor de dificultad: 12

Mantenimiento: Sí

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una hoja de roble (+2)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el penalizador a proyectiles en un -10% o afectar a un aliado con este hechizo.

Purificar

Factor de dificultad: 27

Mantenimiento: No

Preparación: 10 minutos

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

Descripción: Puedes purificar una zona de hasta 2 km cúbicos. Ello salvará plantas, árboles, cosechas y demás cosas en crecimiento, y los inmunizará contra cualquier mal durante el resto de la estación. Opcionalmente, este hechizo se puede lanzar sobre 2d10 personajes que adolezcan de una enfermedad. La duración de la enfermedad y los venenos que afecten a estos personajes se reduce a la mitad.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la zona a purificar en 2 km cúbicos, afectar a 1D10 personajes adicionales, o eliminar cualquier enfermedad o veneno aunque sean causadas mágicamente.

Fermentar

Factor de dificultad: 4

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

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

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

Desarrollo: incrementando la dificultad del hechizo +10 (dificultad 14) convierte este hechizo en poderoso hechizo embriagador, quien sea afectado por el tendrá que superar una tirada de resistencia o de lo contrario sufrirá los efectos de una poderosa borrachera, aplicando un penalizador de -20% a todas sus tiradas.

Desarrollo posterior: por cada +10 que supere la tirada permite: aplicar un penalizador de -10% a la resistencia o incrementar el penalizador a toda acción en un -10%

Forma de árbol

Factor de dificultad: 20

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Este es un hechizo de contacto. Conviertes a una criatura en un árbol, para poder resistirse a ser convertido se debe realizar un control enfrentado de características de voluntad, el defensor aplicará un penalizador de -1 a la tirada. El tipo de árbol dependerá de la personalidad del individuo en cuestión; de este modo, una persona melancólica podría transformarse en un sauce llorón, mientras que alguien malvado asumiría la forma de un roble negro. El objetivo conserva la forma de árbol durante tantas horas como tu bono de voluntad. Estando en forma de árbol, la criatura puede ver y oír con normalidad. Un personaje convertido en árbol es vulnerable al tipo de cosas que podrían matar a un árbol, como fuego, hachas, hongos y demás.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el penalizador a la tirada de voluntad en un -1 o incrementar la duración del hechizo en tantas horas como tu bono de voluntad.

Geiser

Factor de dificultad: 22

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Provocas un geiser de agua que sale disparado desde una zona de tierra natural a menos de 24 metros (12 casillas) de distancia. Usa la plantilla pequeña. Los que resulten afectados reciben un impacto de Daño 4 y deberán superar una tirada de fuerza con un penalizador de -20% o serán derribados 4 metros (2 casillas) hacia la dirección que hayas escogido para la erupción acuática. Han de superar una tirada de Resistencia o quedarán aturridos durante 1d10 asaltos; sea cual sea el resultado, quedan tumbados en el suelo. Tras el estallido inicial se forma un charco en la zona ocupada por la plantilla que puede proporcionar agua fresca durante toda la hora siguiente.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementa la distancia del chorro de agua en 10 metros, incrementa el Daño en +1, aplica un penalizador de -10% a la fuerza o aplica un penalizador de -10% a la resistencia.

Germinación

Factor de dificultad: 18

Mantenimiento: No

Preparación: 10 minutos

Ingrediente: Un puñado de fertilizante natural (+2)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: podrá cultivar un campo sin necesidad de semillas o podrá dejar preñada a una hembra de una raza sin necesidad de un varón.

Hablar con espíritus de la naturaleza.

Factor de dificultad: 15

Mantenimiento: No

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una vinajera (+2)

Descripción: Entrás en comunión con el espíritu. Tu magia fluye y te permite hacer preguntas a los espíritus de los ríos, lagos, árboles, viento, etc. Puedes preguntar sobre cualquier cosa que haya sucedido en las últimas 24 horas y a una distancia de hasta 1 km de radio. Las respuestas serán bastante generales. Por ejemplo, podrías averiguar que dos botes bajaron por el río, y que uno de ellos era bastante grande; pero no te serían revelados los nombres de las embarcaciones ni qué pasajeros viajaban en ellas. También podrías enterarte de que unos orcos atacaron una aldea, pero no a qué tribu pertenecían. El *Hablar con espíritus de la naturaleza* dura tantos minutos como tu bono de voluntad.

Desarrollo: si supera la dificultad con un +10 (dificultad 25) El personaje ve todo que haya visto el espíritu en las últimas 24 horas. Hasta una distancia máxima de 1km de radio.

Desarrollo posterior: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el área en 1km de radio o ver lo que el espíritu vio o sintió hasta hace un mes.

Helada invernal

Factor de dificultad: 25

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

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

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: Puedes realizar un ataque adicional a todo aquel dentro del área, incrementar el daño del ataque en +2, aplicar un penalizador de -10% a la resistencia o incrementar la duración de la escarcha en tantos minutos como tu bono de voluntad.

Maldición de las espinas

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una espina (+1)

Descripción: Haces que crezcan espinas en el interior del cuerpo de un personaje que se encuentre a menos de 36 metros (18 casillas) de distancia, torturándole con un dolor atroz. Se debe realizar un control enfrenteado de características de voluntad, el defensor con un bono de +1 ala tirada. Si el defensor falla durante los siguientes 1d10 turnos el personaje perderá 1 Herida (ignorando Bonificación por Resistencia y armadura) y sufrirá un -10% a todas sus tiradas durante esos asaltos.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la distancia de efecto en 20 metros, aplicar un penalizador de -1 al Bono de voluntad del personaje o incrementar la duración del hechizo en 1d5 turnos.

Martillo de Piedra

Factor de dificultad: 16

Mantenimiento: Si

Preparación: media accione

Ingrediente: un martillo (+1)

Descripción Un martillo de piedra se materializa en tus manos. Cuenta como arma mágica con la propiedad Impactante y Daño 5. También recibes un +10% a tu HA mientras dure el hechizo, pero solo si usas el martillo. El hechizo permanece activo tantos asaltos como tu bono de voluntad. Podrás conservarla si superas una tirada de Voluntad en cada asalto posterior. Si el martillo golpea cualquier tipo de estructura produce un poderoso impacto, que derrumba al instante cualquier construcción de tamaño mediano una pared, un pilar, etc. Solo funciona esta propiedad contra infraestructuras.

Desarrollo: por cada +10 que supere la dificultad del hechizo puedes: incrementar la duración del hechizo en tantos asaltos como tu bono de voluntad o incrementa en un +5% HA

Naturaleza inalterable

Factor de dificultad: 11

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Este es un hechizo de contacto. Te desplazas por cualquier terreno como si estuvieras caminando por la carretera mejor cuidada del Imperio, y no dejas rastro alguno de tu paso. El hechizo dura hasta que hayas recorrido 150 km. Puedes extender el efecto de este hechizo a tantos individuos más como tu bono de voluntad, y puedes lanzarlo varias veces para afectar a una cantidad mayor de personas.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la distancia a andar en 150km o afectar a tantas personas como tu bono de voluntad.

Padre de las espinas

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Puedes hacer que broten espinas y zarzas de la tierra en un lugar a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia. Usa la plantilla grande. Al salir las espinas producen un impacto de Daño 4, todo el que se encuentre en el área deberá realizar una tirada de Agilidad de lo contrario reducirá su Movimiento a la mitad mientras permanezcan en la zona afectada, y quien intente moverse sufrirá un impacto de Daño 4 si no supera una tirada de agilidad. Las espinas y zarzas vuelven a introducirse en el suelo tras tantos minutos como tu bono de voluntad.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: aplicar un penalizador de un -10% a la agilidad, incrementa la duración del hechizo en tantos minutos como la bono de voluntad o incrementa el área de efecto en 20 metros.

Paso del morador de los bosques

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un poco de savia (+1)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementa el bono en un +5%, afecta a un individuo adicional o incrementa su duración en tantas horas como su bono de voluntad.

Portal de la tierra

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una llave de hierro (+2)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: puedes lanzar el hechizo en zonas no naturales, incrementas la distancia en x10 o puedes afectar a otro individuo.

Revelar rastro

Factor de dificultad: 7

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una rama de árbol caída (+1)

Descripción: Escuchas posibles indicios sutiles en tierras y ramas, lo cual te confiere una bonificación de +20% a todas las tiradas para seguir rastros u obtener información sobre quienes hayan pasado recientemente por una zona salvaje. La bonificación suele aplicarse a las tiradas de Rastrear, aunque podría servir para otras tiradas dependiendo de la situación y del enfoque. Puedes continuar siguiendo un rastro concreto y beneficiándote de este hechizo hasta que las huellas atraviesen una carretera hecha por el hombre o entre en una zona cultivada o habitada.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el bono en un +10%

Desarrollo posterior: superando una dificultad de 27, el personaje ve el rastro como si lo estuviesen dejando ahora mismo, no podrá ver la forma o los seres que dejó el rastro, pero sí sus movimientos y su tamaño.

Sangre de la tierra

Factor de dificultad: 5

Mantenimiento: No

Preparación: Entre 1 y 10 medias acciones

Ingrediente: Una daga (+1)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: curas +1 herida por media acción que gastes o permites transferir la energía de la tierra para curar a otros.

Saber de la Luz

Cuando sopla el Hysbt el viento blanco, los hechiceros de la luz gozan de un poder increíble contra los horrores del Reino del Caos. Si tienes Saber arcano (Luz), debes elegir una de las tres listas de hechizos de la Tabla 6-6: Listas de hechizos del saber de la Luz. A continuación se dan las descripciones de todos los hechizos de la lista.

Elemental	Mística	Cardinal
Expulsar demonio	Favor de Hysh	Favor de Hysh
Cuerpo de Luminoso	Claridad	Claridad
Azote de Demonios	Brillo Purificador	Claridad Deslumbrante
Claridad Deslumbrante	Remedio	Ojos Veraces
Ojos Veraces	Iluminar Edificio	Inspiración
Curación de Hysh	Luz de Pureza	Luz de Pureza
Inspiración	Luz inexorable	Columna resplandeciente
Columna resplandeciente	El poder de la Verdad	El poder de la Verdad
Mirada Ardiente	Centinelas resplandeciente	Arma Resplandeciente
Manto Reluciente	Arma Resplandeciente	Manto Reluciente

Arma resplandeciente

Factor de dificultad: 9

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un amuleto de plata (+1)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar +1 Daño del arma contra demonios, incrementar la duración del arma o afectar a otra arma adicional.

Azote de los demonios

Factor de dificultad: 26

Mantenimiento: No

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Una varita hecha con madera de un roble alcanzado por un rayo (+3)

Descripción: Creas un desgarrador en el Aerhyr y devuelves a su lugar de origen a un grupo de demonios que se encuentre a una distancia máxima de 48 metros (24 casillas). Usa la plantilla grande, 24 metros de radio. Los demonios afectados deberán superar un control enfrentado de características de voluntad, el defensor con un penalizador de -2 a la tirada, o serán desterrados de vuelta al Reino del Caos.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el área en 10 metros, incrementar la distancia en 20 metros, o aplicar un penalizador al bono de voluntad de los demonios de -1.

Brillo purificador

Factor de dificultad: 5

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un poco de jabón (+1)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: crear 1d10 raciones de comida y bebida, cada ración cura un punto de herida cuando es ingerida. Por cada +10 adicional las raciones curan un punto de herida adicional.



Centinelas resplandeciente

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una rodela (+2)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: permite incrementar la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad o ganar la propiedad Protector.

Claridad deslumbrante

Factor de dificultad: 5

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un espejo pequeño (1)

Descripción: Provocas un estallido de luz a menos de 36 metros (18 casillas) que deslumbra a todos los que se encuentren en la zona, para evitar ser deslumbrado realiza deberán superar un control enfrentado de características de Inteligencia, el defensor con un penalizador de -2 a la tirada. Usa la plantilla pequeña, 12 metros de radio. Los que se vean afectados sufrirán una penalización de -10% a su Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles y Agilidad, así como a todas las tiradas de Percepción relacionadas con la visión, durante 1d10 asaltos.

Desarrollo: alcanzando una dificultad de 24.

Provocas una explosión de luz brillante a una distancia de hasta 48 metros (24 casillas) que ciega a todos los que se encuentren en su área de efecto. Usa la plantilla grande, 24 metros de radio. Los que se vean afectados deberán superar un control enfrentado de características de Voluntad del atacante frente a la Agilidad del defensor; si la fallan quedarán cegados, lo cual reduce su Agilidad, Movimiento y su HA a la mitad y su HP a 0. Además falla cualquier tirada de percepción relacionada con la vista. Este hechizo afecta a cualquier tipo de ser. Los que superen la tirada sufren los efectos descritos del hechizo *claridad deslumbrante* de dificultad 5.

Desarrollo posterior: por cada +10 que supere la tirada permite: aplicar un penalizador de -1 Bono de Agilidad de la víctima o incrementa la duración de los efectos del hechizo en 1d5 asaltos.

Claridad

Factor de dificultad: 7

Mantenimiento: Sí

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una cuenta de cristal transparente (+ 1)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: eliminar un penalizador de -10% a una de las características, en caso de no tener penalizador permite dar un bono de +5% a todas las tiradas una de las características Inteligencia, Voluntad o Empatía, o permite incrementar la duración del hechizo tantas horas como tu bono de voluntad

Columna resplandeciente

Factor de dificultad: 28

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

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

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: realizar un segundo impacto de daño 4, incrementar el daño en +1 o incrementar el área en 20 metros de radio.

Cuerpo luminoso

Factor de dificultad: 26

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Te conviertes a ti o a otro sujeto en un ente Luminoso, adquieres el rasgo intangible y puedes volver invisible tu cuerpo a voluntad siempre que te encuentres en la Luz, el hechizo dura hasta que entres en las sombras o cuando el hechicero desee que termine el conjuro, o un conjuro de disipar. Es un hechizo de contacto.

Desarrollo: si superas el hechizo por 10 Las sombras no te regresan al estado normal, solo la voluntad del hechicero permite mantener o deshacer el hechizo, o un conjuro de disipar.

Curación de Hysh

Factor de dificultad: 10

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una cuenta transparente de cristal (+2)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite incrementar en +1 heridas que cura, o curar a otro personaje.

El poder de la verdad

Factor de dificultad: 18

Mantenimiento: No

Preparación: 1 acción completa más media acción.

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

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite incrementar en un +5% el bono.

Expulsar demonio

Factor de dificultad: 13

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una varita de roble (t2)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: aplica un penalizador de -1 al bono de voluntad del demonio.

Favor del Hysh

Factor de dificultad: 27

Mantenimiento: No

Preparación: 2 acciones completas

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

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: puede afectar a una persona adicional.

Iluminar edificio

Factor de dificultad: 11

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Haces que el espacio interior de un edificio cualquiera brille como si tuviera luz diurna. Depende del nivel de magia:

- Con Magia 1 puedes afectar a un edificio del tamaño de una cabaña.
- Con Magia 2 a una casa o edificio de tamaño medio y varias habitaciones.
- Con Magia 3 una mansión grande.
- Con Magia 4 a un edificio contiguo cualquiera, sea cual sea su tamaño.

La luz brilla en todas las habitaciones, desvanes, armarios y demás espacios confinados por un techo fabricado por el hombre y paredes a los cuatro lados. Además de iluminar el interior del edificio, también sale luz por puertas y ventanas abiertas, incluso por las rendijas que haya entre tablas y listones. Este es un hechizo de contacto; debes tocar un elemento sólido de la estructura del edificio (una pared, viga o algo así) para que surta efecto.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite revelar todo lo que se encuentre oculto, ya sea que se encuentre escondido o sea mágicamente.

Desarrollo posterior: superando la dificultad de 25, permite localizar un objeto, persona, ser, etc. en concreto dentro de la casa.

Inspiración

Factor de dificultad: 16

Mantenimiento: No

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una página de un libro (+2)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementa el bono en un +5%.

Mirada Ardiente

Factor de dificultad: 7

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una lente (+1)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: permite lanzar otro proyectil adicional o ampliar la distancia en 10 metros.

Luz de pureza

Factor de dificultad: 12

Mantenimiento: Si

Preparación: 2 acciones completas

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

Descripción: Al lanzar este hechizo, enciendes un fuego de un tamaño comprendido entre el de una vela y una hoguera. Todos los que se encuentren dentro del área iluminada por las llamas (su visión máxima; consulta el manual básico de WJDR, página 117) superarán automáticamente cualquier tirada de Resistencia necesaria para combatir cualquier enfermedad mientras el fuego continúe ardiendo. El fuego puede aumentar de tamaño (añadiéndole más combustible, por ejemplo), e incluso dividido en múltiples fuegos (como encendiendo una segunda vela con la primera). En este último caso, los fuegos "hijos" poseen los mismos efectos que sus "padres", y el efecto durará para todos los que sean iluminados por cualquiera de ellos hasta que se extingan. Si se mantiene el hechizo el fuego original se extingue cuando quiera el hechicero, pero si no lo aviva de vez en cuando reducirá su tamaño al de una vela.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: hacer que los fuegos sanen a la gente un poco más rápido de lo normal, curando las heridas en la mitad de tiempo.

Luz inexorable.

Factor de dificultad: 21

Mantenimiento: No

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un espejo sin defectos (+3)

Descripción: Emites un brillante haz de luz desde la palma de tu mano. Si empleas el espejo, la luz emanará de él, y se hará añicos cuando finalice el hechizo. Usa la plantilla cónica, 48 metros distancia. Toda criatura del Reino del Caos (por ejemplo, demonios) atrapada en el área de efecto de este hechizo deberá superar un Control enfrentado de Voluntad con una penalización de -3. Las que la fallen no podrán realizar acciones de movimiento mientras mantengas el haz sobre ellas. Puedes proyectar el cono de luz durante tantos asaltos como tu bono de voluntad. Es posible aumentar la duración de este hechizo en un asalto adicional por cada Herida que sacrifiques.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la duración del hechizo tantos asaltos como tu bono de voluntad o aplicar un penalizador adicional a la voluntad de un -10%

Manto reluciente

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una vela (+1)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: reducir el daño en -1, o incrementar la duración del hechizo tantos minutos como tu bono de voluntad

Ojos Veraces

Factor de dificultad: 20

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una esfera de cristal (+2)

Descripción: Tus ojos brillan con la luz de la verdad. Durante tantos asaltos como tu bono de voluntad podrás ver a través de ilusiones, oscuridad mágica y mundana, invisibilidad y disfraces a una distancia de hasta 48 metros (24 casillas). También te serán revelados todos los personajes escondidos.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la duración del hechizo tantos asaltos como tu bono de voluntad u hacer que otro personaje sea efecto de este hechizo.

Remedio

Factor de dificultad: 16

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un bálsamo (+2)

Descripción: Utilizas el poder del Hysh para ayudar a uno o más personajes que sufran por una enfermedad o veneno. El hechizo afecta a un máximo de personajes igual a tu bono de voluntad, y todos deben encontrarse a una distancia máxima de 8 metros (4 casillas) de ti. Si se lanza el hechizo con éxito, la duración de cualquier enfermedad que aflija a los objetivos se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo). Alternativamente, el hechizo puede eliminar un veneno de cada objetivo, anulando todos sus efectos. Debes decidir si el Remedio afectará a enfermedades o a venenos antes de lanzar el hechizo.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: si decides enfermedad puedes eliminar la enfermedad completamente, o puedes incrementar el área de efecto en 5 metros.

El saber del Metal

Como estudiantes de ciencias, Los magister del Chaman (el viento amarillo de la magia) son expertos transmutadores que alteran las propiedades fundamentales de las sustancias para crear cosas completamente distintas. Si tienes Saber arcano (Metal), debes elegir una de las eras listas de hechizos de la Tabla 6-7: Listas de hechizos del saber del Metal. A continuación se dan las descripciones de todos los hechizos de la lista.

Elemental	Mística	Cardinal
Armadura de Plomo	Desvelar lo desconocido	Desvelar lo desconocido
Defensa de Acero	Forma defectuosa	Encantar objeto
Flechas Argénteas	Oro de los tontos	Forma defectuosa
Encantar objeto	Inscripción	Defensa de Acero
Ensayo y error	Ley de la Forma	Ley del Oro
Ley del Oro	Ley de la Edad	Ley de la Edad
Ley de la lógica	Rigidez de cuerpo y mente	Runa Secreta
Maldición de la Herrumbre	Runa Secreta	Flechas Argénteas
Transformación del metal	Atizar Fragua	De la carne al Acero
Transmutación de la inestabilidad	De la carne al Acero	Ensayo y error

Armadura de plomo

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: un casco n miniatura esculpido en plomo (+1)

Descripción: Haces que la armadura de un grupo de enemigos que este a menos de 48 metros (24 casillas) de ti pese como si estuviera hecha de plomo. Usa una plantilla grande, 24 metros radio. Todo lo que caiga dentro del área de efecto sufre un penalizador de -10% a su HA, HP y Agilidad, además de un -1 a su movimiento. La armadura de plomo dura un minuto. (6 saltos)

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el penalizador en -5%, incrementar el área en 10 metros de radio, o incrementar la distancia en 20 metros.

Atizar la fragua.

Factor de dificultad: 4

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un soplo de aire cálido (+1)

Descripción: Haces que un fuego que ya arda en una forja, hogar de chimenea o cualquier otro receptáculo fabricado por el hombre (y en el cual el calor y las llamas se sometan al propósito humano) arda con tanta intensidad como sea posible naturalmente y sin consumir combustible adicional, durante 1d10 x10 minutos.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: Crear fuego sin necesidad ni de combustible ni de lugar concreto (fragua, etc..) o incrementar la duración del hechizo en 1d10 x10 minutos.

Defensa de acero

Factor de dificultad: 5

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una bola de acero (+1)

Descripción: Convocas unos brillantes orbes de acero que rotan alrededor de tu cuerpo y te protegen de cualquier ataque durante 1 minuto (6 saltos), y luego desaparecen. Todos los ataques dirigidos contra ti sufren una penalización de -10% a la Habilidad de armas o Habilidad de proyectiles (según corresponda).

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la dificultad de para impactarte en -10% o proteger a otro con este hechizo.

De la carne al Acero

Factor de dificultad: 18

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un objeto de acero de la mejor calidad (+2)

Descripción: Eres capaz de transmutar la carne, convirtiéndola en puro metal, el defensor deberá superar un Control enfrentado de Voluntad con una penalización de -3. Si falla conviertes al ser que toques en una estatua de acero 1 hora, el ser transmutado tendrá para resistirse una tirada de voluntad con un penalizador de -10%, si falla no podrá oír, ni ver, y escuchar solo sentir el frio tacto del metal de su prisión. Transcurrido el tiempo del hechizo o si la estatua es dañada, el ser saldrá, adquiriendo 1 punto de locura debido a la anulación de casi todos sus sentidos.



Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: aplicar un penalizador de -10% a la voluntad, aplicar un penalizador de -1 a su bono de voluntad o incrementar la duración del hechizo en tantas horas como tu bono de voluntad.

Desvelar lo desconocido

Factor de dificultad: 22

Mantenimiento: No

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una pequeña cantidad de extracto de azufre rubí (+3)

Descripción: Este hechizo te permite desentrañar todos los secretos de un objeto, averiguar su composición material y conocer cualquier propiedad ordinaria específica que pueda poseer. Por ejemplo, un hechicero dorado podría usar Desvelar lo desconocido para descubrir las propiedades medicinales del estelión o piedra de sapo (ver Arsenal del Viejo Mundo* página 74). Además si tocas un objeto de metal y escrutas su pasado, viendo las circunstancias en las que se forjó y creó como si estuvieras allí. Y pudiendo recordar los pasos y la forma para hacerlo.

Además de los efectos normales de este hechizo, puedes realizar una tirada adicional de Canalización, Desafiante (-10%), para discernir las propiedades especiales de un objeto mágico. Obtienes una bonificación de +10% por cada punto de tu bono de voluntad. Por cada nivel de éxito obtenido, averiguas una de las características del objeto mágico. En caso de objetos malditos, corruptos o estropeados de algún otro modo, las propiedades peligrosas son las últimas en descubrirse.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: descubrir inmediatamente todas las propiedades del objeto comunes, mágicas y malditas.

Encantar objeto

Factor de dificultad: 12

Mantenimiento: Si

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una pluma de grifo (+3)

Descripción: Puedes encantar temporalmente un objeto para que otorgue una bonificación de +5% a una cualquiera de las características del usuario o portador del mismo. Su forma determinará su función. Por ejemplo, podrías encantar una espada para que concediera una bonificación a la Habilidad de armas, o un anillo para mejorar la Empatía. El encantamiento dura una hora, y un mismo objeto sólo puede almacenar uno a la vez. El objeto se considera mágico. Este es un hechizo de contacto.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el bono en un +5%, incrementar la duración del hechizo en otra hora o encantar otro objeto.

Ensayo y Error

Factor de dificultad: 16

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un frasco de cristal vacío (+2)

Descripción: Usas la magia para guiar los esfuerzos de todos tus aliados en un radio de 12 metros (6 casillas) de ti. Hasta el comienzo de tu próximo turno, cada uno de los personajes afectados podrá repetir una tirada de habilidad o de daño. La segunda tirada será la definitiva.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: permite incrementar la duración del hechizo un turno adicional, incrementar el área del hechizo 5 metros de radio o poder seleccionar cuál de las dos tiradas le conviene más.

Flechas Argéneas

Factor de dificultad: 13

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una punta de flecha de plata (+2)

Descripción: Creas tantas Flechas de plata mágicas como tu característica de magia, y puedes lanzarlas a uno o más adversarios a distancias de hasta 48 metros (24 casillas). Las Flechas argéneas se consideran proyectiles mágicos de Daño 3, y desaparecen después de infligir el daño.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: crear una flecha adicional, incrementar la distancia en 20 metros, o incrementar el daño de todas las flecha en un +2.

Forma defectuosa

Factor de dificultad: 6

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una lima pequeña de metal (+1)

Descripción: Alteras sutilmente la composición y características de un arma cualquiera que se encuentre a menos de 24 metros (12 casillas) de ti. El arma en cuestión pierde temporalmente los efectos beneficiosos de todas sus propiedades durante 1d10 asaltos, y su portador sufre una penalización de -10% a su Habilidad de armas cada vez que la use. Sus propiedades perniciosas de las armas empeoran con el Defecto de forma: las armas experimentales se encasquillan con resultados de 88-96 y explotan con 97-00, las armas Lentas conceden un +20% a las paradas y esquivas de los enemigos, las armas Agotadoras jamás dan bonificación por Impactantes, y las armas Poco fiables se encasquillan con 92-97 y explotan con 98-00. Este hechizo no puede afectar a armas mágicas.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la duración del hechizo en 2 turnos más.

Desarrollo Posterior: superando la dificultad de 22 el hechizo puede afectar a armas mágicas, haciéndole perder incluso sus runas y poderes especiales durante 5 más 1d5 asaltos. Si se supera en +10 la dificultad del lanzamiento se aplica el desarrollo anterior.

Inscripción

Factor de dificultad: 7

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un cincel (+1)

Descripción: Al pasar tu mano sobre una superficie metálica, grabas en el objeto una inscripción indeleble. Esta inscripción puede tener cualquier longitud que quepa razonablemente en el objeto en cuestión, aunque cada docena de palabras adicionales a las doce primeras incrementan el tiempo de preparación en una acción completa más. La inscripción aparece con tu misma letra, por lo que todos los que estén familiarizados con ella podrán identificarte como el autor de la inscripción. Este hechizo también sirve para inscribir Runas.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: puedes inscribir 12 palabras adicionales sin incrementar el tiempo de preparación

Desarrollo posterior: consiguiendo una dificultad de +20 (dificultad 27) puedes inscribir una runa, este hechizo se usa para escribir rojos de pergaminos mágicos, hechizos únicos en las armas, etc. Estos objetos tienen que ser de buena o de la mejor calidad, y tendrán almacenado conjuros listos para usar (realizando una tirada de voluntad, permite la activación del hechizo) una vez usada la runa de esta desaparece o se destruye. Solo se puede aplicar una runa a un arma u objeto de esta forma. Solo se pueden inscribir hechizo que se conozcan.

Para aplicar el hechizo a la runa se realiza con normalidad el hechizo en cuestión y este quedara grabado en la runa, no se permite desarrollo del hechizo grabado.

Ley de la edad

Factor de dificultad: 15

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un hueso fosilizado (+2)

Descripción: Haces que un objeto sólido e inanimado se vuelva quebradizo y se rompa con facilidad. Su peso y tacto permanecen inalterados. Normalmente esto reduce la dificultad (normalmente en 1d10/2 niveles) para romper un objeto, como por ejemplo derribar de una patada puertas o ventanas, romper ataduras, doblar barrotes y demás. La Ley de la edad dura tantos minutos como tu bono de voluntad más 1.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: Incrementa la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad, o disminuye la dificultad en un nivel adicional.

Ley de la forma

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una barra de hierro (+1)

Descripción: Transmutas un objeto sólido e inanimado, confiriéndole la dureza del acero. Adquiere el peso y tacto de metal sólido, aunque su apariencia sigue siendo la misma. Normalmente, esto provoca un aumento del valor de carga del objeto, incrementa la dificultad de las tiradas de Fuerza para echar abajo puertas y demás obstáculos (incluidas ventanas de cristal), refuerza las ataduras de cuerda, impide que las antorchas lo incendien, etc. Debes tocar el objeto para afectarlo. La Ley de la forma dura tantos minutos como tu bono de voluntad.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad.

Ley de la lógica

Factor de dificultad: 7

Mantenimiento: Si

Preparación: 1d10 acciones completas

Ingrediente: Un trozo de papel en blanco (+1)

Descripción: Utilizas la magia de la lógica para ayudarte en una tirada de habilidad o característica. Debes lanzar este hechizo antes de realizar dicha tirada, y te ayudará a ti o a un aliado tuyo que se encuentre a menos de 12 metros (6 casillas) de ti. El tiempo de preparación aleatorio de este hechizo (1d10 acciones completas) refleja tanto la consideración del problema como el lanzamiento del hechizo. Si se usa con éxito, la Ley de la lógica proporciona una bonificación de +20% a la tirada de habilidad o característica correspondiente. Esta bonificación debe usarse en los 5 minutos posteriores al lanzamiento del hechizo (de lo contrario se perderá).

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: otorga un +10% a la tirada, incrementa la distancia en 5 metros, o reduce a la mitad el número de acciones complejas.

Ley del Oro

Factor de dificultad: 26

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una vaina de oro pequeña pero decorada que valga al menos 75 co (+3)

Descripción: Envuelves un objeto mágico que se encuentre a menos de 24 metros (12 casillas) con hebras de Chamon, que anula sus propiedades. El objeto pierde todas sus funciones mágicas durante 1d10 asaltos.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la distancia en 10 metros u afectar a otro objeto.

Maldición de la herrumbre

Factor de dificultad: 9

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un clavo oxidado (+1)

Descripción: Oxidas y corroes un objeto metálico que se encuentre a una distancia máxima de 12 metros (6 casillas) de ti, picándolo e inutilizándolo. Puedes afectar a objetos cuyo valor de carga sea igual o inferior a 75. No puede afectar a objetos mágicos.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: a puede incrementar la distancia en 5 metros, incrementar el valor de carga a afectar en 75 adicionales, o afectar a un objeto adicional.

Oro de los tontos

Factor de dificultad: 18

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una flor petrificada (+2)

Descripción: Alteras temporalmente la cualidad de un objeto inanimado para que parezca más valioso de lo que es. Los peniques se convierten en coronas de oro, una espada oxidada se transforma en una espada ancha de la mejor artesanía, y una dentadura de madera brilla con el fulgor de la plata. El valor del objeto se incrementa diez veces. El Oro de los tontos dura tantas horas como tu bono de voluntad. Debes tocar al objeto para afectarlo. Se debe realizar un Control enfrentado de Empatía aplicando un penalizador de -2 al bono de empatía del defensor para darse cuenta del engaño.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: aplica un penalizador de -1 al bono de empatía.

Rigidez de cuerpo y mente

Factor de dificultad: 12

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un disco pequeño de metal (+2)

Descripción: Tu cuerpo y tu mente adquieren propiedades del metal que los vuelven fuertes, resistentes e inmutables. Obtienes el equivalente a 1 punto de armadura en todas las localizaciones (acumulativo con otras armaduras, hasta un máximo de 5 PA). y una bonificación de +10% a tu Voluntad. Además, mientras dura el hechizo te muestras mucho más reactivo a cambiar de opinión; este efecto no se refleja en la mecánica de juego, sino que debes interpretarlo de modo que el DJ quede satisfecho. Estos efectos duran tantos minutos como tu bono de voluntad.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementa la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad, incrementa en +1 puntos de armadura, o incrementa en +5% bono a voluntad.

Runa secreta

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un frasco de tinta mezclada con algunos copos de oro (+3)

Descripción: Este hechizo puede lanzarse de dos maneras: para grabar un mensaje secreto, para leer un mensaje secreto grabado de esta forma o para anular una runa mágica, este hechizo no afecta a las runas enanas. El hechizo se lanza de igual modo que la Inscripción, pero en vez de estar a la vista de todos, el mensaje es invisible, incluso aunque se examine de cerca el objeto. Para poder ver un mensaje escrito con Runa secreta, se lanza el hechizo de la segunda manera, lo cual vuelve visible el mensaje. Los hechiceros emplean este hechizo con frecuencia para comunicarse entre ellos. Normalmente vuelven a usar Runa secreta sobre un objeto después de haber leído el mensaje, para mantenerlo oculto a ojos curiosos.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: aplicar un hechizo a la runa, esto se utiliza muy comúnmente para crear trampas secretas con runas escondidas, estas se activarán cuando se cumpla una condición concreta, "si alguien pasa por el pasillo será atacado por el hechizo". Una vez usada la runa de esta forma esta desaparece o se destruye. Además este hechizo se puede desactivar, pero no eliminar, runas trampa escondidas. Para aplicar un hechizo a la runa se realiza con normalidad el hechizo en cuestión y este quedará grabado en la runa, no se permite desarrollo del hechizo grabado

Transformación del metal

Factor de dificultad: 18

Mantenimiento: No

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Un talismán con la forma de un martillo y un yunque (+2)

Descripción: Puedes transformar un objeto de metal en otro distinto. Esto no cambia el tipo de metal, sólo su forma. Por ejemplo, podrías transformar una rodela de metal en una vinajera. Este hechizo no funciona con objetos mágicos. La artesanía del nuevo objeto (si es importante) se determina mediante una tirada de Canalización; elaborar un objeto de:

- La mejor artesanía es una tirada Muy difícil (-30%)
- Buena artesanía es Difícil (-20%).
- Calidad Normal es una tirada normal resultado.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: aplicar un bono de un +10% a la tirada de canalización para determinar la artesanía del objeto.

Transmutación de la inestabilidad

Depende de las reglas de juego que uses para tus partidas el hechizo funciona de la siguiente forma.

1º Usando las reglas de Dark Hersy

Factor de dificultad: 23

Mantenimiento: No

Preparación: 10 minutos

Ingrediente: Una página de un libro escrito por un loco (+3)

Descripción: Intentas curar una mente enferma transmutándola en una sana, o curas un cuerpo corrupto transmutándolo en uno sano, esta tarea bastante peligrosa. Al usar este hechizo hay que hacer una tirada de Canalización.

Si la consigues, el blanco pierde 1d10 puntos de Locura o de corrupción. Por el contrario, si la fallas, el blanco gana 1d10 puntos de Locura o de corrupción. Este es un hechizo de contacto. No puedes lanzarte la *Transmutación de la inestabilidad* sobre ti mismo. El hechizo tampoco funciona con animales.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: Eliminar una mutación, una depravación o un trastorno mental.

2º Usando las reglas Básicas

Factor de dificultad: 23

Mantenimiento: No

Preparación: 10 minutos

Ingrediente: Una página de un libro escrito por un loco (+3)

Descripción: Intentas curar una mente enferma transmutándola en una sana, o curas un cuerpo corrupto transmutándolo en uno sano, esta tarea bastante peligrosa. Al usar este hechizo hay que hacer una tirada de Canalización. Si la consigues, el blanco Eliminar una mutación o un trastorno mental.

El saber de las Sombras

Los hechiceros grises manipulan el viento gris de la magia para tejer ilusiones convincentes y desorientar a sus enemigos. Si tienes Saber arcano (Sombras), debes elegir una de las tres listas de hechizos de la Tabla 6-8: Listas de hechizos del saber de las Sombras. A continuación se dan las descripciones de todos los hechizos de la lista.

Elemental	Mística	Cardinal
Desconcertar	Corcel umbrío	Doble
Doble	Cuerpo Sombrío	Ilusión
Ilusión	Estrangulamiento	Corcel umbrío
Olvido	Objeto sombrío	Estrangulamiento
Manto de sombras	Portal	Mortaja de invisibilidad
Miedo	Prisión	Sombra Protectora
Mortaja de invisibilidad	Semblante mutable	Portal
Paño de Oscuridad	Sombra Protectora	Prisión
Presencia	Sombras Abrasadora	Presencia
Puñales de Sombras	Vórtice	Puñales de Sombras

Corcel umbrío

Factor de dificultad: 11

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una lasca de la pezuña de un caballo que haya viajado mucho (+2)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: puede mantenerse incluso de día o incrementa su movimiento en +1.

Cuerpo sombrío

Factor de dificultad: 26

Mantenimiento: Si

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Te conviertes a ti o a otro sujeto en un ente sombrío, adquieres el rasgo intangible y puedes volver invisible tu cuerpo a voluntad siempre que te encuentres en las sombras, el hechizo dura hasta que salgas a la luz o cuando el hechicero desee que termine el conjuro. Es un hechizo de contacto.

Desarrollo: si superas el hechizo por 10 La luz no vuelve no regresa al estado normal, solo la voluntad del hechicero permite mantener o deshacer el hechizo.

Doble

Factor de dificultad: 7

Mantenimiento: Si

Preparación: 1 acción completa más media acción

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

Descripción: Asumes la apariencia (ropa, armadura y demás incluido) de cualquier criatura humanoide de menos de tres metros de altura (humano, elfo, orco, etc.) durante tantos minutos como diez veces tu bono de voluntad. El hechizo no camufla tu voz, sólo tu aspecto físico. Así, puedes parecer un orco, pero si no sabes hablar la lengua goblin será mejor que mantengas la boca cerrada cuando estés cerca de pieles verdes.

Si te comportas de modo sospechoso, cualquiera que te vea podrá realizar deberá superar un Control enfrentado de Inteligencia para ver más allá de la ilusión. Si quieres parecer a un individuo concreto deberás superar una tirada de Canalización para perfeccionar el disfraz; de otro modo parecerás un miembro corriente de la misma raza.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: permite modificar aspectos más concreto, modifica la voz para mejorar tu mágico disfraz pero no te da la habilidad hablar un idioma que no conozcas, o permite aplicar el hechizo a otra persona.



Desconcertar

Factor de dificultad: 7

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una salpicadura de cerveza tradicional (+1)

Descripción: Puedes lanzar este hechizo sobre cualquier personaje o criatura que se encuentre a menos de 24 metros (12 casillas) de distancia. La víctima debe superar Control enfrentado de Voluntad o de lo contrario quedará desconcertado durante tantos asaltos como tu bono de voluntad. Un personaje desconcertado debe hacer una tirada de 1d100 y consultar la tabla siguiente para determinar lo que hará hasta que expire el hechizo:

Tirada	Acción
01 - 20	Confundido : podrá realizar media acción por asalto
21 - 40	Errático : te mueves o corres en dirección aleatoria
41 - 60	Ataca ataque total al personaje mas cercano
61 - 80	No hace nada : ni se mueve, ni esquiva, ni nada.
81 - 00	Se hace un ovillo : el personaje se considera indefenso

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: puede incrementar el área de confusión en 20 metros de radio pudiendo afectar a todos lo que se encuentren dentro del área de efecto o aplicar un penalizador de al bono de voluntad de -1 para resistirse al hechizo.

Estrangulamiento

Factor de dificultad: 13

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Proyectas unos cordones de negra oscuridad que estrangulan a un objetivo cualquiera que esté a menos de 12 metros (6 casillas) de distancia, impidiéndole respirar y obligándola a realizar Control enfrentado del Bono de Voluntad del Hechicero frente al bono de Resistencia del defensor, para combatir los efectos del hechizo.

Puedes mantener este hechizo con media acción en cada asalto subsiguiente, pero no podrás lanzar otros hechizos mientras lo hagas. Si mantienes el hechizo, el bono de Resistencia se ve modificada con un -1 acumulativo cada asalto hasta que se falla, momento en el cual el blanco empieza a recibir daños.

Después de fallar la primera vez, no se permiten tiradas adicionales de Resistencia para resistir el daño

El primer asalto de fallo de la tirada causa un impacto de Daño 1 que ignora armadura, y en cada asalto posterior el daño del impacto se incrementa en 1; sencillamente se sigue infligiendo hasta que dejas de concentrarte en el hechizo (o te obligan a ello). Se aplican reglas de concentración (ver la sección Límites a los hechizos del manual básico de WJDR, página 144).

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementa la distancia en otras 10 casillas o creas un tentáculo adicional para atacar a otro individuo.

Nota: en ningún momento el hechizo de estrangulamiento impide el movimiento de su víctima. O que realice otras acciones.

Ilusión

Factor de dificultad: 21

Mantenimiento: No

Preparación: media acción

Ingrediente: Un prisma de cristal (+3)

Descripción: Creas una ilusión que afecta a un área de unos 10 metros de radio (5 casillas), que simula a la perfección la realidad (visión, sonido y olor incluidos). Puedes hacer que la zona afectada parezca cualquier cosa. La Ilusión dura tantos asaltos como tu bono de voluntad, pero podrás mantenerla activa cada asalto posterior con sucesivas tiradas de Voluntad. Debes emplear media acción cada asalto en mantener la Ilusión. Además, no podrás lanzar ningún otro hechizo o la Ilusión se desvanecerá de inmediato. Todo el que la vea podrá intentar realizar Control enfrentado del Bono de Voluntad del Hechicero frente al bono de Inteligencia del defensor para descubrir que se trata de una Ilusión, pero sólo se permite esta tirada si tienen buenas razones para sospechar que se trata de un truco.

En función de la ilusión y de las personas a las que les afecta, se deja a discreción del DJ, los efectos que puedan suceder, que deberá usar el sentido común para determinarlos.

Nota: un hechizo de ilusión permite tanto de disimular una muerte, aparentar hacer algo cuando estás haciendo otra cosa, o fingir un combate en el que los involucrados sientan daño, en caso de que reciban el ataque de una ilusión tienen un bono de +3 a su bono de Inteligencia para darse cuenta de que es una ilusión.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el área en 10 metros de radio, permitir realizar otro hechizo adicional, o incrementar la duración del hechizo en tantos asaltos como tu bono de voluntad.

Manto de sombras

Factor de dificultad: 5

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trozo de carbón vegetal (+1)

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar +10% para esconderse, incrementar la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad, o aplicar un penalizador de -10% a la tirada de percepción para darse cuenta si alguien está escondido.

Miedo

Depende de las reglas de juego que uses para tus partidas el hechizo funciona de la siguiente forma.

1º Usando las reglas de Dark Hersy

Factor de dificultad: 11

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

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

Descripción: Adoptas la apariencia de una criatura de pesadilla de puro espanto. Causas Miedo 2 durante 1 minuto (6 asaltos).

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el miedo en 1 o incrementar la duración en otro minuto.

2º Usando las reglas de Básicas

Factor de dificultad: 21

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

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

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

Desarrollo posterior: superando la dificultad de 31 el personaje causa Terror.

Mortaja de invisibilidad

Factor de dificultad: 17

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un sudario de gasa (+2)

Descripción: Te envuelves en magia y desapareces de la vista durante 10 asaltos, como mínimo tantos como tu bono de voluntad. Mientras seas invisible y no hayan podido detectar tu presencia, es decir en la zona en la que te encuentras, todos los ataques realizados contra ti, tanto a distancia como cuerpo a cuerpo, sufren un penalizador de -50%. Cualquier ataque cuerpo a cuerpo que efectúes recibirá una bonificación de +20% a la Habilidad de armas. Todo el que se encuentre a 4 metros (2 casillas) o menos de ti tendrá que superar una tirada Difícil (-20%) de Inteligencia para detectarte con otros sentidos que no sean la visión. Si la consiguen podrán atacarte, pero con una penalización de -20% a la Habilidad de armas o Habilidad de proyectiles correspondiente. No puedes lanzar este hechizo sobre otros.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la duración en tantos turnos de su bono de voluntad, incrementar el penalizador a ser atacado sin advertirte en -10%, incrementar la dificultad a detectarte en -10%, o poder lanzar el hechizo sobre otra persona.

Nota: sacar en una tirada de HA o de HP un *Crítico En Combate* significa que impacta el ataque. Aunque el penalizador para impactar reduzca esas características en a menos de 0.

Objeto sombrío

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: un trozo de obsidiana (+1)

Descripción: creas un objeto cualquiera, creado por las sombras que se mantendrá tantos asaltos como tu bono de voluntad, dicho objeto no puede superar la carga máxima de 50.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la carga del objeto en +50, o incrementar la duración del objeto en tantos turnos como su bono de voluntad.

Olvido

Factor de dificultad: 9

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

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

Descripción: Obligas a un individuo que se olvide de lo que estaba haciendo en el último turno, el afectado tendrá que superar Control enfrentado de Voluntad para poder recordar lo que hizo el último turno, sino repetirá la misma acción que realizó el asalto anterior.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: afectar a otro con este hechizo o incrementar el efecto del hechizo en un turno adicional.

Paño de oscuridad

Factor de dificultad: 15

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

Ingrediente: Los ojos de un tritón (+2)

Descripción: Creas una zona de oscuridad impenetrable que se arremolina en cualquier lugar a menos de 48 metros (24 casillas) de ti, que dura tantos asaltos como tu bono de voluntad. Afecta a un área de 10 metros de radio. Los que resulten afectados tienen un Control enfrentado de Bono de Voluntad del hechicero frente al Bono de Empatía del defensor con un penalizador de -1, para poder resistirse al hechizo, si fallan no podrán ver (ni siquiera con visión nocturna). El efecto desorientador del Paño de oscuridad implica que todos los que sean afectados por el hechizo sólo podrán realizar media acción cada asalto (a no ser que superen una tirada de Voluntad al comienzo de su turno).

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el área en 10 metros de radio, aplica un penalizador de -10% a la tirada de Voluntad, o aplica un penalizador de -1 adicional al bono de Voluntad.

Portal

Factor de dificultad: 31

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa.

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

Descripción: Creas un portal que te permite viajar por las sombras a hasta una distancia de 150 km, por el portal pueden pasar tantas personas como tu bono de voluntad.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar la distancia en 150 km o permitir el paso de tantas personas adicionales como su bono de voluntad.

Presencia

Factor de dificultad: 8

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

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

Descripción: El hechizo funciona de dos formas. El primero es que disminuyes tu presencia, la presencia de otra persona, o la de un objeto a tu elección haciendo que la gente lo ignore muy fácilmente. Aunque pueden verte perfectamente, tienden a no percatarse de tu presencia, y no recordarán nada sobre ti una vez ce hayas ido Si el objetivo falla un control enfrentado de Voluntad contra ti, todo conocimiento y recuerdo de tu existencia serán borrados de su mente. Todavía reparará en ti de la forma normal, y recordará todo lo que suceda con posterioridad al lanzamiento del hechizo.

La segunda forma incrementas tu presencia, la presencia de otra persona, o la de un objeto a tu elección haciendo que seas especialmente fácil de recordar, destacar, o que aparente tener cualidades especiales, tanto es así que la gente gana un bono de +20% para recordarte.

La duración de este hechizo es de tantos minutos como tu bono de voluntad. Si estas en un combate y usas este hechizo, se olvidaran contra quien luchan pero no de que están luchando.

Para lanzar este hechizo sobre otra persona esta puede resistirse con una un control enfrentado de voluntad. Este es un hechizo de contacto.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: aplicar un penalizador de -1 al bono de voluntad para tratar de resistirse al hechizo, aplicar un penalizador de -1al bono voluntad para tratar de recordarte, aplicar un bono de +10% a la pará recordarte, o incrementar la duración del hechizo en tantos minutos como tu bono de voluntad.

Prisión

Factor de dificultad: 29

Mantenimiento: No

Preparación: Acción Completa

Ingrediente: Un espejo de gran calidad.

Descripción: Afectas a un individuo a 26 metros de distancia al cual le niegas todos los sentidos, enjaulándolo en una prisión sin sentidos, podrá resistir el hechizo con un control enfrentado de Voluntad contra ti, pero el defensor tendrá que un penalizador de -2 a su tirada. La duración del hechizo será de tantos turnos como tu bono de voluntad por dos.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: afectar a una persona adicional, o incrementar el penalizador al bono de voluntad del defensor en -1.

Puñales de sombra

Factor de dificultad: 22

Mantenimiento: No

Preparación: Media acción

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

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar los puñales en uno adicional, o incrementar el daño de uno de ellos en un +2.

Semblante mutable

Factor de dificultad: 11

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

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

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar o disminuir la empatía en un 10%.

Sombra protectora.

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: Si

Preparación: Media acción

Ingrediente: una capa negra (+2)

Descripción: te envuelves con tu propia sombra que funciona como un escudo, adquieres una parada adicional pero en vez de tirar HA, tiras voluntad.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: adquieres la propiedad defensiva o protector.

Sombras abrasadoras

Factor de dificultad: 14

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

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

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

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: moldear tu sombra para efectuar el ataque pudiendo incrementar o disminuir tu sombra para poder afectar a tu elección o un ataque adicional.

Vórtice

Factor de dificultad: 26

Mantenimiento: No

Preparación: Acción completa

Ingrediente: una peonza de la mejor calidad (+3)

Descripción: creas un poderoso remolino a 46 metros de distancia y que destruye todo lo que se encuentra a 20 metros de radio, quien se encuentre dentro del área recibirá un Daño 5. Debido a la fuerza mística del ataque ignora la armadura.

Desarrollo: por cada +10 que supere la tirada permite: incrementar el área en 10 metros, o realizar otro ataque.

Nuevos Artefactos Mágicos: Pergaminos

Los pergaminos contienen hechizos poderosos dentro de sí, a veces para un hechicero puede llegar a ser mejor usar un pergamino a realizar un hechizo.

Los pergaminos son grandes rollos de papel escritos, grabados con miles de runas, glifos, palabras arcanas, etc. No son solo una simple hoja de papel, por tanto su valor de carga es de 20. Además son objetos muy valiosos y caros. Se consideran objetos de Muy alta calidad a la hora de adquirirlos, y son raros o escasos de encontrar.

Para activar el pergamino

Se considera media acción, y se requiere una tirada de voluntad con una penalización dependiendo del factor de dificultad del hechizo que contenga. Solo se puede activar un pergamino por turno.

Factor de dificultad	Penalizador a la tirada de voluntad
Menor de 11	0
Entre 11 y 20	-10
Entre 21 y 30	-20
Entre 31 y 40	-30
40 o más	-40

Como crear un pergamino

Lo primero es que se debe conocer el hechizo que se va a inscribir en el pergamino. Dependiendo del factor de dificultad de este se tardara un número de semanas en poder inscribir todo el conjuro en el pergamino.

Factor de dificultad	Semanas de inscribiendo
Menor de 11	1d2
Entre 11 y 20	1d4
Entre 21 y 30	1d6
Entre 31 y 40	2d4
40 o más	2d6

Cada semana se requerirá una tirada de canalización, si se falla alguna tirada se tendrá que volver a empezar desde el principio.

Se puede acelerar el proceso aplicando un -10 a todas las tiradas de canalización por cada semana que quieres reducir al proceso de elaboración del pergamino. Como mínimo se debe trabajar una semana en el pergamino.

Ejemplo: James quiere hacer un pergamino de sueño, con un factor de dificultad de 8, así hace una tirada (1d2) y obtiene que requiere 2 semanas para la elaboración de pergamino, como tiene prisa y su habilidad de canalizar es de 63, decide hacer reducir el tiempo de elaboración del pergamino en una semana, así solo tendría que realizar una única tirada de canalización, con un valor de 53.

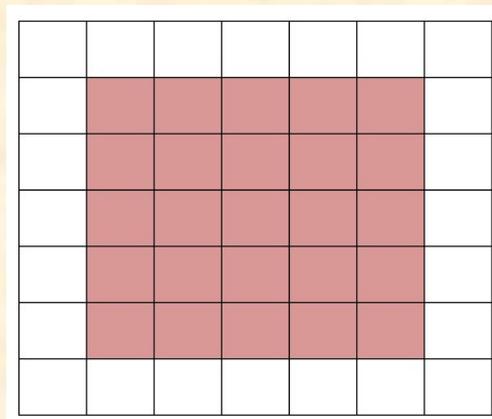
La última semana de creación se realizara el lanzamiento del hechizo, si se obtiene con éxito el hechizo quedara inscrito. Sino habrá que volver a empezar desde el principio.

Ejemplo: James después de haber trabajado en el pergamino durante una semana realiza una tirada de mágica con la dificultad de 8, consiguiendo superar la tirada e inscribiendo el hechizo en el pergamino.

Plantillas

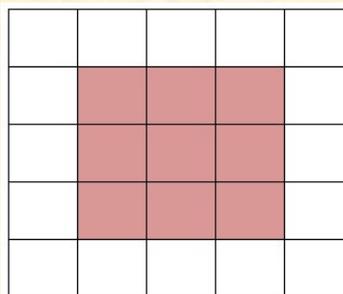
Plantilla CircularGrande:

Afecta a 10 metros de diámetro, o en casillas 5 casillas de largo y 5 casillas de ancho.



Plantilla Circular:

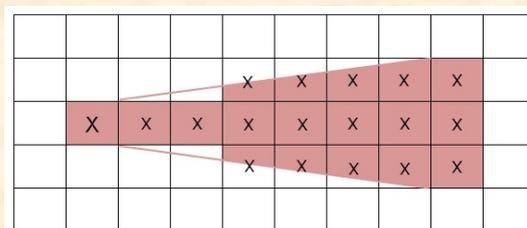
Afecta a 6 metros de diámetro, o en casillas, 3 casillas de largo y 3 casillas de ancho.



Plantilla Cónica:

Afecta a 16 metros de largo, siendo la parte más pequeña solo de 2 metros de ancho y la parte más ancha de 6 metros de ancho.

En una plantilla se representaría así, siendo las zonas marcadas con "X" las zonas donde se verían afectados por el hechizo.



CAPÍTULO III: CREACIÓN DE HECHIZOS



3. CREACIÓN DE LOS HECHIZOS

Para la creación de los hechizos se sigue un sistema de creación basada en los siguientes pasos:

1. **Alcance del Hechizo**, hace referencia a cómo afecta al objetivo del hechizo, si es un hechizo de toque, área, distancia, etc.
2. **Duración del hechizo**, indica la duración del hechizo si es instantáneo o por el contrario puede mantenerse en el tiempo.
3. **Forma del Hechizo**, indica que tipo de hechizo es, si es de ataque, defensivo, etc.
4. **Tiempo de preparación del hechizo.**
5. **Dificultad de creación del hechizo.**

De esta forma podemos crear hechizos personalizados listas de hechizos, si un jugador lo desea puede anotarse formulas rápidas de hechizos para realizar hechizos de forma rápida y sin dificultad, esto se describe más adelante.

Mientras se realiza un hechizo, eligiendo las distintas opciones de elaboración, se observa que cada opción tiene un coste asociado, este valor incrementa la dificultad de lanzar un hechizo.

3.1. ALCANCE DEL HECHIZO

Lo primero que tenemos que establecer es la influencia del hechizo, es decir a quien afecta, si es un hechizo de contacto, de distancia, un hechizo personal o si tiene efecto de área.

Contacto, hechizo de tipo cuerpo a cuerpo, es necesario una tirada de HA para poder impactar al objetivo del hechizo.

Distancia, hechizo que puede ser lanzado a cierta distancia del hechicero, no requiere tirada de ataque.

Efecto personal, hechizos especiales realizados solo para afectar al hechicero, no se requiere tirada de ataque.

Estela, indica que afecta a todos los enemigos que se encuentren en el trayecto del proyectil a distancia. Como si se tratase de un lanzallamas, un obus, etc.

Área, hechizos que afectan a una zona concreta, no requieren tirada de ataque. La selección de blanco es una opción que tiene el hechicero cuando usa los hechizos de área, de esta forma podrá determinar quién será blanco de sus hechizos y quién no.

Alcance del Hechizo	coste	
Contacto	+0	
Distancia Base (12 metros)	+0	D
Distancia (voluntad x2 metros)	+4	D
Estela	+4	
Efecto personal	+0	

Área Mts/rad	coste	
6	+4	D
5	+6	D
10	+12	D
20	+16	D
Selección de objetivo	+2	D

3.2. DURACIÓN DEL HECHIZO

Cuando se realiza un hechizo estos pueden estar activos durante un tiempo determinado sin necesidad de realizar otro conjuro. La duración de los hechizos se clasifican en sin duración, 5 turnos, mantenido y Runas.

Sin duración, son hechizos que solo duran el turno que es lanzado, así por ejemplo podría ser una bola de fuego.

5 turnos adicionales, son hechizos que pueden mantenerse durante cinco turnos adicionales desde que el hechizo se realizó, por ejemplo esto podría ser encantar un arma.

Mantenido, este tipo de hechizos son de una duración igual que el hechizo anterior (5 turnos adicionales) con la característica que permite que el hechizo pueda mantenerse.

Runas, Solo para los herreros rúnicos. Permite al herrero Rúnico crear una runa mágica de poder, diferente a las existentes. Que podrá ser inscrita por un herrero rúnico en un arma u objeto usando las reglas de *Magia Rúnica* del manual de *Reinos de la magia*, página 209.

Duración del hechizo	Coste	
Sin duración	0	
5 turnos adicionales	+4	D
Mantenido	+8	
Runas	+10	

Desarrollo (D): Cuando se la letra D al lado de un Hechizo indica que este sigue las reglas de Desarrollo.

Permite potenciar los hechizos haciendo que estos se vuelvan más poderosos y lleguen a realizar efectos mayores. Esto se produce cuando al realizar la tirada de magia, se supera la dificultad del hechizo en +10, entonces se podrá potenciar el hechizo. Solos los hechizos de los Saberes y los Hechizos Creados pueden potenciarse. Los hechizos pueriles no.

Ejemplo, si se crea un hechizo en el que se indica que el área que afecta es de 5 metros de radio y se consigue un desarrollo, permitiría que se ampliase el área del hechizo en 5 metros de radio adicionales.

3.3. FORMA DE HECHIZO

Después de establecer tanto el Alcance y la duración se debe establecer la forma del hechizo que se va a realizar, así podemos clasificar los hechizos en cinco tipos:

- Ataque
- Causales
- Convocación
- Físico
- Resistencia

ATAQUE

Los hechizos de ataque se basan en dañar al objetivo, para ello utilizando hechizos dañinos o hechizos que potencias las habilidades de combate natural de los combatientes.

Forma del hechizo: Ataque	Coste	
Daño mágico	-	
Elemental (un elemento)	+4	
Ataque adicional	+8	D
Bono a la iniciativa	+4	D
Bono al daño	+4	D
Bono HA o HP	+4	D
Difícil de esquivar o parar	+4	D
Incremento de daño	+4	D
Reducción de armadura	+4	D

- **Ataque adicional**, permite la realización de +1 ataque adicional.
- **Bono a la iniciativa**, otorga un bono de +1 a la iniciativa del personaje.
- **Bono HA o HP**, otorga un bono de +5 a una habilidad de ataque, con armas o con proyectiles.
- **Daño mágico**, los ataques mágicos son especiales y por tanto pueden causar un daño igual a 1D10 + bono de voluntad.
- **Difícil de esquivar o parar**, un ataque con esta característica genera un penalizador a la parada o a la esquivas del personaje igual a -10
- **Elemental (un elemento)**, causa daño de tipo elemental, solo se puede seleccionar un tipo de elemento.
- **Incremento de daño**, otorga un bono al daño causado de +2.
- **Reducción de armadura**, genera una reducción de la armadura, no de la resistencia del objetivo en -2 puntos.

CAUSALES

Los hechizos de causales no tienen forma concreta, son hechizos que tratan de crear algún efecto, que por reglas sería complicado de describir o complicaría demasiado el sistema, este tipo de hechizo no puede hacer ningún tipo de daño directo a ningún pj o pnj, aunque no dice nada del daño indirecto. El hechizo afecta solo al ambiente o un entorno no requiere la aplicación de la tirada de voluntad. Los hechizos de disipación mágica se consideran hechizos causales.

Los hechizos de tipo causal requieren de una elevada concentración, por lo que se incrementa en un turno el tiempo que se tarda en poder realizarlos correctamente.

Dificultad a la Forma Causal	Coste
Muy fácil	4
Fácil	8
Normal	12
Difícil	16
Muy difícil	20
Legendario	24
Épico	28

Ejemplo un hechicero decide realizar un conjuro de telequinesis para poder levantar unas gigantescas rocas que pesaran como varias toneladas, así decide que levantarlas y moverlas de sitio, decide que el hechizo sea de "contacto", por lo que toca las piedras sin dificultad, y la duración va a ser "sin duración" pues lo que quiere hacer es apartarlas del sitio. DJ viendo lo pesadas que pueden ser las rocas, considera que será una acción muy difícil, así la dificultad de mover las rocas sería de +20. Tardaría así un turno en realizar el hechizo, no obstante al ser un hechizo causal este requiere de un turno adicional para su preparación.

Si este hechizo, descrito anteriormente, se usara para un ataque, usar la telequinesis para mover las rocas para atacar, este se desarrollaría mejor escogiendo el tipo de hechizo de "ataque". No obstante no podría ni mover tantas rocas para atacar.

Otra cosa que podría hacer es simplemente levantar las rocas y dejarlas caer para causar un ataque, aquí sería el DJ quien debería establecer que lo que sucedería o a quien le caerían dichas rocas encima,

CONVOCATORIA

La principal función de los poderes de convocatoria es la de invocar a criaturas y fuerzas sobrenaturales que, mediante pactos o dominación, ejecuten la voluntad de quienes los llaman.

1. Seleccionar el tipo de criatura a invocar.

Criaturas Débiles, se hace referencia a criaturas de fácil combate, cuyas características oscilan entre las 20 y 35 puntos. Ejemplo de criatura, demonio inferior, goblins,...

Criaturas Medias, criaturas de combate medio, las criaturas son mucho más duchos en el combate y sus características oscilan entre los 40 y 60 puntos. Ejemplo de criatura demonio, orcos, trolls, gigantes,...

Criaturas Fuertes, criaturas de un poder increíble y son difíciles de controlar, sus características suelen ser superiores a 75. Ejemplo de criatura grandes demonios, dragones milenarios, titanes,...

2. Indicar cuantas criaturas se quiere invocar.

Criaturas invocadas			
Coste	Débiles	Medias	Fuertes
+12	1	-	-
+16	1D5	1	-
+24	1D10	1D5	1

3. Bonos a las tiradas de Factor de Dificultad para invocar.

Modificadores de convocatoria	Bono a la tirada
Conocer el nombre del ser	+2
Tener una pertenencia suya	+3
Tener una parte de él	+4
No conocer el tipo de criatura	-2

FÍSICO

Los hechizos físicos son hechizos que generan bonos o modificadores positivos a las características y habilidades de los personajes.

Forma del hechizo: Físico	Coste	
Armadura	+4	D
Bono a 1 característica	+8	D
Bono a habilidades	+4	D
Bono a varias características	+8	D
Curación	+4	D
Transmutación	especial	

- **Armadura**, genera una armadura mágica +1 en todo el cuerpo. Máximo de armadura 5.
- **Bono a 1 característica**, genera un bono de +10 a una característica.
- **Bono a habilidades**, otorga un bono de +20 a una habilidad seleccionada. O un +10 a dos habilidades.
- **Bono a varias características**, genera un bono de +5 a 3 características.
- **Curación**, permite curar 1d10 heridas del objetivo.
- **Transmutación**, hechizo que permite realizar una transformación física del objetivo, convirtiéndolo en un animal o criatura mágica o desarrollando las características de estos seres. El Dj establecerá la dificultad del hechizo en función del tipo de conjuro que se quiera crear.

Transformación	Coste
Parte de ser natural	+12
Ser natural	+16
Parte de ser sobrenatural	+20
Ser sobrenatural	+24

RESISTENCIA

Los hechizos de resistencia son aquellos que causan algún efecto sobre el objetivo, teniendo este la capacidad de poder resistirlo. El hechicero establece una dificultad a la tirada de voluntad que el objetivo tendrá que resistir

Control enfrentado de Bonos de voluntad, establece la dificultad que se aplica al control enfrentado de voluntad del objetivo, aplicando un bono o un penalizador a la tirada.

Existen varios tipos de efectos de resistencia.

- **Daño:** aquellos que causan un daño directo sobre la víctima del hechizo, una vez que este falla el control de resistencia.
- **Efecto:** aquellos que causan un efecto negativo sobre la víctima y tienen una duración determinada, por la duración del conjuro.
- **Resistencia:** Los jugadores víctimas de este tipo de hechizos tendrán derechos a realizar cada turno un control enfrentado de voluntad para salir de los efectos de los mismos.

1º Establecer el Bono o penalizador al control enfrentado de la víctima.

Bono o penalizador	coste	
+1	-4	D
0	+0	D
-1	+4	D
-2	+8	D
-3	+12	D

D: en este caso el desarrollo siempre incrementa el Penalizador al bono de Voluntad en 1.

2º Selecciona el Efecto.

Tipo	Efectos varios	Coste
Daño	Daño directo 1d10	12
Daño	Daño directo 2d10	20
Daño	Daño directo 1d5	4
Daño	Muerte	28
Efecto	Ceguera parcial / sordera	8
Efecto	Ceguera total	16
Efecto	Modificación de recuerdos	16
Efecto	Modificación de sentimientos	8
Efecto	Mudez	4
Efecto	Penalizador a 1 característica	8 D
Efecto	Penalizador a varias características	8 D
Efecto	Miedo	8
Efecto	Terror	16
Enfrentado	Ilusión	12
Enfrentado	Inconsciente/coma	20
Enfrentado	Dominación	16
Enfrentado	Posesión	24
Enfrentado	Presa	6
Enfrentado	Sueño	8

Daño

- **Daño directo**, causa un daño directo que ignora la armadura y el bono de resistencia del objetivo. Defensa objetivo será Bono de resistencia en vez de voluntad
- **Muerte**, el hechizo mata de forma automática al objetivo. Defensa objetivo será Bono de resistencia en vez de voluntad

Efecto

- **Ceguera parcial /sordera**, aplica un penalizador las tiradas de HA, HP, Agilidad y Percepción de -10
- **Ceguera total**, aplica un penalizador las tiradas de HA, HP, Agilidad y Percepción de -20
- **Modificación de recuerdos**, modifica los recuerdos de del ser objeto del hechizo, pudiendo variarlo absolutamente todo mientras dure el hechizo.
- **Modificación de sentimientos**, modifica los sentimientos y sensaciones, generando alegría, desagrado, incomodidad, amor, pasión, frialdad,...
- **Mudez**, deja mudo e incapaz de hablar a una víctima
- **Miedo**, el personaje causa miedo si usa reglas básicas de WHF, o miedo 2 a sus adversarios si se usan las reglas DH.
- **Terror**, el personaje causa Terror si usa reglas básicas de WHF, o miedo 4 a sus adversarios si se usan las reglas DH.
- **Penalizador a 1 característica**, genera un penalizador de -10 a una característica. Defensa objetivo será Bono de la característica que el hechizo busca reducir en vez de voluntad.
- **Penalizador a varias características**, genera un penalizador de -5 a tres características. Defensa objetivo será Bono de la característica que el hechizo busca reducir en vez de voluntad.

En el caso que se obtenga un desarrollo en algún hechizo creado que contenga o el efecto de Penalizador a 1 característica o penalizador a varias características. Cada desarrollo permite:

- **Penalizador a 1 característica**, incrementar el penalizador a la característica en un -5.
- **Penalizador a varias características**, incrementar el penalizador a la característica en a una de las tres en -5.

Enfrentado

- **Dominación**, hechizos que tienen como objetivo el control de otro personaje, controlándolo a plena voluntad dándole órdenes concretas que el dominado realizara con total sumisión.
- **Ilusión**, se refiere a cualquier distorsión de una percepción sensorial, haciendo ver, oír o sentir aquello que no existe o no es verdad.
- **Inconsciente/coma**, el personaje queda totalmente incapacitado cayendo en un coma profundo o inconsciencia, siendo incapaz de despertar del hasta que no termine el tiempo del hechizo.
- **Posesión**, similar a la dominación salvo que en este caso, domina de forma completa tanto mental como físicamente al poseído, el hechicero no puede realizar ninguna acción salvo que concentrarse para mantener el control, puede literalmente entrar en el cuerpo de su víctima y manejarlo a voluntad
- **Presa**, hechizo que inmoviliza a la víctima impidiendo su movimiento o sus acciones, la víctima apresada puede tratar de liberarse una vez por turno realizando una tirada de voluntad para zafarse, aplicando el penalizador o bono que hubiese cuando se creó el hechizo.
- **Sueño**, hace dormir a un objetivo. El objetivo podrá despertar del hechizo, si escucha ruido o alboroto suficiente para ello.

Nota en los casos de Dominación o Posesión:

Siempre que un pj o pnj sea obligado a hacer algo que ponga su vida seriamente en peligro, entonces obtendrá un bono de un +2 a los controles enfrentados de voluntad.

Ejemplo; un poderoso hechicero, conocido como el Marionetista, decide lanzar su hechizo de control físico contra un jugador, así su hechizo está formado por las siguientes habilidades mágicas.

- *Es un hechizo a distancia, dificultad +4.*
- *El hechizo va a durar 5 turnos adicionales, dificultad en +4.*
- *El tipo de hechizo es de Resistencia:*
 - *modificador a la voluntad de +0 coste es de +0.*
 - *hechizo de dominación, dificultad +16,*

Por lo tanto el Factor de Dificultad del hechizo es de 24.

3.4. PREPARACIÓN DEL HECHIZO

Una vez seleccionado todas las características para el hechizo sumas todos los costes. El valor final será el Factor de Dificultad que el hechicero tiene que superar con su tirada de magia para que el hechizo tenga éxito.

No obstante en función de la dificultad del hechizo observamos que se produce un tiempo de preparación, mientras más difícil sea la dificultad del hechizo más tiempo se traduce en la preparación del mismo.

Dificultad del hechizo	Tiempo
0 a 15	Medio turno
16 a 25	1 turno
26 a 35	2 turnos
+ de 36	3 turnos

3.5. TIEMPO DE CREACIÓN DEL HECHIZO

Aprender hechizos es complicado pero más aún es elaborarlos. Un hechicero requiere un tiempo de estudio y preparación para la elaboración de un hechizo efectivo.

Como crear un Hechizo

Dependiendo del factor de dificultad de este se tardará un número de meses en poder crear dicho hechizo.

Factor de dificultad	Meses Creando
Menor de 11	1d2 +1
Entre 11 y 20	1d4 +1
Entre 21 y 30	1d6 +1
Entre 31 y 40	1d8 +2
40 o más	1d10 +3

Cada mes se requerirá una tirada de canalización, si se falla alguna tirada se tendrá que volver a empezar desde el principio.

Se puede acelerar el proceso aplicando un -10 a todas las tiradas de canalización por cada mes que quieres reducir al proceso de elaboración del hechizo. Como mínimo se debe trabajar un mes en la creación del hechizo.

Ejemplo: James quiere hacer un hechizo de sueño, con un factor de dificultad de 8, así hace una tirada (1d2 +1) y obtiene que requiere 2 meses para la elaboración del hechizo, como tiene prisa y su habilidad de canalizar es de 63, decide hacer reducir el tiempo de elaboración del hechizo en un Mes, así solo tendría que realizar una única tirada de canalización, con un valor de 53.

El último mes de creación se realizara el lanzamiento del hechizo, si se obtiene con éxito el hechizo quedara creado. Sino habrá que volver a empezar desde el principio.

Ejemplo: James después de haber trabajado en el pergamino durante una semana realiza una tirada de mágica con la dificultad de 8, consiguiendo superar la tirada y creando su hechizo deseado.

CAPÍTULO IV: CREACIÓN DE ARMAS Y ARMADURAS



En este Capítulo se modifican las características iniciales de las armas descritas en el manual Básico de WHF: jdr y de detallan reglas para la creación de Objetos mágicos.

4.1. TIPOS DE LAS ARMAS

Las Armas se clasifican en varios Tipos de Armas: estas son las armas Cuerpo a Cuerpo; Armas Arrojadizas, Armas de Proyectil y Armas de Fuego.

Los Tipos de Armas está formado por Grupos, los Grupos de armas determina tanto el tipo arma que estas usando como el talento Especialista en Armas necesario para poder usar dicha arma. Usar un arma sin tener el talento correspondiente tiene un penalizador de -20% a la HA o HP.

No obstante existe un grupo común en todos los tipos de Arma que son el **Grupo de Armas Ordinaria**, que son armas que no requieren ningún tipo de talento para poder usarlas.

TALENTO “ESPECIALISTA EN ARMAS”

Los Talento Especialista en Armas, para las **Armas cuerpo a Cuerpo** son las siguientes:

- **A dos manos:** son armas de un gran tamaño y peso, se caracterizan por hacer mucho daño pero además porque suelen ser lentas.
- **Caballería:** Son armas usadas por aquellos que han sido entrenado como caballeros. Son generalmente lanzas.
- **Esgrima:** maneja un tipo de armas es un estilo de combate rápido y preciso.
- **Mangual:** Son armas que causan mucho daño, generalmente se describen, como una bola de pinchos atada mediante una cadena a un palo.
- **Parada:** Armas especializadas que pensadas principalmente para la defensa del usuario, y no para el ataque.

El Talento Especialista en Armas, para las **Armas Arrojadizas** son las siguientes:

- **Arrojadiza:** Aquellas que requieren ser lanzadas por el usuario.
- **Presa:** Armas cuya principal función son las de atrapar, y evitar el movimiento del enemigo.
- **Honda:** Consiste básicamente en dos cuerdas o correas en cuyos extremos se sujeta un receptáculo flexible desde el que se dispara un proyectil.

El Talento Especialista en Armas, para las **Armas Proyectil** son las siguientes:

- **Arco Largo:** Es un poderoso tipo de arco, de gran tamaño, con cerca de 2 mts de altura, usado tanto para la caza como para la guerra.
- **Ballesta:** es un arma impulsora, consistente en un arco montado sobre una base recta que dispara proyectiles, a menudo llamados pernos o virotes.

El Talento Especialista en Armas, para las **Armas Fuego** son las siguientes:

- **Pólvora:** Es un dispositivo destinado a propulsar uno o múltiples proyectiles mediante la presión generada por la combustión de un explosivo.
- **Ingeniería:** son armas similares a las armas de pólvora, salvo que la fabricación de dichas armas es escasa y muy artesanal.
- **Explosivos:** Tipo de arma que se basa en la detonación de artefactos para causar daño

4.2. PROPIEDADES DE LAS ARMAS

Agotadora

Usar las armas con esta propiedad cansa mucho, por lo que su propiedad Impactante sólo se aplica durante el primer asalto de combare cuerpo a cuerpo.

Apresadora X

Las armas con esta propiedad han sido diseñadas para apresar a los enemigos. Permite realizar una presa por ataque. Cuando se realice una acción de Presa otorga un Bono a la Presa del atacante igual al valor que tenga la propiedad apresadora.

Área

Estas armas no son de precisión simplemente rocían toda una zona con una nube de muerte. Esta propiedad permite atacar a todos los enemigos que se encuentren en un área de, 6 metros (Área 1) o 10 metros (Área 2), donde se encuentre el arma. Impactara a todo aquel que se encuentre dentro de esta área

Para defenderse, se requiere una tirada defensa:

- **Apartarse:** requiere de la habilidad Esquivar con una tirada de Agi -10

Contundente

Estas armas otorgan un bono de +1 al Bono de Fuerza cuando uses golpe conmocionador.

Defensiva

Las armas con esta propiedad han sido diseñadas para realizar paradas. Recibes un +10% a todos los intentos de parada con un arma defensiva.

Equilibrada

Las armas con esta propiedad están diseñadas para blandirlas con la mano izquierda, normalmente combinadas con un estoque o florete. Si usas una de estas armas en tu mano secundaria no sufrirás la penalización usual de -20% a la Habilidad de armas.

Estela

Estas armas no son de precisión; simplemente rocían toda una zona con una nube de muerte. Para disparar un arma de estela no es necesario realizar una tirada de Habilidad de proyectiles. Basta con que delimites un área tan larga como el alcance máximo del arma, que será igual al corto alcance del arma, y de 2 metros (1 casilla) de ancho. Impactara a todo aquel que se encuentre dentro de esta área

Para defenderse, se requiere una tirada defensa:

- **Apartarse:** requiere de la habilidad Esquivar con una tirada de Agi -10
- **Protegerse:** requiere un Escudo y realizar una tirada de HA -20. Hay que aplicar las reglas de rotura después al escudo.

Experimental

Las armas con esta propiedad son lo último en tecnología de ingeniería, por lo que son más propensas a los accidentes. Con un resultado de 96-98 en la tirada de ataque el arma se encasquilla y no podrá ser disparada de nuevo hasta que se arregle con una tirada de Oficio (Arcabucero), Un resultado de 99-00 en la tirada de ataque hace que el arma explore, infligiendo Daño 8 al usuario y destruyéndose en el proceso.

Impactante

Las armas con esta propiedad golpean con una fuerza tremenda. Si atacas con un arma impactante puedes tirar 2d 10 para el daño y escoger el resultado más alto.

Incendiaria

El arma causa daños por fuego, requiere una tirada de Agilidad -10 cada turno que seas golpeado por un arma incendiaria para evitar arder. El DJ puede establecer modificadores según la "Facilidad" que tenga el personaje de prenderse o de arder, dependiendo de sus ropas, humedad, etc...

Si comienzas a arder, recibirás un 1d10 heridas por turno, sin reducción por armadura, y reduce la fatiga en 1 (si se usan las reglas de Fatiga).

Para apagarte se considera una acción completa con Agi -20, rodar por el suelo, con modificadores si se usan otros medios.

Lenta

Las armas con esta propiedad son pesadas y embarazosas, por lo que son fáciles de evitar. Los enemigos reciben un +10% a sus tiradas para parar o esquivar un arma lenta.

Metralla

Las armas con esta propiedad disparan montones de balas, esquirlas de metal, clavos, cristales u otros proyectiles pequeños. (32 metros/16 casillas en el caso de un trabuco)

Perforante X

Las armas con esta propiedad son especialmente eficaces a la hora de atravesar armaduras. Los ataques de armas Perforantes ignoran tantos puntos de armadura como el valor que indique la X, por ejemplo Perforante 2 ignora 2 puntos de armadura. Si el blanco no lleva armadura, esta propiedad no tiene efecto alguno sobre él. Se pueden aplicar tanto esta bonificación como la concedida por el talento Disparo certero.

Poco fiable

Las armas con esta propiedad no siempre funcionan correctamente. Con un resultado de 96-99 en la tirada de ataque el arma se encasquilla y no podrá dispararse de nuevo hasta que se supere una tirada de Oficio (Arcabucero). Si el resultado de la tirada de ataque es un 00 el arma explora, infligiendo el daño normal al usuario y destruyéndose en el proceso.

Precisa

Las armas con esta propiedad tienen una precisión mortal. Si atacas con un arma precisa, puedes aumentar en 1 el valor crítico de cualquier golpe crítico que inflijas. Puedes añadir a esta bonificación la del talento Golpe letal (si lo posees).

Protector

Cuando realicen un disparo con un arma a distancia o de proyectil contra el Pj o Pnj con un Arma con esta propiedad el atacante sufre un penalizador a su HP de -10.

Rápida

Las armas con esta propiedad golpean con rapidez al ser especialmente ligeras o largas. Los enemigos sufren una penalización de -10% a todos los intentos de parar o esquivar un arma rápida.

Rompedora

Las armas con esta propiedad permiten realizar un control de rotura de las armas, cada vez que impactan.

4.3. DESCRIPCIONES DE LAS ARMAS:

Cambio de reglas

Proponemos una nueva tabla de Armas, estas armas se encuentran ajustadas y modificadas, el motivo de este cambio de las reglas de las armas es que estas no se encontraban equilibradas. Se pueden ver en la tabla 2.

Nombre: indica el nombre del arma.

Carga: peso del arma en cuestión.

Grupo: indica que talento se necesita para poder usar el arma.

Daño: Es el daño que produce el arma, al cual hay que sumarle un 1d10.

Alcance: Todas las armas de proyectil tienen un alcance, señalado por dos números separados por una barra. El primero indica la distancia del corto alcance, mientras que el segundo es para el largo alcance. Los disparos a largo alcance reciben un -20% a la H P. Todos los alcances se dan en metros (si jugáis con casillas, basta con que dividas el número indicado entre dos). Por ejemplo, un arco tiene un corto alcance de 24 metros y un largo alcance de 48 metros. Si disparas a un enemigo que está a una distancia máxima de 24 metros no se aplica penalización a la HP. Si el blanco se encuentra a una distancia de entre 25 y 48 metros, sufres un -20% a la HP. Algunas armas carecen de largo alcance.

Recarga: Es el tipo (y a veces la cantidad) de acciones necesarias para recargar el arma. Consulta el Capítulo 6: Combate, daño y movimiento para más información sobre los tipos de acciones y el proceso de recarga.

CDD: Cadencia de Disparo, CDD, es el número de disparos que el arma puede efectuar antes de volver a recargar.

Propiedades: Indica las cualidades especiales y reglas especiales que tenga el arma.

Disponibilidad: indica lo difícil que es encontrar dicha arma en el mercado.

Puedes ver las armas actualizadas en la Tabla 4.3. Armas Actualizadas.

4.4 NUEVAS ARMAS

Draco Hierros

El Gremio de Ingenieros el que inventó el cañón Draco, un arma que dispara una explosión de furia alquímica, una andanada abrasadora de energía ardiente. De corto alcance pero increíblemente potente.

Nota: para la creación de esta arma he usado las reglas del lanzallamas de DH, añadiéndole la propiedad Experimental, e incrementando en 1 su daño.

Tabla 43.: Armas actualizadas

Armas CaC	Precio	Carga	Grupo	Daño	Propiedades		Disponibilidad
Alabarda	15 co	175	A dos manos	BF	Rápida o Impactante y lenta		Común
Arma grande *	20 co	200	A dos manos	BF +2	Impactante, lenta		Normal
Lanza de caballería *	40 co	100	Caballería	BF +1	Rápida, impactante, agotadora		Raro
Pica de jinete	20 co	75	Caballería	BF	Rápida, impactante, agotadora		Escaso
Estoque	18 co	40	Esgrima	BF	Rápida		Escaso
Florete	18 co	40	Esgrima	BF -1	Rápida, Precisa		Raro
Mangual *	15 co	95	Mangual	BF +1	Agotadora, Contundente, Impactante		Escaso
Maza de armas	15 co	60	Mangual	BF	Agotadora, Contundente, Impactante		Escaso
Arma de mano	10 co	50	Ordinaria	BF	Ninguna		Común
Báculo *	3 c	50	Ordinaria	BF -2	Defensiva, Contundente		Frecuente
Daga	1 co	10	Ordinaria	BF -2	Ninguna		Común
Escudo	10 co	50	Ordinaria	BF -2	Defensiva, Protector		Común
Guantelete/ Cesto	1 co	10	Ordinaria	BF -3	Contundente		Común
Lanza	10 co	50	Ordinaria	BF -1	Rápida		Común
Improvisada	—	35	Ordinaria	BF -3	Ninguna		—
Sin armas	—	—	Ordinaria	BF -3	Especial		—
Main gauche	4 co	15	Parada	BF -3	Defensiva, Equilibrada		Escaso
Rodela	2 co	10	Parada	BF -4	Contundente, Defensiva, Equilibrada		Normal
Rompeespadas	5 co	40	Parada	BF -1	Equilibrada, Rompearmas		Escaso

Armas Arrojadizas	Precio	Carga	Grupo	Daño	Alcance	Recarga	CDD	Propiedades	Disponibilidad
Daga/estrella arrojadiza	3 co	10	Arrojadiza	BF -2	6/12	Media	1	Ninguna	Común
Hacha/martillo arrojadizo	5 co	40	Arrojadiza	BF	8/-	Media	1	Ninguna	Normal
Improvisada	—	10	Ordinaria	BF -3	6/-	Media	1	Ninguna	—
Jabalina	25 c	30	Ordinaria	BF -1	8/16	Media	1	Ninguna	Normal
Lanza	10 co	50	Ordinaria	BF	8/-	Media	1	Ninguna	Común
Boleadoras	7 c	20	Presa	BF -3	8/16	Media	1	Apresadora	Escaso
Látigo	2 co	15	Presa	BF -2	6/-	Media	1	Rápida, Apresadora 1	Normal
Lazo *	1 co	10	Presa	n/a	8/-	Media	1	Apresadora 2	Frecuente
Red	3 co	60	Presa	n/a	4/8	Media	1	Rápida, Apresadora 3	Frecuente

Armas proyectil	Precio	Carga	Grupo	Daño	Alcance	Recarga	CDD	Propiedades	Disponibilidad
Arco élfico *	70 co	75	Arco largo	3	36/72	Media	1	Perforante 2	Muy raro
Arco largo *	15 co	90	Arco largo	4	30/60	Media	1	Perforante	Normal
Pistola ballesta	35 co	25	Ballestas	3	8/16	Media	1	Ninguna	Raro
Ballesta de repetición *	100 co	150	Ballestas	4	16/32	4 completas	10		Muy raro
Honda	4 co	10	Honda	3	16/32	Media	1	Ninguna	Común
Honda de cayado *	6 co	50	Honda	4	24/48	Media	1	Ninguna	Raro
Arco corto *	7 co	50	Ordinaria	3	16/32	Media	1	Ninguna	Común
Arco *	10 co	80	Ordinaria	3	24/48	Media	1	Ninguna	Común
Ballesta *	25 co	120	Ordinaria	4	30/60	Completa	1	Perforante	Normal

Armas de Fuego	Precio	Carga	Grupo	Daño	Alcance	Recarga	CDD	Propiedades	Disponibilidad
Bomba	75 co	20	Explosivo	6	4/20	1 completa	1	Estela, Poco Fiable	Muy raro
Incendiaria	5 co	20	Explosivo	4	4/20	1 completa + media	1	Área (6 mts), Incendiaria	Muy raro
Arma de fuego de repetición *	600 co	30	Ingeniería	5	24/48	6 completas	6	Experimental	Muy raro
DracoHierros*	500 co	60	Ingeniería	5	20/	2 completas	3	Estela, Incendiaria, Experimental	Muy Rara
Pie de pato	500 co	20	Ingeniería	3	16/-	4 completas	1	Impactante	Muy raro
Pistola de repetición	400 co	25	Ingeniería	4	8/16	6 completas	6	Experimental	Muy raro
Pistola de repetición	400 co	25	Ingeniería	4	8/16	6 completas	6	Experimental	Muy raro
Pistolón de repetición	600 co	30	Ingeniería	4	24/48	6 completas	6	Experimental	Muy raro
Rifle largo de Hochland	450 co	70	Ingeniería	4	48/96	2 completas	1	Impactante, Experimental	Muy raro
Arma de Fuego *	300	30	Pólvora	4	24/48	2 completas	1	Impactante, Poco fiable	Muy raro
Pistola	200 co	25	Pólvora	4	8/16	2 completas	1	Impactante, Poco fiable	Muy raro
Trabuco	70 co	50	Pólvora	3	32/-	3 / 6 completas	1	Estela, Poco Fiable	Muy raro
Jezzail	-	60	Pólvora	3	24/72	2 Completas	1	Impactante	-

* Indica que el arma debe usarse con las dos manos.

4.5. LA CALIDAD

Los objetos de calidad aguantan mejor los envites y son más resistentes. Así que estos objetos ganan un punto más de calidad para evitar romperse, ver reglas de rotura más adelante. Además las armas según su calidad tienen unas características propias.

Advertencia sobre la calidad de los objetos

Los objetos con una elevada calidad son bastante raros, ten en cuenta que pocas personas tienen acceso a objetos tan únicos por lo que tienes que tener cierta precaución a la hora de incorporar de una calidad superior a 2. Se puede aplicar un modificador al coste de compra del objeto con una elevada calidad, aunque recuerda que este es orientativo.

La calidad de un objeto otorga una serie de puntos, que permiten mejorar las características del arma. Estos puntos se dividen en dos tipos: puntos de Forja, que hacen referencia a la buena artesanía o lo bien hecha que está un arma. Y los puntos de runas, que indican cuanto poder mágico es capaz de contener esa arma.

Tabla 2: Calidad

Calidad	Puntos de Forja	Puntos de Runas	Incremento del precio del objeto
0	0	0	½ de su precio
1	0	1	Precio normal
2	1	2	Precio por 3
3	2	3	Precio por 10
4	3	4	Incalculable

Calidad: indica el nivel de calidad del objeto, dividiéndolo en 5 niveles, desde muy mala calidad, hasta una calidad superior.

Puntos de Forja: indica cuantos puntos de forja tiene un arma en función de su calidad, estos puntos pueden modificar las características básicas de un arma, como son el daño, la penetración, el alcance, etc.

Puntos de Runas: indica cuantos puntos de Runas puede llegar a contener un arma en función de su calidad. Si un arma tiene más puntos de runas de lo que su calidad le permite esta se destruye.

Incremento del precio: Indica cuanto se incrementa el precio él en mercado, si está disponible para la venta.

4.5.1. DESCRIPCIONES Y EFECTOS DE LA CALIDAD

Calidad: determina principalmente lo bien hecha o construida que está un artefacto, todas los artefacto comienzan con calidad 1.

Calidad 0

Objetos de muy mala calidad, mal fabricados y de baja funcionalidad.

Calidad 1

Comunes, son fáciles de encontrar, todas las armas de la Tabla 1, se consideran que son de este nivel de calidad.

Calidad 2

Raros, estos objetos son creados con una gran dedicación y de elevada artesanía, son muy difíciles de encontrar. Pero no imposible

Calidad 3

Obras de arte, objetos de una calidad asombrosa creado por grandes artistas, son objetos que tienen nombres propios y son conocidas por algunos especialistas. Son muy difíciles de localizar.

- Otorgan un bono de +5% a una característica (HA o HP).
- Incrementa +1 la rotura.

Calidad 4

Legendarios, objetos creados por alguna Divinidades, semidivinidad o por un artista milenario, estos objetos han formado parte de leyendas y de historias legendarias y épicas. Son casi imposibles de localizar.

- Otorgan un bono de +10% a una característica (HA o HP).
- Son Armas indestructibles.
- Incrementa +2 la rotura.

Para ver las reglas de rotura ver página 85.

4.5.2. CREANDO ARMAS DE CALIDAD

A veces te gustaría crear armas con las que dar un PJ o PNJ un poco más de personalidad o de carisma, o para crear objetos extraños para que un jugador se sienta tentado a poseer.

Como Warhammer es un sistema que aboga por la sencillez, en vez de crear un sistema de creación de armas te proponemos que selecciones alguna de las armas que se encuentren creadas, en la tabla 4.3, y que tenga similitud con el arma que quieras crear, y modifiques tres cuestiones:

Aspecto: dándole la forma al arma que el jugador quiera.

Especialidad en Armas: determina si el arma requiere de algún talento especial para ser usada. Si es necesario algún talento otorga un punto de forja gratuito, que no cuenta para determinar la calidad del arma.

Calidad: según la calidad del arma esta dispondrá de puntos de Forja que podrán ser usados para modificar las características del arma.

VENTAJAS DE LAS ARMAS

Se clasifican dos tipos: Forja y Rúnas. Las Ventajas de Forja son aquellas que se han obtenido debido a la artesanía del objeto, a su calidad de fabricación, toda arma que tiene un nivel de calidad gana puntos de forja para adquirir nuevas propiedades o mejorar las existentes.

Las ventajas de Runas son aquellas que se han obtenido mediante la inscripción de símbolos mágicos y rúnicos en los objetos, que un arma tenga un nivel de calidad no significa que tenga runas. Las runas siguen las reglas explicadas en el manual Reinos de la magia de Warhammer Fantasy, y por tanto requieren a un maestro rúnico que te permita la creación de esos artefactos.

- **Ventajas de Forja**

Nombre: como se llama la ventaja adquirida.

Coste PF: cuantos puntos de Forja cuesta la ventaja.

Adaptable

Coste PF: 1

Las Armas con esta Cualidad te permiten atacar tanto a una mano como a dos manos. Cuando se utilizan a dos manos, infliges un +1 adicional al daño.

Apresadora

Coste PF: 1

El arma dispone de la capacidad de hacer presa. Y además otorga un bono +1 al control de característica para realizar mejor la presa. Por cada punto invertido de Forja incrementa en +1 la propiedad apresadora.

Contundente

Coste PF: 1

Otorga al arma la propiedad Contundente.

Daño

Coste PF: 1

Otorga un bono de +1 al daño del arma. Esta ventaja solo puede escogerse una vez.

Desarmar

Coste PF: 1

El arma dispone de la capacidad de hacer desarmes. Y además otorga un bono +1 al control de característica para realizar mejor el desarme del rival. Por cada punto invertido de Forja incrementa en +1 la propiedad desarmar.

Defensiva

Coste PF: 1

Otorga al arma la propiedad Defensiva.

Equilibrada

Coste PF: 1

Otorga al arma la propiedad Equilibrada.

Impactante

Coste PF: 2

Otorga al arma la propiedad Impactante.

Oculto

Coste PF: 1

El arma se encuentra oculta y obtiene un más +10% a ocultar para que pase desapercibida, además el primer ataque que se realice con el arma se considera ataque por sorpresa. Si el defensor conociese la existencia del arma oculta esta no podría hacer el ataque por sorpresa.

Nota: Solo pueden ser armas de tamaño pequeño o mediano cuya carga no supere los 70.

Perforante

Coste PF: 1

Otorga al arma la propiedad Perforante 1. Cada vez que se seleccione esta ventaja otorga +1 a la propiedad perforante. Si ya tenía esta propiedad incrementa la propiedad en +1.

Rápida

Coste PF: 1

Otorga al arma la propiedad Rápida.

Rompedora

Coste PF: 1

Otorga al arma la propiedad Rompedora.

Eliminación de una propiedad negativa del Arma

Coste PF: 1

Permite eliminar una de las siguientes propiedades negativas del arma:

Agotadora, Experimental, Lenta o Poco fiable

- **Ventajas de Rúnas**

Todas las Armas con Runas inscritas o símbolos mágicos se consideran Armas mágicas, y por lo tanto adquieren unas propiedades especiales:

- Pueden dañar a seres sobrenaturales o intangibles.
- Eliminan a protección del Talento Aura Demoniaca.
- Son casi indestructibles, por lo que solo se pueden destruir con otra arma mágica.

Nombre: como se llama la ventaja adquirida.

Coste P: cuantos puntos de Forja cuesta la ventaja.

Runa Menor

Coste PR: 1

Armas: Todas

El arma dispone de una Runa Menor. Un arma solo puede tener tantas runas como su calidad lo permita.

Runa Magistral

Coste PR: 3

Armas: Todas

El arma dispone de una Runa Magistral. Un arma solo puede tener tantas runas como su calidad lo permita.

DESVENTAJAS DE LAS ARMAS

Las desventajas otorgan un punto adicional de forja o de Runa. Las desventajas hacen que las armas adquieran propiedades negativas. No todas las desventajas sirven para todas las armas y solo se puede adquirir una desventaja, o una de forja o una de Runa

- **De Forja**

Propiedad	Armas a las que afecta
Compleja	Proyectil
Lenta	Ordinarias
Uso a dos manos	Ordinarias

Muy Pesada

Esta desventaja incrementa en +50 la carga del arma para poder usar el arma.

Un solo uso

El arma cuando se usa no se puede volver a usarse más, ya que se destruye.

- **De Rúnas**

Voluntad propia

El objeto dispone su propia voluntad y deseo, esto se debe a que suele contener a algún ser muy poderoso en su interior. Así que para poder ser usada requiere un control enfrentado de voluntades o que el arma permita al jugador usarla.

Se requiere un nivel de calidad determinado para que el arma pueda tener voluntad propia.

Calidad del arma	Voluntad del arma
3	60%
4	70%

Las armas con voluntad propia son mucho más poderosas y especiales que las armas normales pero a su vez son más difíciles de controlar y peligrosas. Pues el ser que la habita no suele estar feliz de estar contenido en un objeto mágico. Por lo que siempre estará tratando de liberarse o dominar al dueño de la espada.

Las armas con voluntad si tienen algún tipo de fuente de energía que las alimente o las mantenga. Pueden intentar interactuar con el personaje que la posea, actuando como un PNJ.

Si disponen de mucha energía pueden adquirir su forma espiritual, que solo puede ser vista por aquellos que tiene la habilidad sentir magia o por el portador de la misma. La apariencia espiritual puede ser de animal, humanoide, etc... dependiendo del tipo de arma o de la personalidad de esta. Esto se requeriría unos 20 puntos de energía.

El DJ hará una tirada en secreto, 1d10 si sale entre 1 a 4 de la espada esta poseída por un demonio, si es el valor entre 5 a 9 será un ser de tipo bueno. Si sale 0 contiene dos entidades en lucha constante, o queda a discreción del DJ.

Reglas adicionales de las armas con voluntad propia.

1º Este tipo de armas pueden ser sentidas y detectadas automáticamente por cualquiera con la habilidad sentir magia.

2º Ser encerrado en el arma

Tirada	Criatura mágica
01 – 40	Ser Menor
41 – 90	Gran Ser
91 – 00	Legendaria

Criaturas Menor, se hace referencia a criaturas de fácil combate, cuyas características oscilan entre las 20 y 35 puntos. Ejemplo de criatura, demonio inferior, goblins,...

Criaturas Gran Ser, criaturas de combate medio, las criaturas son mucho más duchos en el combate y sus características oscilan entre los 40 y 60 puntos. Ejemplo de criatura demonio, orcos, trolls, gigantes,...

Criaturas Legendaria, criaturas de un poder increíble y son difíciles de controlar, sus características suelen ser superiores a 75. Ejemplo de criatura grandes demonios, dragones milenarios, titanes, príncipes demoniacos...

Se recomienda que el DJ cree la ficha de la criatura.

3° El Ser encerrado Potencia.

Dependiendo del tipo de ser se otorgara un bono a la característica, que seleccionara aleatoriamente.

- Ser Menor da un bono de +20
- Gran Ser da un bono de +40
- Legendaria da un bono de +60

Tirada	Criatura mágica
01 - 12	HA
13 - 24	HP
25 - 37	Fuerza
38 - 49	Resistencia
50 - 61	Agilidad
62 - 74	Inteligencia
75 - 86	Voluntad
87 - 99	Empatía
00	A repartir

A repartir, puede repartirse el bono en dos características, que serán seleccionadas aleatoriamente.

4° El Ser encerrado se nutre de la energía espiritual, generalmente de las almas de sus víctimas. Aun siendo un ser benigno la entidad encerrada absorbe la energía más cercana. Siendo esta la vida de sus víctimas. Este tipo de armas debe alimentarse sino se negaran a prestar sus poderes.

Cada vez que mate a una víctima con el arma, adquirirá una serie de puntos de Energía, que serán guardados dentro del arma. El arma consume un punto de energía por día de forma automática.

Dependiendo del ser que mate se adquieren más o menos puntos de energía.

- Ser Menor da 1 punto de Energía
- Gran Ser da 3 punto de Energía
- Legendaria da 5 punto de Energía

5° Usando los puntos de energía.

El Usuario del Arma puede usar los puntos de energía de la siguiente forma.

- Incrementando temporalmente una característica dándole un bono de +10%. El bono máximo a una misma característica es de +30%.
- Usando la habilidad Encarnación.
- Liberando al Ser del Arma.

La Encarnación: Si se ha hecho un pacto con el arma, el jugador puede llegar a sustituir sus características por las de la criatura encerrada, utilizar, habilidades y talentos. Todo salvo las mutaciones e inestabilidades, si las tuviera el ser encerrado.

Hacer esto pone en grave riesgo al portador del arma que puede ser poseído de forma permanente por el arma. Convirtiéndose en el anfitrión del ser que se encuentra encerrado dentro de esta.

Activar esta habilidad, durara tantos turnos como el bono de voluntad del personaje por x5. Para activarla se puede usar de dos formas:

- Se requiere un control enfrentado de voluntad, entre el dueño del arma y el ser que la habita.
- Que el arma voluntariamente acceda a activar esta habilidad.
- Que el arma decida activar la habilidad, esto sucede cuando el arma tiene más de 21 puntos de energía.
- por lo menos haber acumulado 20 puntos de energía y gastarlos en activarla.

Pasado el tiempo de la Encarnación se deberá hacer otro control enfrentado de voluntad, si se falla habrá que repetirlo hasta superar el control, pero si se llega a fallar 3 veces consecutivas. La criatura encerrada se volverá la poseedora del cuerpo. Y en este caso solo queda gastar un punto de destino para evitar ser poseído, en caso de no tenerlo el PJ es retirado de la partida.

Liberar al Ser encerrado en el Arma: requiere gastar 5 puntos de energía y permite liberar al ser encerrado dentro del arma durante tantos turnos como 1d5 para que luche bajo tu causa, durante ese tiempo el arma pierde las propiedades otorgadas por tener a un ser contenido en su interior.

Pasado ese tiempo si quieres seguir controlando al ser, deberás de gastar dos puntos de energía por turno.

Para obligarle a volver dentro del arma se requiere un control enfrentado de voluntad. Si se falla se realiza la siguiente tirada de reacción de la criatura.

Tirada	Criatura mágica
01 - 12	Se marcha
13 - 24	Se marcha y promete ayudarte la próxima vez que necesites ayuda
25 - 37	Se marcha y te promete venganza por haberle aprisionado
38 - 49	Regresa dentro del arma
50 - 61	Sustituto, la criatura se marcha pero deja a un ser sustituto dentro del arma.
62 - 74	Encierra tanto física como espiritualmente al portador del arma dentro del objeto y el ser se la queda
75 - 86	El ser decide estar fuera del arma durante un periodo de tiempo, 24 horas, en las cuales el portador no sabe lo que habrá hecho, después regresa dentro del arma.
87 - 99	El ser decide poseer el cuerpo del PJ. En este caso se da como si se hubiese fallado 3 veces el control enfrentado de voluntad, al realizar la habilidad Encarnación.
00	A discreción del DJ

Otras formas de que se libere el ser encerrado dentro del arma, quedan a discreción del DJ de juego.

4.5.3. CREACIÓN DE ARMADURAS DE CALIDAD.

Para crear una armadura existen se debe de seleccionar entre dos tipos de reglas:

1º reglas básicas de creación: considera las armaduras como un todo, esto quiere decir que protege todas las localizaciones del cuerpo a la vez.

2º creación avanzada: considera que cada armadura está formada por 5 piezas separadas que protegen una zona en contrato del cuerpo. Usando las reglas de calidad se considera que cada pieza tiene su propia calidad independiente a las demás.

USO DE LAS ARMADURAS

Usando las reglas avanzadas de armadura En WHF:JdR ponerse una armadura es vestirse como una cebolla. Esto quiere decir por cada pieza de armadura que uno se equipe incrementa la protección en la zona en concreto.

Sin embargo existen restricciones a la hora de cuantas piezas de armadura puede equiparse un personaje en una misma zona y cuál es la protección máxima que se puede tener.

La primera restricción es que la protección máxima en cualquier localización es de 5, sumando las armadura ligera, media y pesada, salvo en el caso de que se lleve una armadura Gromnir (Pesada) que la protección máxima asciende a 6.

Ejemplo si Derek quiere protegerse la cabeza con 5 puntos de protección debería ponerse un Gorro (ligera) 1PA, una Cofia de mallas (Media) 2PA, y un Yelmo (Pesada) 2PA.

Ejemplo si Derek se protegiese la cabeza con un Gorro (ligera) 1PA, una Cofia de escamas (Media) 3PA, y un Yelmo (Pesada) 2PA. La protección máxima que obtendría sería de 5, aun cuando la suma de las parte sea de 6. La protección sería de 6 en el caso de que el Yelmo (Pesada) fuese de Gromnir.

La segunda restricción es que la protección en cualquier parte del cuerpo solo puede ser equipada por una armadura ligera, una armadura media y por una armadura pesada. No se pueden equipar dos armaduras de la misma categoría de peso a la vez.

Además no podría ponerse una cofia de escamas (media) 3 PA y una cofia de mallas (media) 2 PA a la vez. Pues las dos son armaduras medias.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMADURAS.

- **Nombre:** nombre de la pieza de armadura o tipo de armadura
- **Coste:** el precio de la armadura
- **Carga:** lo que pesa la armadura.
- **Localización:** indica que parte del cuerpo protege la armadura, esta se subdivide en Cabeza, torso, brazo izquierdo y derecho, y pierna izquierda y derecha
- **Blindaje:** Blindaje son los Puntos de Armadura (PA) que otorga la armadura.
- **Disponibilidad:** lo accesible que se encuentra la armadura en el mercado.
- **Aspecto:** Al ser un sistema libre el aspecto de la armadura puede ser determinada por el jugador siempre que el máster se lo permita.

ROTURA EN LAS ARMADURAS

Usando las reglas de rotura descritas un par de páginas más hacia delante. Cuando realizamos un control enfrente de rotura frente al aguante de la armadura cual es el valor que deberíamos de seleccionar que seleccionar.

Esto es simple,

Primero, el valor de aguante será siempre el del tipo de armadura mayor que nos proteja esa zona.

Ejemplo si llevamos en el pecho una pieza ligera y una pieza pesada. El valor de aguante será el de la pieza pesada.

Segundo, aun cuando la armadura en una zona sea dañada e incluso destruida por completo, se seguirá manteniendo el aguante del tipo de armadura mayor.

Ejemplo si llevamos en el pecho una pieza ligera y una pieza pesada. Pero la armadura ha sufrido muchos daños y la pieza pesada ha perdido todos sus puntos de armadura. En la próxima tirad de rotura se seguirá tirando contra el valor de aguante de la armadura pesada.

Tercero, la calidad incrementa el aguante de las armaduras y de las armas.

PASOS PARA LA CREACIÓN DE ARMADURAS DE CALIDAD:

1. Selecciona el tipo de sistema de armadura a usar, el básico o el avanzado.
2. Selecciona la armadura en la tabla 4.5.3.
3. Modifica dos características básicas de la armadura.

Aspecto: dándole la forma al arma que el jugador quiera.

Calidad: según la calidad del arma esta dispondrá de puntos de Forja que podrán ser usados para modificar las características del arma.

MODIFICACIÓN AL PESO SEGÚN LA CALIDAD

Dependiendo de la calidad de la armadura se disminuye el valor de carga de la misma.

- Las Armaduras de calidad 2, reducen su carga en un 10%.
- Las Armaduras de calidad 3, reducen su carga en un 50%.
- Las Armaduras de calidad 4, reducen su carga en un 70%.

VENTAJAS DE LAS ARMADURAS

Cuadro resumen de puntos Calidad

Tabla 2: Calidad

Calidad	Puntos de Forja	Puntos de Runas	Aumento del precio
0	0	0	½ de su precio
1	0	1	Precio normal
2	1	2	Precio por 3
3	2	3	Precio por 10
4	2	4	Incalculable

Ver página 79 para ver las descripciones de ventajas de Forja y ventajas de Runas

Ventajas de Forja:

Nombre: como se llama la ventaja adquirida.

Coste PF: cuantos puntos de Forja cuesta la ventaja.

Acoplada

Coste 1

La armadura tiene alguna recámara o compartimento o tal vez un adaptador donde se pueden colocar 1 arma, esta ventaja no oculta las armas sino que las adhiere a la armadura, Haciendo imposible de desarmar.

Blindada

Coste 1

Las armaduras con esta propiedad protegen más contra las armas de una calidad inferior a la calidad de la armadura. Da un bono de +2 a la defensa contra las armas de menor calidad que la de la armadura. Las armaduras blindadas incrementan su carga en 20 por protección.

Mark tiene una armadura completa de calidad 3, con la propiedad blindada, la protección de la armadura es de 3, pero cuando la armadura reciba ataques de armas de calidad 1 o 2, defenderá sumando un +2, es decir tendrá una protección de 5. Desgraciadamente para obtener tal protección el peso de la armadura se incrementara en +100 a la carga

Compartimento

Coste: 1

La armadura tiene alguna recámara o compartimento donde puede guardar o esconder cosas, inclusive armas de menor tamaño.

Mayor defensa

Coste: 1

Cada vez que se seleccione esta ventaja otorga un punto más de armadura.

Talismán

Coste: 2

Una de las piezas de tu armadura puede albergar una Runa de Talismán. Como desventaja de este proceso la pieza en concreto reduce en 1 su PA.

Desventaja de Forja.

Solo se puede seleccionar una desventaja por pieza.

Nombre: como se llama la ventaja adquirida.

Coste P: cuantos puntos de Forja cuesta la ventaja.

Pesada

Otorga: 1

Cada vez que se seleccione esta desventaja el peso de cada pieza de la armadura se incrementa en +50 a la carga. Una armadura completa incrementa más 250 la carga.

Endeble

Otorga: 1

Otorga un +1 a los controles de Rotura del atacante para romper la armadura.

Tabla 5.4.3	Coste	Carga	Localización	PA	Disponibilidad
Reglas Básicas					
Cuero - Ligera	25	80	Todo	1	Normal
Ligera	90	160	Todo	2	Normal
Media	170	120	Todo	3	Escasa
Media	360	600	Todo	4	Rara
Pesada	400	400	Todo	5	Muy Rara
Reglas Avanzadas					
Cuero - Ligera					
Gorro	3	10	Cabeza	1	Común
Justillo	6	40	Cuerpo	1	Común
Chaqueta	12	50	Cuerpo y Brazos	1	Común
Grebas	10	10	Piernas	1	Común
Completa	25	80	Todo	1	Normal
Cuero tachonado - Ligera					
Gorro	10	10	Cabeza	1	Normal
Justillo	20	40	Cuerpo	1	Normal
Chaqueta	30	50	Cuerpo y Brazos	1	Normal
Grebas	20	20	Piernas	1	Normal
Completa	90	160	Todo	2	Escasa
Malla - Media					
Cofia	20	30	Cabeza	2	Normal
Camisa	60	60	Cuerpo	2	Normal
Camisote	95	80	Cuerpo y Brazos	2	Normal
Cota	75	80	Cuerpo y Piernas	2	Normal
Cota con mangas	130	100	Brazos, Cuerpo y Piernas	2	Normal
Grebas	20	40	Piernas	2	Escasa
Completa	170	120	Todo	3	Escasa
Escamas - Media					
Cofia	30	50	Cabeza	3	Escasa
Camisa	150	260	Cuerpo	3	Escasa
Camisote	225	340	Cuerpo y Brazos	3	Escasa
Cota	225	400	Cuerpo y Piernas	3	Escasa
Cota con mangas	300	470	Brazos, Cuerpo y Piernas	3	Escasa
Grebas	75	130	Piernas	3	Rara
Completa	360	600	Todo	4	Rara
Placas - Pesada					
Yelmo	30	40	Cabeza	2	Rara
Coraza	70	75	Cuerpo	2	Rara
Brazales de placas	60	30	Cuerpo y Brazos	2	Rara
Grebas de placas	70	40	Piernas	2	Rara
Completa	400	400	Todo	5	Muy Rara
Malla de Ithilmar - Media					
Cofia	-	10	Cabeza	3	Normal
Camisa	-	20	Cuerpo	3	Normal
Camisote	-	30	Cuerpo y Brazos	3	Normal
Cota	-	30	Cuerpo y Piernas	3	Normal
Cota con mangas	-	60	Brazos, Cuerpo y Piernas	3	Normal
Grebas	-	20	Piernas	3	Escasa
Completa	-	210	Todo	4	Escasa
Placas Gromnir - Pesada					
Yelmo	-	40	Cabeza	3	Normal
Coraza	-	75	Cuerpo	3	Normal
Brazales de placas	-	30	Cuerpo y Brazos	3	Normal
Grebas de placas	-	40	Piernas	3	Normal
Completa	-	400	Todo	6	Escasa

4.7. LA FOJA DE OBJETOS.

Este sistema de creación de artefactos ha sido diseñado con el fin de dar una mayor profundidad al aspecto de las armas y armas mágicas. Permitiendo a los jugadores personalizar sus armas, dándoles cualidades especiales que harán más divertido los combates.

Mejorando un objeto: durante una partida se pueden buscar herreros o artesanos capaces de mejorar los objetos, eliminando las desventajas, dándole más ventajas, etc. Esto se hace incrementando su calidad que permite adquirir puntos de Forja. Obviamente no todo artesano o herrero vale para esta función, ya que un artesano normal jamás podría mejorar un arma a un nivel legendario.

Aquí dejo de forma general, las reglas y requisitos para mejorar y reparar las Armas.

Reparación e incremento de Calidad de las Armas y Armaduras.

Dependiendo del tipo de arma se quiere una u otra habilidad.

- Oficio Arcabucero (Agilidad) – Permite potenciar las armas de Fuego.
- Oficio Armero (Fuerza) - Permite potenciar las armas de Cuerpo a Cuerpo y las armas arrojadas.
- Oficio Arquero (Agilidad) – Permite potenciar las armas de proyectil.
- Oficio Curtidor (Fuerza) – Permite potenciar las armaduras ligeras
- Oficio Forjador de Armaduras (Fuerza) – Permite potenciar las Armaduras medias y pesadas.

Calidad del objeto	Habilidad de oficio necesaria para Incrementar la calidad.
1	30%
2	50%
3	60%
4	70%

Así vemos que para incrementar la calidad de un objeto de calidad 0 a calidad 1 requeriríamos tener las habilidades de oficio, mayor del 30%.

El tiempo de forja para reparación de un objeto es de 1 semana por nivel de calidad.

Mientras que el tiempo de forja para incrementar la calidad de un objeto se realiza por una tirada, obviamente para incrementar la calidad de un objeto de calidad 1 a 3, se requiere antes subirlo a la calidad 2 y de aquí a la calidad 3, la subida no puede ser inmediata.

Calidad del objeto	Tiempo incremento de Calidad de un objeto
1	-
2	1d4 meses
3	1d6 meses +1
4	1d8 meses +2

Cada Mes requerirá una tirada de Oficio, si se falla alguna tirada se tendrá que volver a empezar desde el principio.

Se puede acelerar el proceso aplicando un -10 a todas las tiradas de Oficio por cada Mes que quieres reducir al proceso de elaboración del Objeto. Como mínimo se debe trabajar un Mes en el Objeto.

4.8. ROTURA

Un Arma o Armadura pueden romperse cuando se dan unas condiciones muy concretas.

- Para o recibe un Ataque Total
- Parar o recibe un Daño superior a 7
- Paren o reciban un ataque de un arma con la propiedad Rompedora

Nota: Las armas que tengan una calidad 0 y las armaduras de mala calidad, cuando paran se destruyen y se rompen automáticamente. No requieren tirada de rotura.

REGLAS CLÁSICAS:

En dicho caso el atacante realiza una tirada de rotura, esta tirada consiste en lanzar un 1d10 y obtener un 1, en dicho caso romperá:

- Un arma pierde un nivel de calidad, salvo las armas de calidad 4 que son indestructibles y no se rompen.
- Una armadura esta pierde un punto de defensa en 1 zona del cuerpo donde impacto el arma.

REGLAS AVANZADAS TIRADA DE ROTURA:

En estos casos el atacante realiza una tirada de rotura, esta tirada consiste en lanzar un 1d10 más tu bono de Fuerza y superar el aguante del arma o armadura.

La propiedad Rompedora da un bono de +2 a las tiradas de Rotura.

Ver página 78, para ver modificadores de la calidad a la rotura en las armas y la pagina 82, para explicación de la rotura en las armaduras.

Las armas

Calidad del Arma	Aguante a la Rotura
1	11
2	13
3	17
4	-

Un arma pierde un nivel de calidad, salvo las armas de calidad 4 que son indestructibles y no se rompen.

Las armaduras

Calidad Armadura	Aguante a la Rotura		
	Ligera	Media	Pesada
1	12	13	14
2	14	15	16
3	17	18	19

Una armadura esta pierde un punto de defensa en 1 zona del cuerpo donde impacto el arma. Y tienen un penalizador de -1 al aguante en la zona afectada.

4.9. CREANDO VENENOS

Para la creación de los venenos es necesario de disponer de los componentes adecuados, además de los conocimientos necesarios, no solo basta con tener la habilidad venenos también te hace falta la habilidad herbolaria o química, dependiendo del tipo de veneno que se quiera crear.

Los venenos disponen de 4 características básicas además de los efectos que se les añade.

Las cuatro características de los venenos son:

- **Dificultad en la Tirada de Resistencia:** Bono o penalizador en la tirada de resistencia para resistir el veneno.
- **Inmunidad contra el veneno:** indica a partir de qué valor de resistencia el veneno deja de ser efectivo en el sujeto.
- **Cura:** indica si la cura del veneno puede obtenerse mediante un antídoto o mediante la habilidad de medicina.
- **Tiempo de Actuación:** indica la efectividad del veneno y lo rápido que actúa en el organismo.

Dificultad en la Tirada de Resistencia:	Inmunidad contra el veneno
+10% (-5)	40% (-1)
0% (-3)	50% (0)
-10% (0)	60% (1)
-20% (+3)	70% (3)
-30% (+5)	80% (5)
Cura	Tiempo de Actuación
Medicina (-5)	Instantáneo (+10)
Antídoto (0)	Horas (0)
	Días (-5)

Los valores entre paréntesis indican los puntos de creación del veneno.

Efectos Añadidos

Daño: si se falla la tirada de resistencia el veneno hace 1d10 de daño por cada 5 puntos de creación de venenos invertidos. (1d10/5)

Debilitador si se falla la tirada de resistencia el veneno genera un penalizador de -10 a toda acción, excepto a las resistencias, por cada 3 puntos de creación de venenos invertido.

Pérdida de un sentido: si se falla la tirada de resistencia el veneno genera la pérdida de un sentido de forma temporal, por cada 5 puntos de creación de venenos invertido se pierde un sentido.

Inconsciencia, la parálisis y los efectos ilusorios o alucinógenos si se falla la tirada de resistencia el veneno genera uno de los efectos anteriores de forma temporal, por cada 7 puntos de creación de venenos invertido se genera un efecto

Muerte: si se falla la tirada de resistencia el veneno genera la muerte de la persona envenenada, cuesta 12 puntos de creación de venenos.

Calculo del Nivel de creación del veneno

Se suman todos los puntos creación de Venenos, esto nos indicara cual es el nivel del veneno, y cuál es el penalizador a la tirada de Venenos para poder elaborarlo.

Nivel de creación de venenos	Nivel del Veneno	Dificultad para crear el veneno
0 – 5	Muy Débil	0%
6 – 10	Débil	-10%
11 – 14	Normal	-20%
15 – 20	Fuerte	-30%
21 – 25	Muy Fuerte	-40%
+26	Mortal	-50%

Obteniendo un antídoto

Para crear un antídoto será necesario de disponer de los componentes adecuados, además de los conocimientos necesarios.

Lo primero será descubrir qué tipo de veneno es, para ello se realizara una tirada de medicina o venenos. Si el veneno es muy común y se conocen los síntomas no necesitara tirada.

Después se tendrá que crear el antídoto, este tendrá la misma dificultad de creación a medicina o a venenos, que la dificultad usada en la creación del veneno. Usaremos la tabla anterior para la creación de los antídotos.

Si un veneno tiene dificultad de crearse 25, que genera un -40 a la creación del veneno, su antídoto también tendrá la misma dificultad para ser elaborado. Además requiere los componentes necesarios para la elaboración del antídoto.

Se puede crear un antídoto más general para un nivel de venenos, ejemplo venenos fuertes, aumentado la dificultad en creación de antídotos en un +10.

4.10. REGLAS ESPECIALES SOBRE LAS ARMAS:

ATRAPAR OBJETOS LANZADOS O PROYECTILES

En el caso de que alguien se defiende contra un ataque de lanzamiento o de proyectil, puede intentar coger el proyectil o lo lanzado. Esto requiere:

Una tirada de parada a la que hay que aplicar le un penalizador en función del tipo de proyectil detenido.

Se debe declarar la intención de atrapar el proyectil antes de realizar la tirada.

Nivel de Fuerza	Armas Lanzadas	Dificultad	
		Armas de Proyectil o Fuego	Fuerza del arma
		Fuerza del usuario	
<30%	-	-10%	-20%
31% - 50%	-10%	-20%	-30%
51% - 70%	-20%	-30%	-40%
71% - 90%	-30%	-40%	-50%
91% <	-40%	-50%	-60%

CAPÍTULO V: BENDICIONES Y DONES DIVINOS

CAMBIANDO LAS REGLAS DE LA MAGIA DIVINA.

La idea acerca de la magia divina era cambiarla por un motivo, la magia divina no debe de ser magia, de forma similar a la hechicería, sino que deben de ser bendiciones.

Las bendiciones potencian al personaje, como talentos que este puede activar o desactivar durante la partida. Este es el motivo de que los Dioses otorgan pocos poderes o Bendiciones.

Nuevos Talentos

Bendición Divina 1

Puedes mantener activa 1 Bendición.

Bendición Divina 2

Requisitos previos: Bendición Divina 1

Puedes mantener activas 2 Bendiciones.

Bendición Divina 3

Requisitos previos: Bendición Divina 2

Puedes mantener activas 3 Bendiciones.

Bendición Adicional

Adquieres una bendición Adicional

Saber Divino

El talento saber Divino sigue las reglas descritas más adelante en este capítulo



CAMBIO DE TALENTOS EN LAS PROFESIONES

Sacerdote

- Se elimina la característica secundaria de magia +1 y se sustituye por el talento Bendición Divina 1
- Se sustituye el talento Magia pueril (Divina) por Bendición Adicional (tres cuales quiera).

Sacerdote Ungido

- Se elimina la característica secundaria de magia +2 y se sustituye por el talento Bendición Divina 2
- Se sustituye el talento Magia menor (dos cualesquiera) por Bendición Adicional (dos cuales quiera).

Sumo Sacerdote

- Se elimina la característica secundaria de magia +3 y se sustituye por el talento Bendición Divina 3
- Se sustituye el talento Magia menor (dos cualesquiera) por Bendición Adicional (dos cuales quiera).

BENDICIONES

- Funcionan como talentos potenciando a los personajes.
- Las bendiciones pueden ser lanzadas sobre uno mismo, o sobre otro PJ o PNJ no sacerdote para que este pueda usar las ventajas de la bendición. Siempre y cuando la bendición lo permita.
- El alcance de lanzar la bendición sobre otra persona es de 24 mts.
- El uso de las Bendiciones son Acciones Activas, que requieren el uso de Media acción.
- Salvo que diga lo contrario las bendiciones se mantienen activas durante tantas horas como el bono de voluntad del sacerdote. Y se desactivan o pasado este tiempo o por deseo del sacerdote.
- Una vez desactivadas las bendiciones tardan en volver a estar disponibles un periodo de 1 hora.
- Si existen varias bendiciones que potencian una misma cosa, es decir varias bendiciones de arma mágica, o de armadura, solo se mantiene activa una de ellas.

Supongamos que activamos la bendición purificadora para mi arma, pero además quiero activar la bendición de Martillo de Sigmar. En estos casos solo podrás activar una de las dos.

LISTA DE BENDICIONES

Nombre: indica el nombre de la Bendición

Duración: indica cuanto tiempo se mantiene activa la bendición, hasta que se desactiva.

Reactivación: indica cuanto tiempo hay que esperar para volver a activar la Bendición

Armadura Sagrada

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Genera una armadura mágica, que da 1 PA en todas las localizaciones. Cuenta como una armadura de tipo Medio. Esta bendición no puede ser lanzada sobre otros.

Encantamiento

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Da la característica de arma mágica a las armas. Permite atacar a seres intangibles o demoniacos.

Fortaleza

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Otorga un bono de +1 resistencia, para resistir daños.

Movimiento

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Otorga un bono de +1 al Movimiento.

Paliativo

Duración: bono de voluntad x2 en turnos

Reactivación: 1 hora

Sanas a un PJ o PNJ que toques a razón de 1 herida por media acción, esta bendición no puede ser lanzada sobre otros, no puedes curarte a ti mismo. Solo puedes sanar a una persona por vez. La duración de la bendición es de tantos turnos como tu bono de voluntad por dos. Solo puedes sanar a la misma persona 1 vez por día.

Potencia

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Otorga un bono de +1 Fuerza, para causar daño.

Purgadora

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Encantas un Arma con la magia Divina, esta causa un bono de +2 al daño contra seres demoniacos, se considera un arma mágica. Esta bendición solo puede ser lanzada sobre el arma que empuñes, si dejas de empuñarla se desactiva la Bendición.

Rapidez

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Incrementas la iniciativa de un personaje dándole un bono de +2.

Valentía

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Obtienes un Bono de +20 a la voluntad para resistir el miedo. Si un personaje esta acobardado y le lanzas esta bendición tendrá derecho a repetir la tirada de Miedo.

Voz Atronadora

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Obtienes un bono de +20 una de las siguientes habilidades: Carisma, Cotilleo, Intimidar, o Regatear.

SABERES DE LOS DIOS

Cambio de Reglas, Talento, Saber Divino

Todos los saberes de los Dioses otorgan 6 Bendiciones. De estas 3 se son propias del Dios en concreto, y las otras tres son genéricas que pueden ser seleccionadas de la siguiente lista. Se debe elegir a un Dios en concreto para adquirir sus Bendiciones.

Lista de Bendiciones de los dioses.

Bono a una Habilidad Secundaria

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Otorga un bono de +20 a una habilidad secundaria en concreto. Una vez seleccionada la habilidad no se puede volver a cambiar el bono, siempre que se active esta bendición siempre ira para la misma habilidad.

Bono a una Habilidad Secundaria

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 3 hora

Otorga un bono de +10 a una habilidad secundarias en concreto. Cada vez que se active esta bendición se selecciona una habilidad a la que se le da un bono de +10. Cuando se desactiva la bendición debe de pasar tres horas para poder volver a ser uso de ella.

Castigo

Duración: 1d10 asaltos

Reactivación: 1 hora

Lanza un Castigo sobre un PNJ o PJ concreto, deberá superar un control enfrentado de voluntad, si falla aplicara un penalizador de -20 a toda acción durante 1d10 asaltos. Solo se puede lanzar una vez por día a una misma persona.

Cerrar Heridas

Duración: instantáneo

Reactivación: 1 día

Esta Bendición solo sana al sacerdote, haciéndole que cure 1d10 +5 heridas. Solo se puede usar una vez por día.

Motivar

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Da un bono de Voluntad de +10 a todos los aliados del Sacerdote a 10 mts de radio.

Proyectil Mágico

Duración: instantáneo

Reactivación: 4 turnos

Permite lanzar el hechizo de proyectil mágico, para ello el sacerdote realiza una tirada de HP, si la consigue lanza un proyectil mágico de Fuerza 4.

Sueño

Duración: 1d5 turnos

Reactivación: 4 turnos

Lanza Sueño sobre un PNJ o PJ concreto, deberá superar un control enfrentado de voluntad, se quedara dormido 1d5 turnos. Solo se puede lanzar una vez por día a una misma persona.

SABER DE NAMANN

Ser uno con el Agua

Duración: 1 hora

Reactivación: 1 hora

El poder de Manann confieren la capacidad de respirar bajo el agua como si fuese aire, además de la capacidad de andar por encima del agua y darte da el talento desplazamiento Acuático, durante 1 hora al día.

Control de las olas

Duración: instantáneo

Reactivación: 5 turnos

Permite lanzar dos hechizos de proyectil mágico, para ello el sacerdote realiza una tirada de HP, si la consigue lanza dos proyectiles mágicos de Fuerza 3.

Maldición del Albatros

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

El poder de Manann confiere la capacidad de incrementar los críticos de los aliados en un +1 en 48 mts radio alrededor del sacerdote.

SABER DE MORR

Destruir no Muerto

Duración: instantáneo

Reactivación: 5 turnos

Permite que el toque del sacerdote destruya No muertos con una facilidad Pasmosa. Realiza una tirada de toque, usando HA, causa un ataque de Daño 8.

Visión de Morr

Duración: 1 hora

Reactivación: 1 hora

Permite Ver y escuchar seres espirituales e invisibles.

Marca del Cuervo

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

El poder de Morr confiere la capacidad de incrementar el daño +1, a ti y tus aliados, en 12 mts radio alrededor del sacerdote.

SABER DE MYRMIDIA

Lanza de Myrmidia

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Tu arma debe de ser una lanza. Ganas los siguientes atributos durante tantos turnos como tu voluntad.

+2 al daño, Perforante +2, y tu Arma se vuelve un Arma Mágica. Esta bendición solo puede ser lanzada sobre el arma que empuñes, si dejas de empuñarla se desactiva la Bendición.

Aliento de Myrmidia

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

Otorga un bono a tus aliados de +10 a su HA o su HP, que estén alrededor de 12 mts radio del sacerdote.

Golpe Veloz

Duración: 6 asaltos

Reactivación: 5 asaltos

Durante 6 asaltos podrás realizar la acción de ataque rápido como media acción.

SABER DE RANALD

Suerte

Duración: hasta que se gaste la suerte

Reactivación: un día.

Con esta bendición el PJ obtiene 2 puntos de suerte adicionales al día, pero una vez activada la bendición no se desactivará hasta que no se gasten todos los puntos de suertes dados por la misma. Solo se puede usar una vez por día.

Buena Fortuna

Duración: instantáneo

Reactivación: un día.

Puedes invertir el orden de los percentiles en una tirada. Solo se puede usar una vez por día.

Detectar Trampas

Duración: 1 hora

Reactivación: 1 hora

Puedes detectar mágicamente todas las trampas que se encuentran ocultas pero no desactivarlas. Cuando se desactiva la bendición debe de pasar tres horas para poder volver a ser uso de ella.

SABER DE SHALLYA

Sanar locura

Duración: instantáneo

Reactivación: un día.

Permite a tu personaje sanar a un personaje con locura. Solo se puede lanzar una vez por mes a una misma persona. Esta bendición solo puede activarse una vez por día.

- Usando las reglas básicas eliminas un trauma y eliminas todos sus puntos de locura.
- Usando las reglas de DH, o avanzadas, reduces el nivel de Locura del personaje reduciendo su locura en 1d10 +5 puntos, además eliminas un Trastorno.

Curar

Duración: instantáneo

Reactivación: 3 asaltos.

Tu contacto sana a quien toques, curándole 1d10 heridas, esta bendición no puede ser lanzada sobre otros. Solo puedes sanar a una persona por vez. Solo puede sanar a una misma persona 2 veces por día. Esta bendición puede volver a activarse cada 3 asaltos.

Purificar

Duración: instantáneo

Reactivación: 3 asaltos.

Curas cualquier efecto de envenenamiento o enfermedad, solo puedes sanar a una persona por vez. Solo puede sanar a una misma persona 1 vez por día. Esta bendición puede volver a activarse cada 3 asaltos.

Además se puede lanzar la bendición purificar sobre cualquier seguidor o demonio de Nurgle, el objetivo recibirá 1d10 heridas que ignoran armadura y resistencia. Además la víctima deberá realizar una tirada de voluntad o quedara aturrido un salto. Se puede lanzar esta bendición contra un servidor de Nurgle una vez cada 3 turnos.

SABER DE SIGMAR

El martillo de Sigmar

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

El imbues de energía tu arma de mano, que debe de ser un martillo, esta gana la propiedad impactante, además de +2 al daño. Y se considera un arma mágica. Esta bendición solo puede ser lanzada sobre el arma que empuñes, si dejas de empuñarla se desactiva la Bendición.

Cometa de Sigmar

Duración: instantáneo

Reactivación: 6 turnos

Permite lanzar el hechizo de proyectil mágico, para ello el sacerdote realiza una tirada de HP, si la consigue lanza un proyectil mágico de Daño 6 y perforante 2.

Almenara de Valentia

Duración: instantáneo

Reactivación: 6 turnos

Refulges cual luz pura, cualquier persona que te vea no siente ni miedo ni terror, y se recupera de las condiciones de miedo.

SABER DE TAAL Y RHYA

Zarpa de oso

Duración: 6 turnos

Reactivación: 5 turnos

Incrementa la característica de fuerza del receptor de la bendición en +20.

Comunicación con las Bestias

Duración: bono de voluntad en Horas

Reactivación: 1 hora

El personaje puede comunicarse con normalidad con los seres del bosque, no puede ordenarles a que cumplan su voluntad y no sabrá si estos mienten o no.

Zarzal

Duración: 6 turnos

Reactivación: 5 turnos

Creas una zarza gigante a una distancia de 48 metros del sacerdote, de un tamaño de 5 metros de radio. Quien se encuentre dentro de la zarza deberá realizar un control enfrentado de Agilidad contra una dificultad de 12. Si fallan solo podrán desplazarse a la mitad de su movimiento, además de sufrir un daño de 4.

SABER DE ULRIC

Frio invernal

Duración: 6 turnos

Reactivación: 5 turnos

Todo aquel que se acerque a luchar contra ti sufre un penalizador de -10 a su HA.

Furia de Ulric

Duración: 6 turnos

Reactivación: 5 turnos

Incrementa tus ataques sumando un +1.

Aullido del Lobo

Duración: hasta el siguiente turno

Reactivación: 5 turnos

Todos los aliados que se encuentren a 24 metros del sacerdote que realicen una carga, podrán atacar dos veces durante la misma, sea cual sea su característica de ataques.

SABER DE VERENA

Prueba de fuego

Duración: instantáneo

Reactivación: diario

Acusas a un PNJ o PJ de una grave injusticia, este inmediatamente quedara envuelto en llamas. Si es inocente las llamas no le quemaran, si es culpable recibirá daño 8 durante 2 asaltos. Además durante esos asaltos se debe de aplicar las reglas de daño calorífico.

Palabras Sinceras

Duración: instantáneo

Reactivación: diario

Se le hace una pregunta o una serie de preguntas, hasta un máximo de 3, a un personaje que pueda comprender, mientras se le señala. Se hará un control enfrentado de voluntades, si falla estará obligado a responderlas con sinceridad.

Grilletes de Verana

Duración: 5 turnos

Reactivación: 3 turnos.

Control enfrentado entre la fuerza del defensor y la voluntad de atacante, si el defensor falla quedara apresado y quedara indefenso. Solo podrá liberarse de los grilletes si los rompe, cada turno podrá realizar otro control enfrentado para tratar de escapar.

CAPÍTULO VI: TALENTOS DE MONSTRUOS Y TABLAS DE CRÍTICOS

HABILIDADES DE MONSTRUO

En este apartado se describen los talentos de monstruos extraídos de varios manuales, y se los clasificamos entre naturales y sobrenaturales.

Los naturales son aquellos que tiene cualquier ser natural, humanos, caballos, orcos,...

Los sobrenaturales son habilidades especiales, como el aliento de un dragon, la intangibilidad de los fantasmas, etc.

DESCRIPCIÓN

- **[Tipo]** indica si la habilidad es una habilidad natural o sobrenatural
- **Nombre:** indica el nombre del talento
- **Coste:** en caso de que crees una criatura con puntos de Experiencia indica el coste del talento.
- **Descripción:** describe la habilidad del talento.

TALENTO

[Natural] ARMADURA NATURAL O ESCAMAS X

Coste 200 por nivel

La criatura o ser dispone de su propia defensa natural, el valor de X son los puntos de armadura que dispone. La criatura no puede llevar una armadura si tiene esta ventaja. Cada vez que se adquiera este talento incrementa un punto de armadura hasta un máximo de 6.

[Natural] ARMAS NATURALES

Coste 100

Los ataques sin arma de la criatura causan un daño considerable, 1D10 + BF de daño.

[Sobrenatural] ATAQUE ESPECIAL

Coste 300

No se sabe bien por qué pero los ataques efectuados por esta criatura ignoran los puntos de armadura.

[Sobrenatural] AURA DEMONIACA

Coste 200

Tiene un aura mística que te protege de todo daño no mágico, incrementa en 2 puntos tu armadura en todas las localizaciones, esta armadura no se aplica si el daño es sobrenatural o el arma está encantada o mágica.

[Sobrenatural] CARACTERÍSTICA ANTINATURAL

Coste 500

Elige una característica y duplica su bono, solo se puede escoger una vez por característica.

[Sobrenatural] CAMBIO DE FASE

Coste 300

Puede volverse corpóreo o incorpóreo gastando media acción. Ver incorpóreo

[Sobrenatural] CUERPO ELEMENTAL

Coste 300

Los ataques que no dañen a seres sobrenaturales no le hacen efecto, tu cuerpo se convierte con la forma de un elemento concreto.

[Natural] GOLPES IMPARABLES

Coste 200

La criatura es tan grande y fuerte que sus golpes son muy difíciles de parar, los oponentes sufren un -30% a los intentos de parar.

[Sobrenatural] INCORPÓREO

Coste 200

Gana +30 a esconderse, puede atravesar cualquier objeto sólido no cargado ni protegido mágicamente. Los ataques que no dañen a seres sobrenaturales no le hacen efecto. No puede atacar de forma física.

[Sobrenatural] MIEDO

Coste 200 por nivel

1º vez que cojas este talento obligas a hacer una prueba de miedo 1.

2º vez que cojas este talento obligas a hacer una prueba de miedo 2 (Reglas básicas, causas Miedo)

3º vez que cojas este talento obligas a hacer una prueba de miedo 3

4º vez que cojas este talento obligas a hacer una prueba de miedo 4 (Reglas básicas, causas Terror)

[Sobrenatural] NO MUERTO O CONSTRUCTO

Coste 200

Carece de puntos de aguante, es inmune a enfermedades y a venenos, no necesita ni dormir ni descansar.

[Natural] REGENERACIÓN

Coste 200

Cada asalto realiza una tirada de resistencia, si acierta regenera 1 punto de vida

[Sobrenatural] SEGUNDA FORMA

Coste 300

Incrementa todas las características primarias con un +10% eres +10 a venenos y enfermedades.

[Natural] SENTIDOS ANTINATURALES

Coste 200

Percibes todo en tu alrededor de un área de 30 mts de radio.

[Natural] TOXICO

Coste 200

La criatura genera un veneno propio, ver página 86, creación de venenos. El veneno de la criatura no puede ser de nivel superior a 20.

[Natural] VER EN LA OSCURIDAD

Coste 100

Puedes ver perfectamente en la oscuridad como si fuese de día. Este talento no sirve para casos de oscuridad absoluta o que se cree oscuridad sobrenatural.

[Natural] VOLUNTAD DE HIERRO

Coste 400

Una criatura con este talento es inmune al Miedo, al terror, a los efectos de la habilidad intimidar y del talento Inquietante.

[Natural] ADICCIÓN

coste -200

Debes alimentarte de una determinada sustancia pues es lo único que puede mantenerte con vida.

[Natural] ELEMENTO DAÑINO

coste - 200

Existen algo que es especialmente mortífero contra ti, si te ves afectado por ello recibes una herida por turno de exposición.

[Sobrenatural] INESTABILIDAD DEMONIACA

Coste -200

Cada vez que un ser con inestabilidad demoniaca sufra daños y no cause daños ese turno tendrá que hacer una tirada de voluntad, si la falla regresara a su dimensión

DESPLAZAMIENTO ESPECIAL

[Natural] VOLADOR

Coste 200

Puedes volar y desplazarte por el aire a un movimiento igual doble de tu bono de agilidad

[Natural] ADERENTE

Coste 200

Puedes desplazarte por cualquier superficie horizontal o vertical a tu movimiento normal

[Natural] BAJO TIERRA

Coste 200

Puede escavar a través de la tierra a un movimiento igual que su bono de agilidad. Puede respirar bien bajo tierra.

[Natural] ACUÁTICO

Coste 200

Se desplaza de forma sub acuática a un movimiento igual a su bono de agilidad x2, además puede respirar bajo agua.

[Natural] MUY VELOZ

Coste 200

Tu velocidad normal se duplica. movimiento igual a su bono de agilidad x2

[Sobrenatural] TELETRANSPORTE

Coste 300

Te teletransportas a una distancia igual a tu voluntad en metros, tienes que ver donde te teletransportas, no puedes llevar contigo a tantas personas como tu bono del voluntad

REGLAS DE CRITICOS

Propongo la siguiente tabla de críticos para los combates, esta tabla es más mortal que las tablas de combate normales de WHF:JdR. La siguiente tabla de críticos genérica, para cualquier parte del cuerpo. Esta tabla de críticos fue desarrollada, con objeto de hacer los críticos más aleatorios.

CRÍTICOS

Aquí modificamos las reglas de los críticos de los personajes, para que sea más letal. Del mismo modo que con las reglas anteriores los críticos se realizaran cuando:

- Un combatiente puede recibir un máximo de puntos de daño igual a sus Heridas.
- Cuando el daño recibido supera las Heridas del personaje, se infringirá daño crítico.
- Todo impacto adicional le inflige daño crítico, lo que puede causarle lesiones permanentes, pérdida de extremidades y, desde luego, la muerte.
- Cuando esto ocurre, hay que consultar inmediatamente la tabla correspondiente a la localización impactada (brazo, cuerpo, etc.).
- El daño crítico total determina la gravedad de la herida sufrida en dicha localización.

Desde aquí se pueden aplicar dos reglas:

1º regla básica de WHF:JdR, Si el personaje sobrevive el siguiente daño crítico comienza en cero.

2º Reglas de Dark Heresy, Si el personaje sobrevive, conservará el daño crítico recibido. Si el mismo personaje vuelve a sufrir daños de nuevo, se añaden al daño crítico que ya tenía y se usa el total acumulado para determinar el nuevo efecto crítico sufrido por el personaje.

Efectos de críticos

Nivel	Efecto
1	Incrementa nivel fatiga 1 Efecto 1
2	Incrementa nivel fatiga 2
3	Incrementa nivel fatiga 2 Efecto 2 turnos
4	Incrementa nivel fatiga 2 Efecto 1d5 turnos
5	Incrementa nivel fatiga 1d5 Efecto 1d5 turnos Pérdida
6	Incrementa nivel fatiga 1d5 Efecto 1d5 turnos Pérdida Daño característica 1d5
7	Incrementa nivel fatiga 1d10 Efecto 1d10 turnos Pérdida Daño característica 1d5
8	Incrementa nivel fatiga 1d10 Efecto 1d5 Horas Rotura brutal del miembro Daño en una característica 1d10. Hemorragia.
9	Incrementa nivel fatiga 2d10 Efecto 1d10 Horas Amputación Daño en una característica 1d10. Hemorragia.
10 +	Muerte

Efecto, son distintos tipos de efectos que puede causar un personaje sobre un enemigo al impactar dependiendo de la localización, causan:

Localizado	Efecto	Tirada
Cabeza:	Aturdido	1 - 4
	Ceguera	5 - 7
	Sordera	8 - 0
Brazos:	Aturdido	1 - 7
	Media acción.	8 - 0
Torso:	Aturdido	1 - 7
	Media acción.	8 - 0
Piernas:	Aturdido	1 - 7
	Reducción movimiento a la mitad	8 - 0

Daño característica, causa un daño a una característica haciendo que se reduzca en una cantidad de puntos permanentemente, dependiendo de la localización en donde impacte:

- En la Cabeza: Inteligencia, Voluntad o Empatía.
- En los Brazos: Fuerza
- En el Torso: Resistencia
- En las Piernas: Agilidad

Perdida, hace referencia a la pérdida de algún apéndice que se encuentre en un miembro, así por ejemplo del brazo, podría perder algún dedo, o de la cabeza una oreja o un ojo, aquí se permite al DJ decidir que va a perder su jugador, esta pérdida a efectos de juego es solo estética y no genera penalizadores al que la sufre.

Nota: si te amputa la cabeza mueres. A no ser que este no sea tu punto vulnerable.

Rotura del miembro, el personaje recibe un daño tan considerable que genera una rotura interna del miembro o la zona, así un poderoso golpe podría romper las costillas en el torso, o los antebrazos en los brazos. Se requiere una tirada de resistencia para no morir en el acto debido al daño acumulado y al shock.

Amputación, el personaje recibe un daño tan masivo que genera produce el cercenamiento del miembro que ha sido golpeado. Y su posterior pérdida. Se requiere una tirada de resistencia para no morir en el acto debido al daño acumulado y al shock, además si el miembro cercenado es la cabeza el personaje muere automáticamente.

