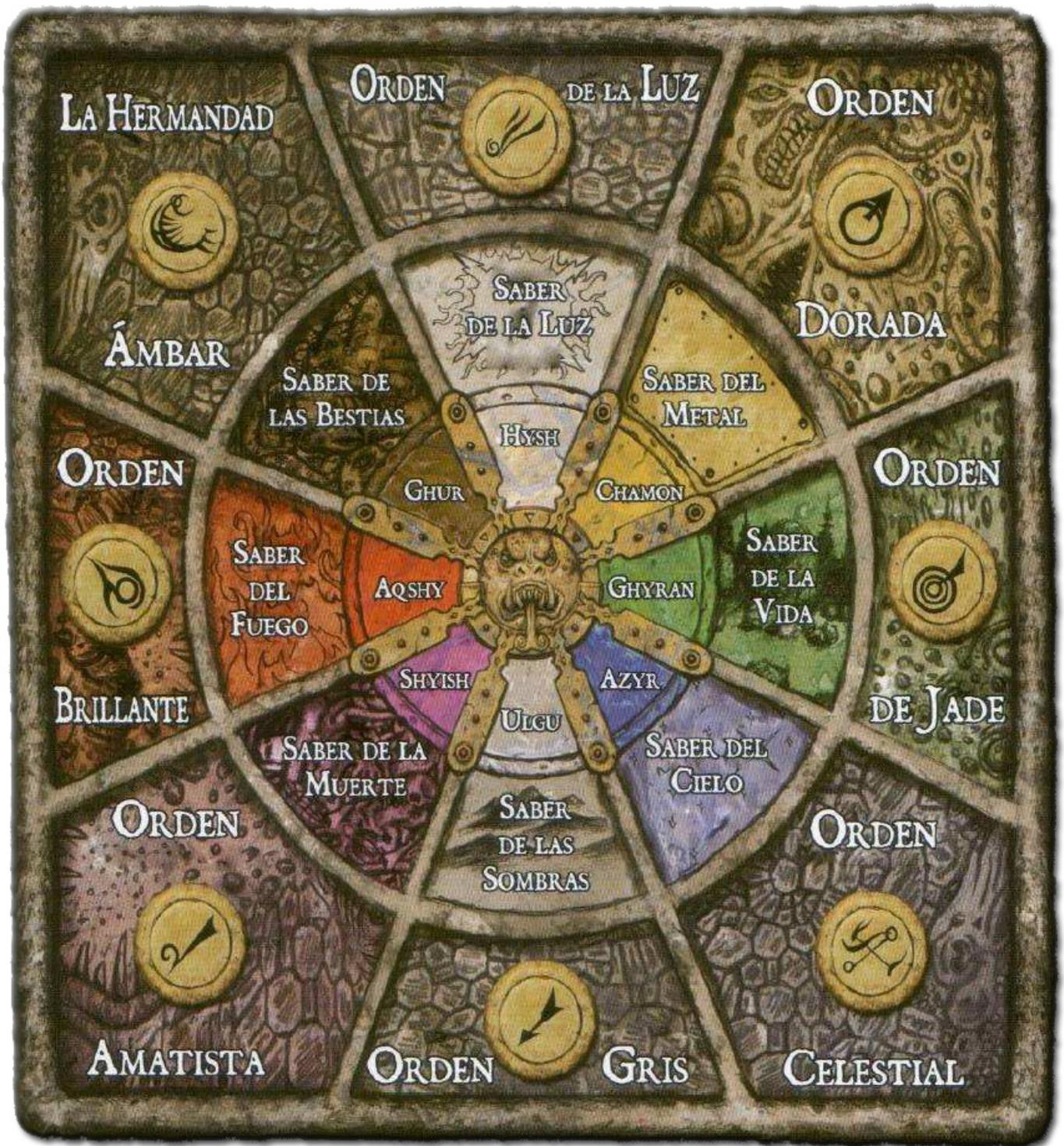


Las ocho escuelas Imperiales



WARHAMMER

Índice: Las ocho escuelas imperiales

Las ocho escuelas Imperiales	1
El saber del Metal.....	3
El saber de las Bestias.....	10
El saber de la Muerte	17
El saber del Fuego	23
El saber del Cielo	30
El saber de la Vida	37
El saber de la Luz	43
El saber de las Sombras.....	49

El saber del Metal



Atizar la fragua

Factor de dificultad: 4

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 x 10 minutos.

Defensa de acero

Factor de dificultad: 5

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 un minuto (6 asaltos), y luego desaparecen. Todos los ataques dirigidos contra ti sufren una penalización de -10% a la HA o HP (según corresponda).

Comprender el mecanismo

Factor de dificultad: 6

Preparación: 1 minuto

Duración: Instantáneo

Alcance: Usuario

Ingrediente: La pluma de un dibujante (+1)

Descripción: Al invocar este hechizo, el lanzador puede examinar una pieza que tenga más de una pare móvil, y obtener la comprensión total de cómo se manipula y para qué sirve. Durante la invocación, un boceto fantasma del componente aparece en el aire enfrente del hechicero. Si el lanzador intenta entonces reparar, modificar, usar, sabotear, operar o construir una copia del componente, ganará un +20% a cualquier tirada de Habilidad o Característica que deba superar.

Forma defectuosa

Factor de dificultad: 6

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 la HA cada vez que la usa. Las propiedades perniciosas del alma 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.

Inscripción

Factor de dificultad: 7

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 la docena primera incrementa en 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.

Ley de la lógica

Factor de dificultad: 7

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 ayudara a ti o aun 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).

Serpiente de metal

Factor de dificultad: 7

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un vial con sangre de serpiente (+1)

Descripción: Creas una serpiente de metal que se lanza contra un objetivo. Éste tiene derecho a una prueba de Agilidad. Si la falla permanecerá inmovilizada de pies durante 1 asalto + 1 asalto X Magia. El objetivo no podrá realizar acciones de moverse ni esquivar, por lo demás podrá actuar de forma normal.

Ley de la forma

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una barra de hierro (+1)

Descripción: Transmutas un objeto solido e inanimado, confiriéndole la dureza del acero. Adquiere el peso y tacto de metal solido, 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 antorchas lo incendien, etc. Debes tocar el objeto para afectarlo. La ley de forma dura tantos minutos como tu característica de Magia.

Chequeo anatómico

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Duración: Instantáneo

Alcance: 24 metros (12 casillas)

Ingrediente: Un par de anteojos (+1)

Descripción: Mediante este hechizo, el hechicero dorado fija su ojo sobre un único objetivo dentro del alcance, y si supera una tirada de Inteligencia podrá comprobar sus proporciones y atributos. Si se realiza el chequeo, el lanzador podrá determinar el estado de salud general del objetivo, su atributo físico más poderoso y su Margen de Matanza. En cuanto a los monstruos, si se realiza la prueba de Inteligencia por dos o más niveles de éxito, el hechicero obtendrá pistas acerca de cualquier habilidad especial (o talento) que posea (por ejemplo "escalar paredes", "arma de aliento", "veneno"...). Esta información puede proporcionar un +10% a cualquier tirada de Sabiduría Académica (Estrategia y Tácticas) relacionadas con el combate contra el objetivo (a discreción del Dj). Mientras se invoca el hechizo, el hechicero dorado fija la mirada en el objetivo y ejecuta movimientos con los brazos en el aire.

Encontrar el punto débil

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Duración: 1 asalto / Magia

Alcance: Contacto (usuario)

Ingrediente: Una bisagra vieja

Descripción: El objetivo de ese hechizo se volverá un experto en encontrar debilidades en la defensa del enemigo. Durante el conjuro, obtiene +20% a su HA o HP cuando ejecute la acción de Apuntar, en lugar de +10%. Si el objetivo tiene el talento "Certero" o "Golpe localizado" (consultar Los Amos de la Noche), el bonificador aumentará a un +30% para los ataques apropiados. Sólo te podrás beneficiar de este hechizo una vez por cada invocación del mismo.

Metal en sangre

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un vial de sangre con unas cuantas partículas metálicas (+1)

Descripción: Haces que el hierro que circula por el corriente sanguíneo se agrande y se estanque durante unos minutos.

Esto provoca un terrible dolor al afectado, este deberá superar una tirada de Voluntad o perderá 10% HA, HP y Agilidad durante 1 minuto (6 asaltos) X Magia.

Maldición de la herrumbre

Factor de dificultad: 9

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.

Metal por carne

Factor de dificultad: 9

Preparación: 1 minuto

Duración: Instantáneo

Alcance: Contacto (usuario)

Ingrediente: Una vara de cobre (+1)

Descripción: Este hechizo solo puede ser invocado cuando un miembro haya sido destruido o amputado. El hechicero coge el miembro dañado y hace un molde de lo que quede en un muñón de metal hasta 30 centímetros de largo y ocho centímetros de diámetro. Puede dársele forma de garfio o punto, o bien aplanado hasta formar un pie estable, pero no puede agarrar cosas, como la Mano de un Veterano. La unión entre metal y carne será perfecta, y nunca se infectará.

Arma descomunal

Factor de dificultad: 10

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trozo del material del que este hecho el arma (+1)

Descripción: Utilizas el material interior de un objeto para agrandar un arma, pero no su peso. El arma duplica su tamaño (pudiéndose usar para alcanzar cosas, no exclusivamente en combate). El arma pasa a considerarse mágica, obtiene la propiedad Impactante, si ya era un arma con dicha propiedad, el bonificador al daño pasa a ser de +2 (añadiéndole la fuerza y demás modificadores habituales).

Historia del Metal

Factor de dificultad: 11

Preparación: Dos acciones completas

Ingrediente: Una lente (+1)

Descripción: Tocas un objeto de metal y escrutas su pasado, viendo las circunstancias en las que se forjó y creo como si estuvieras ahí. Más tarde podrás recordar un hecho específico sobre lo que viste si superas una tirada de inteligencia.

Metal reparado

Factor de dificultad: 12

Preparación: 2 Acciones completas

Duración: Instantánea

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una vara de latón (+2)

Descripción: Reparas un objeto metálico que haya sido roto. No puedes cambiar el tipo de metal, ni exceder la altura o la forma del objeto (pero tampoco necesitarás que estén todas las piezas disponibles). Deberás poseer por lo menos las tres cuartas partes de un objeto para devolverlo a su forma y función original. Si se posee menos de las tres cuartas partes del objeto, el Dj podría permitir reparar el objeto y, aunque funcione de forma menos efectiva, siga siendo usable. El objeto debe haber sido completo en su origen (no puedes usar el hechizo para adelantar un objeto a medias hasta que esté completo).

Rigidez de cuerpo y mente

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un disco pequeño de metal (+2)

Descripción: Tu cuerpo y tu mente adquieren propiedades del metal que los vuelve 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 da una bonificación de +10% a tu voluntad. Además, mientras dure el hechizo te muestras mucho más reacio a cambio de opinión; este efecto no se refleja en la mecánica del juego, sino que debes interpretarlo de modo que el DJ quede satisfecho. Estos efectos duran tantos minutos como tu característica de magia.

Flechas argénteas de Arha

Factor de dificultad: 13

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 de distancia de hasta 48 metros (24 casillas). Las flechas argénteas se consideran proyectiles mágicos de daño 3, y desaparecen después de infligir el daño.

Guarda de oro

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto (6 asaltos)

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una bola de oro (+2)

Descripción: Una parte de tu cuerpo quedará envuelta por una gruesa capa de oro, protegiéndote del daño externo.

Elige entre Brazo Izquierdo, Brazo Derecho, Pierna Izquierda o Pierna Derecha. Mientras el hechizo dure, la parte afectada se volverá impermeable a todo daño físico. La armadura también protege contra el calor y el frío, pero aún conduce la electricidad. El miembro afectado seguirá funcionando perfectamente (no se habrá vuelto más fuerte de lo habitual), pero sufres un -10% a las tiradas de Iniciativa debido a su peso. Al final de la duración del hechizo, podrás mantener la Guarda un asalto más si superas una tirada de Voluntad. Sólo podrás tener una Guarda de Oro sobre ti al mismo tiempo.

Nudo desatado

Factor de dificultad: 13

Preparación: 1 minuto

Duración: Instantáneo

Alcance: Usuario

Ingrediente: Un trozo de papel cubierto de escritura dorada (+2)

Descripción: Este hechizo se invoca cuando el hechicero se enfrenta a algún tipo de truco, misterio, puzzle, o enigma, para el cual existe una solución o vía de escape lógica que solo se pueda descubrir mediante la inspiración o la deducción. Cuando se formula, el Dj debe dar al hechicero una pista para la solución del enigma. Esta solución podría proporcionar un +10% a Sabiduría académica (Estrategia/tácticas) o a las pruebas de Regatear, si el Dj lo ve apropiado.

Armadura de hojalata

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto

Alcance: 48 metros (24 casillas)

Ingrediente: Un soldadito de plomo (+2)

Descripción: Causas que la armadura de un grupo de enemigos dentro del alcance se vuelva frágil, blanda y oxidada. Utiliza la plantilla grande; aquellos en el área de efecto que vistan armadura metálica reducirán sus puntos de armadura dos puntos en todas las localizaciones (mínimo cero). Así pues, una persona que vista armadura completa de placas (PA 5) tendrá 3 puntos de armadura. El hechizo no surgirá efecto en armaduras no metálicas. Si se usa el sistema básico de Armaduras, la Armadura Pesada contará como Media, y la Media como Ligera.

Armadura de plomo

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un casco en miniatura esculpido en plomo (+2)

Descripción: Haces que la armadura de un grupo de enemigos que estén a 48 metros (24 casillas) de ti pese como si estuviera hecha de plomo. Usa la plantilla grande. Todo el que caiga dentro del área de efecto sufre una

penalización de -10% a HA, HP, Agilidad, y -1 a movimiento. La armadura de plomo dura un minuto (6 asaltos).

Ley de la forma

Factor de dificultad: 14

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 o para leer un mensaje secreto grabado de esta forma. Para lo primero se lanza de igual modo que la inscripción, pero en vez de estar a la vista de todos, el mensaje es invisible, incluso cuando se examine de cerca el objeto. Para poder ver un mensaje inscrito con runa secreta, se lanza el hechizo de la segunda manera, lo cual vuelve visible el mensaje. Los hechiceros dorados 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 de ojos curiosos.

Ley de la edad

Factor de dificultad: 15

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 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 1 más tu característica de Magia.

Mover metal

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un guante con partes o completamente metálico (+2)

Descripción: Eres capaz de mover objetos de gran peso metálicos, el hechizo permite mover o doblar objetos de carga hasta 1000, permitiendo incluso doblar un barrote de celda. Por otra parte si el objeto pesa menos de 249 de carga, pueden ser arrojados de modo que puedan hacer daño, según el objeto arrojado se hará daño; El impacto será Daño 2 + 1 por cada 50 de Carga (así un objeto con carga 75 causará un impacto de Daño 4). El control del metal es un impulso, no puedes sostenerlo en el aire ni tener un control específico de él. También puede usarse para intentar desarmar a un objetivo, el cual debe superar una tirada de fuerza Rutina (+10%) a la que se aplica un penalizador de -10% por cada 50 de Carga (así, para desarmar a alguien con un arma grande de Carga 200

tendrá que superar una prueba de fuerza con un -30%) (Valor máximo de carga 249 para poder desarmar)

Transmutación de fluido

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Duración: Instantáneo

Alcance: 24 metros (12 casillas)

Ingrediente: Un trago de agua que esté casi hirviendo (+2)

Descripción: Provocas que una cantidad de líquido, igual a 100 litros por tu característica de magia, que instantáneamente hierva hasta convertirse en vapor. Debes poder ver el líquido para realizar el hechizo. El vapor será caliente, pero no causará daño. Si se envasa y después se refresca podrá volver a condensarse en agua. A los hechiceros que viajan por mar les gusta conocer este hechizo, pero también puede ser un buen medio para purificar un pozo, o para cruzar una corriente.

Ensayo y error

Factor de dificultad: 16

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 daño. La segunda tirada será definitiva.

Ley del fluido

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Duración: Instantánea

Alcance: Contacto

Ingrediente: Un puñado de sulfuro (+2)

Descripción: Provocas que un fluido de no más de una pinta se convierta en un poderoso ácido. Cualquier ser expuesto al ácido (que requerirá una tirada de HP, tratada como si fuera un Arma Arrojadiza) recibe Daño 3, modificable por la resistencia y la armadura. Si se causa una herida, el ácido quita un punto de protección de esa localización de cualquier armadura con la que contacte, debido a la corrosión. Tardará 1d10 turnos en recibir ese efecto. Si esto reduce la protección a cero, la armadura es destruida. Una pinta de líquido permite 1d0/3 lanzamientos. El DJ deberá determinar los efectos del líquido sobre objetivos inertes, pero generalmente una pinta destruirá una barra de metal, unos grilletes de acero, una cadena delgada o un candado de hierro.

Oro de los tontos

Factor de dificultad: 17

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 10 veces. El oro de los tontos dura tantas horas como tu característica de magia. Debes tocar el objeto para afectarlo.

Transformación del metal

Factor de dificultad: 18

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, solo 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%), mientras hacerlo de buena artesanía es difícil (-20%). Una tirada normal da como resultado un objeto de artesanía normal, mientras que si se falla la tirada de canalización (sea cual sea la dificultad) el objeto será de mala artesanía. Este es un hechizo de contacto.

Encantar objeto

Factor de dificultad: 21

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 del portador del mismo. Su forma determinara su función. Por ejemplo, podrías encantar una espada para que concediera una bonificación de la HA, o un anillo para mejorar la Emp. El encantamiento dura una hora, y un mismo objeto solo puede almacenar uno a la vez. El objeto se considera mágico. Este es un hechizo de contacto.

Desvelar lo desconocido

Factor de dificultad: 22

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, pagina 74).

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 característica de magia. 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 ultimas en descubrirse.

Puño de espinas

Factor de dificultad: 22

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un orbe de un hierro de buena artesanía, de un valor de 100 co o más (+3)

Descripción: Creas o usas un orbe de hierro que flota enfrente tuyo, acumulas la energía de Chamon en tu puño y la golpeas, haciendo que salgan unas púas hacia los enemigos que tengas en frente. Usa la plantilla de cono. Los que estén en el área de efecto deben tirar una prueba de agilidad para intentar esquivar las punzantes púas. Si la fallan sufren un impacto de Daño 3, recibiendo adicionalmente 3 Heridas sin salvación por Resistencia ni armadura durante 1 minuto (6 asaltos). Se pueden perder 2 acciones completas para quitarte todos los pinchos del cuerpo, sufriendo solo 3 heridas por la primera acción. Si se supera la tirada de Agilidad el Daño inicial es un impacto de Daño 1, las heridas sufridas cada asalto pasan a ser de 1 y se tarda una acción completa en quitárselos.

Transmutación de la mente inestable

Factor de dificultad: 23

Preparación: 10 minutos

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

Descripción: Intentas curar una mente enferma transmutándola en una sana, tarea bastante peligrosa. Al usar este hechizo hay que hacer una tirada de canalización. Si la consigues, el blanco pierde 1d10 puntos de locura. Por el contrario, si fallas, el blanco gana 1d10 puntos de locura. Este es un hechizo de contacto. No puedes lanzarte la transmutación de mente inestable sobre ti mismo. El hechizo tampoco funciona con animales.

Ley del oro

Factor de dificultad: 26

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.

Ley del oro definitiva

Factor de dificultad: 31

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una vaina de oro pequeña pero decorada que valga al menos 125 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 de forma permanente.

El saber de las Bestias



Abrigo invernal

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Pelo de un lobo (+1)

Descripción: Una gruesa mata de pelo con textura de lana crece por todo tu cuerpo. Protegerá del frío más extremo, y también expulsará la mayor parte del agua. Recibes el daño mínimo por las condiciones ambientales; sin embargo, también sufrirás una penalización de -10% a cualquier tirada de Carisma debido a tu apariencia bestial.

Amansar fiera

Factor de dificultad: 5

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 una tirada 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 característica de Magia, a no ser que le ataques, en cuyo caso el encantamiento se rompe de inmediato.

Forma de roedor corredor

Factor de dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta una hora

Alcance: Usuario

Ingrediente: La cola de un roedor (+1)

Descripción: El hechizo funciona de la misma manera que "Forma de cuervo en vuelo", pero en este caso te transformas en una rata negra.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
28%	0%	6%	6%	41%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	2	0	0	6	X	X	X

Habilidades: Escondarse, Movimiento silencioso, Percepción (+20%)

Talentos: ¡A correr!, Sentidos desarrollados

Castigar crueldad

Factor de dificultad: 6

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.

Forma de cuervo en vuelo

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pluma de cuervo (+1)

Descripción: Te transformas en un cuervo (junto a todo el equipo que lleves en ese momento) durante un máximo de 1 hora. Conservaras tus facultades mentales, tu Inteligencia y tu Voluntad. Tus demás características serán las de un cuervo (ver WJDR página 232). No podrás hablar ni lanzar hechizos mientras estés en forma de cuervo. Puedes cancelar el hechizo en cualquier momento para recuperar tu forma humana. El hechizo finalizará de inmediato si recibes un golpe crítico.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
38%	0%	10	10	38%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	6	1	1	2(8)	X	X	X

Habilidades: Percepción +20%

Talentos: Sentidos desarrollados, Vista excelente, Volador

La bestia sometida

Factor de dificultad: 7

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 normales salvajes como lobos, osos, serpientes y demás. El animal objetivo puede hacer una tirada de Voluntad para intentar resistirse a los efectos del hechizo. Si falla la tirada, 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, skavens y las manchadas por el Caos

Garras de furia

Factor de dificultad: 8

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 HA; tus garras cuentan como un arma de mano con la propiedad Rápida. Las Garras de furia duran

tantos minutos como tu característica de Magia. No puedes esgrimir un arma mientras tengas las Garras de furia.

La bestia mejorada

Factor de dificultad: 9

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un poco de ungüento (+1)

Descripción: Tocas a un animal herido y le curas tantas Heridas como tu característica de Magia. 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.

Rociada de almizcle

Factor de dificultad: 10

Preparación: Media acción

Duración: Instantáneo

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una glándula perfumada (+1)

Descripción: Al usar este hechizo un Magister ámbar puede lanzar una rociada de almizcle nauseabunda desde sus manos extendidas. Si se lanza sobre un objetivo, tendrá un alcance de seis metros (3 casillas), y se considerará un proyectil mágico. La víctima del hechizo olerá el almizcle y cualquier tirada de Percepción destinada a localizar a la víctima durante el hechizo tendrá un +20%. También se puede lanzar sobre un objeto, rociándolo con almizcle y haciendo que sea más fácil de encontrar. El tercer uso del hechizo requerirá que el lanzador marque un área no más grande que la plantilla pequeña con el almizcle. El fuerte hedor indicará a los animales de la zona que esa área forma parte del territorio del lanzador; sólo las bestias más agresivas o depredadoras entrarán en el área mientras dure el hedor a almizcle, y deberán superar una tirada de Voluntad para hacerlo. La rociada es instantánea, pero el fuerte olor durará un día entero por cada punto de característica de Magia del hechicero. Las bestias sobrenaturales no se amedrentarán por el almizcle.

El toro se fortalece

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pezuña de buey (+2)

Descripción: Lanzas un grito a todos tus aliados que se encuentren a 48 metros (24 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 o Terror, deberán ser resistidas de la forma normal.

La bestia parlante

Factor de dificultad: 11

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 (12 casillas) para dotarle del poder del habla durante tantos minutos como tu característica de Magia.

La mirada de otro

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una piel de lobo (+2)

Descripción: El individuo al que toques cuando formules el hechizo podrá ver a través de tus ojos a su voluntad mientras el hechizo dure, sin importar dónde estés. Por cada punto de Magia del lanzador, se podrá elegir a otro objetivo más. Los objetivos del hechizo podrán cambiar entre su propia visión y la tuya cuándo ellos quieran. Sin embargo, ver a través de los ojos de un hechicero es peligroso y si a causa del hechizo se provoca la maldición de Tzeentch, el objetivo/s deberá superar una tirada de Voluntad o ganar un Punto de Locura. No se podrán formular hechizos a través de la visión del hechicero, ni tampoco se ganará línea de visión para cualquier otro propósito.

Bestia desatada

Factor de dificultad: 12

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una brida rota (+2)

Descripción: Causas que un animal domesticado vuelva a su estado salvaje, y con temperamento furioso. Los perros más fieles se volverán contra sus amos; los caballos tirarán al suelo a sus jinetes y no dejarán que nadie se les aproxime; los halcones no volverán a los guantes de los cetreros; los cerdos tratarán de escaparse de los corrales y correr hacia los bosques. Los jinetes o dueños deberán superar una tirada Difícil (-20%) de Criar animales, Conducir o Montar (dependiendo de la situación) para evitar que el animal cause el caos, dañando a las propiedades e hiriendo a la gente. Los jinetes que no superen la tirada caerán al suelo.

Forma de pez escurridizo

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta una hora

Alcance: Usuario

Ingrediente: La cabeza de un pez (+2)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que “Forma de cuervo en vuelo”, sólo que esta vez te transformas en una trucha (de mar o de río según convenga). Si no estás en el agua cuando formules el hechizo, utiliza las reglas de “Asfixia” (WJDR, pg. 136)

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
12%	0%	8%	4%	31%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	3	0	0	0(8)	X	X	X

Habilidades: Escondarse, Nadar

Talentos: ¡A correr!, Contorsionista

La voz del amo

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

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

Descripción: Dominas a un animal en un radio de 24 metros (12 casillas), obligándole a cumplir tus deseos si no logra superar una tirada de Voluntad. Podrás decidir las acciones que llevará a cabo el animal en su siguiente turno, y él cumplirá tu mandato.

Furia de la madre oso

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: 48 metros (24 casillas)

Ingrediente: Una piel de oso (+2)

Descripción: Provocas que un animal salvaje ataque de una forma sorprendente: sin preocuparse por sí mismo, ni por las heridas que pueda sufrir, y sin ninguna razón aparente. La criatura atacará a la amenaza más próxima y luchará con tremenda furia hasta la muerte. Nunca se rendirá ni abandonará, no esquivará, y todos sus ataques serán ataques totales, ataques de carga o ataques rápidos. Como resultado de este comportamiento, la criatura ganará el talento “Inquietante”, si es que no lo tenía ya.

Pellejo de jabalí

Factor de dificultad: 14

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 de 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 característica de Magia.

Destruir cuero

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un frasco con polvo de cuerno 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.

Forma de lobo devorador

Factor de dificultad: 15

Preparación: 2 Acciones completas

Ingrediente: Una pata de lobo (+2)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que Forma de cuervo en vuelo, salvo que con él te transformas en lobo. Consulta la página 232 del manual básico de WJDR para ver las características de un lobo.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30%	0%	30	30	40%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	6	X	X	X

Habilidades: Nadar, Percepción +10%, Rastrear

Talentos: Armas naturales, Sentidos desarrollados

El largo sopor del invierno

Factor de dificultad: 16

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un diente de oso (+2)

Descripción: Tocas a un personaje, criatura o animal 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 también 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.

El festín del cuervo

Factor de dificultad: 17

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. Éstas son vengativas criaturas de Aethyr, 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.

Llamada a la horda

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Duración: Ver descripción

Alcance: Ver descripción

Ingrediente: Un cuerno de caza (+2)

Descripción: Este hechizo provoca que las criaturas del bosque acudan a tu lado. Usa la tabla de más adelante para determinar cuántas criaturas acuden, y cuantos minutos tardarán en llegar, siempre que estés cerca de su hábitat. Utiliza la columna de las águilas o de los lobos para cualquier otro depredador de altura similar; los pájaros del tamaño de un cuervo o menor deberán usar la tercera columna. Los grandes animales de presa incluyen ciervos, alces y jabalíes. Los animales de presa pequeños incluyen conejos, erizos, ratones de campo, etc. Para los roedores de caza como las ratas de campo, comadrejas y ratas acuáticas usa la tercera columna. Las criaturas deben ser nativas del área donde se formula el hechizo, habrá un número suficiente de ellas, y serán capaces de llegar a tu lado con relativa facilidad. El hechizo funciona únicamente en criaturas salvajes; no serán hostiles hacia ti pero tampoco harán todo lo que les pidas. El Dj será quien decida en cada caso.

Criaturas llamadas:

	1d10	1 a 3	4 a 7	8 a 10
Minutos		2	3	4
Águilas o lobos		1	2	3
Grandes animales de presa		2	3	4
Reptiles, pájaros		4	5	6
Pequeños animales de presa		6	8	10

Agilidad de gato

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pata de gato con el que hayas convivido al menos durante 3 meses. (+2)

Descripción: Obtienes una gran agilidad de movimiento.

Este hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia, obtienes un +10% por cada punto de Magia (Magia 1 = +10%, Magia 2 = +20%, etc.) a la característica de Agilidad, pero pierdes un 5% de Fuerza X Magia (Magia 1 = -5%, Magia 2 = -10%, etc.)

Bestia acobardada

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Pelo de un perro cobarde (+2)

Descripción: Reprendes estruendosamente a tus enemigos, equiparándolos a los animales más viles cuya mejor opción es la de encogerse de miedo ante su amo. Esto hace que les entre 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 cada asalto hasta que consigan una y se resistan a los efectos del Miedo, o hasta que abandonen el lugar. Como alternativa, puedes concertar los efectos de este hechizo en un único objetivo, que deberá superar una tirada Desafiante (-10%) de Terror.

Forma de corcel brioso

Factor de dificultad: 18

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Pelo de la crin de un destrero (+2)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que Forma de cuervo en vuelo, salvo que con él te transformas en un destrero. Consulta la página 232 del manual básico de WJDR, o los caballos de guerra pesados de la página 122 del Bestiario del Viejo Mundo, para ver las características de un destrero.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30%	0%	45	45	30%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	18	4	4	8	X	X	X

Habilidades: Nadar, Percepción +10%

Talentos: Armas naturales, Golpe poderoso, Oído agudizado, Sentidos desarrollados

Forma de tiburón

Factor de dificultad: 18

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Una aleta de tiburón (+2)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que Forma de cuervo en vuelo, salvo que con él te transformas en un tiburón.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40%	0%	50	40	40%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	18	5	4	0(9)	X	X	X

Habilidades: Nadar.

Talentos: Armas naturales, Golpe poderoso, Sentidos desarrollados.

Fuerza del oso

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una garra de oso con el que hayas compartido o convivido al menos 24 horas. (+2)

Descripción: Obtienes una gran fuerza física. Este hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia, obtienes un +10% por cada punto de Magia (Magia 1 = +10%, Magia 2 = +20%, etc.) a la característica de Fuerza, pero pierdes un 5% de Agilidad X Magia (Magia 1 = -5%, Magia 2 = -10%, etc.)

Transformación gloriosa

Factor de dificultad: 18

Preparación: 2 Acciones completas

Duración: Un año y un día

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una pluma de cisne negro (+2)

Descripción: Transformas a una criatura predispuesta en un ser de gran belleza, revelando su buena naturaleza (o lo más cercano que se pueda). Las características del sujeto se convierten en las de la criatura, y perderá toda memoria que le indique que antes había sido otra cosa. Un hechicero podría ser capaz de detectar el aura mágica a su alrededor, pero para cualquier otro ser le parecerá una bestia común. Bestias como los cisnes, halcones o perros de caza son típicamente elegidos para la transformación, ya que se les asocia con la nobleza. El hechizo se usa básicamente para esconder a la gente, o para liberarla de cualquier retorcido destino funesto sin necesidad de quitarle la vida. Muchos hechiceros ámbar tienen un águila en su hombro que responde al nombre de un viejo amigo.

Cachorro perdido

Factor de dificultad: 19

Preparación: 10 minutos

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una pizca de estiércol (+2)

Descripción: Normalmente este hechizo es usado por los Magisters ámbar cuando tienen problemas en plena naturaleza. El hechizo reúne las corrientes de Viento Marrón alrededor del hechicero, provocando que huela y gima como una cría pequeña y abandonada. Los gemidos pueden ser escuchados desde un kilómetro y medio de distancia, y convocarán a un mamífero grande (como un perro o mayor) que esté en el área. Si no hubiera criaturas apropiadas, el hechizo fracasará. Cuando la criatura encuentre al hechicero, lo tratará como si fuera un cachorro de su propia especie (aunque tenga un aspecto muy raro). Le guiará de vuelta a su guarida, protegiéndolo de los atacantes (si son los que normalmente atacarían a una de sus propias crías) y le proveerá de comida y agua que esté al alcance (ya sea en su guarida o cerca del hechicero). Le lamerá las heridas, previniendo la posible infección. El hechizo afecta a una persona más por cada punto de característica de Magia que tenga el hechicero, aunque el cuidado de animales con garras puede ser perjudicial para el animal en cuestión. Una vez el "cachorro" esté a salvo, calentito y alimentado, el animal volverá a sus propios asuntos. También lo hará cuando se agote la duración del hechizo o si el hechicero decide finalizarlo antes.

La bestia desatada

Factor de dificultad: 19

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 entrará en un frenesí (igual que el talento con el 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!).

Forma de oso rugiente

Factor de dificultad: 21

Preparación: 3 acciones completas

Ingrediente: Una zarpa de oso (+3)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que Forma de cuervo en vuelo, salvo que con él te transformas en oso. Consulta la página 232-233 del manual básico de WJDR para ver las características de un oso.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
33%	0%	52	47	25%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	20	5	4	4	X	X	X

Habilidades: Nadar, Percepción

Talentos: Armas naturales, Golpe letal, Golpe poderoso, Inquietante, Sentidos desarrollados.

Transformación repugnante

Factor de dificultad: 21

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. Si la víctima no supera una tirada Desafiante de (-10%) de Voluntad, 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 este asalto.

1 – El sujeto encuentra algo interesante en su orificio nasal y se pasa un asalto hurgándose para sacarlo.

2 – El sujeto defeca ruidosamente, gimiendo por la intensidad del apretón.

3 – El sujeto grita sin motivo 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 trata de abrazar el objetivo 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 este asalto

9 – El sujeto se queda inmóvil y en silencio.

10 – El sujeto muge como un mulo, obligando a todos sus aliados que estén a menos de 8 metros (4 casillas) a realizar tiradas 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 en él con dos niveles de éxito en la tirada de canalización pertinente. Este es un hechizo de contacto.

Pellejo del Erizo

Factor de dificultad: 21

Preparación: Acción completa

Ingrediente: la piel de 10 Erizos (+3)

Descripción: La piel se te envuelve de una púa punzantes, que hieren a todo el que te ataque cuerpo a cuerpo, Siempre que recibas Daño en cuerpo a cuerpo el Agresor recibirá inmediatamente un impacto de Daño 1 (sin que este pueda hacer furias de Ulric). Este efecto dura tantos minutos como característica de Magia.

Mordisco de la cobra

Factor de dificultad: 25

Preparación: Media acción

Ingrediente: Dos colmillos de cobra (+3)

Descripción: La mano del hechicero se alarga y se convierte en una cobra durante unos instantes, tiene derecho a una tirada para impactar con ella (Fácil +20% a la HA) si impacta (solo se puede intentar esquivar con una tirada Desafiante (-10%) de la habilidad Esquivar. De ser impactado (elige una extremidad donde haya picado) el afectado debe superar una tirada Difícil de Resistencia por veneno, de no superarla al objetivo se le duerme la extremidad donde haya sido mordido (con los efectos de perder una extremidad, sin causar Heridas) durante 1 minuto (6 asaltos), además cada asalto que el veneno no sea tratado recibirá -1 al Movimiento, -1 Ataque y 1 Herida sin salvación por armadura o resistencia, este efecto dura 3 meses si no es tratado. El mínimo de Ataques y de Movimiento es 1, y de Heridas 0). Este es un veneno muy complicado de sanar, se necesita cirugía o magia para conseguir extraerlo completamente.

Alas de halcón

Factor de dificultad: 25

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 característica de Magia, con un Movimiento aéreo de 4. Para más información sobre el vuelo consulta el **Capítulo 6: combate, daño y movimiento** del manual básico de WJDR. Obviamente, si la gente sencilla ve a alguien con Alas de halcón pensarán que es alguna especie de demonio del caos, y reaccionaran en consecuencia.

Forma de grifo

Factor de dificultad: 28

Preparación: 3 Acciones completas

Ingrediente: Una pluma de grifo (+3)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que Forma de cuervo en vuelo, salvo que con él te transformas en grifo. Para más detalles visita la página 98 del bestiario del viejo mundo.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
50%	0%	58	51	52%	X%	X%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	48	5	5	6(9)	X	X	X

Habilidades: Percepción +10%

Talentos: Armas naturales, Aterrador, Golpe letal, Golpe poderoso, Visión nocturna, Voluntad de hierro.

El saber de la Muerte



Ante el umbral oscuro

Factor de dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Un rótulo de lápida con tu nombre (+1)

Descripción: Al invocar este hechizo te vuelves anciano al instante, añadiendo unos veinte o treinta años a los que ya tienes. No es una ilusión, así que sufres un -10% a tu Habilidad de Armas, Habilidad de proyectiles y Agilidad, y tu movimiento se reduce en uno. Aunque usado en su mayor parte para mostrar a los aprendices los efectos del poder que están intentando dominar, puede tener otros usos. Por ejemplo, para adoptar otra identidad, añadiendo un +20% a las pruebas de Disfraz. Podrás volver a ser joven cuando así lo desees.

Fin del pesar

Factor de dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un reloj de arena (+1)

Descripción: Pronuncias unas palabras de consuelo a un individuo desolado por el reciente fallecimiento de un pariente de sangre. El pesar del objetivo se atenúa al tiempo que aumenta su comprensión del destino. Cualquier efecto de Miedo o Terror, toda penalización a las características, y los efectos de la locura que se deban a esta muerte son eliminados o anulados.

Máscara de muerte

Factor de dificultad: 5

Preparación: 2 acciones completas

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una máscara de muerte (+1)

Descripción: El cadáver al que toques se congelará en el momento de la muerte. Su sangre no fluirá, su piel seguirá caliente, sus heridas cesarán de sangrar (mientras estén cubiertas), y a todo el mundo le parecerá que el individuo está durmiendo. Se usa principalmente para funerales de grandes hechiceros, pero también puede ser útil para esconder un cadáver. Esto no podrá detener o aminorar la muerte del sujeto en ningún caso.

Visión de la muerte

Factor de dificultad: 5

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.

Mensajero de muerte

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un cuchillo afilado (+1)

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

Defunción rápida

Factor de dificultad: 7

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.

Guadaña segadora

Factor de dificultad: 8

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 propiedades Rápida y Daño 5, y te proporciona una bonificación de +10% de HA si la usas. El hechizo permanece activo durante tantos asaltos como tu característica de Magia; podrás conservarla si superas una tirada de voluntad en cada asalto adicional.

Maldición del saqueador de tumbas

Factor de dificultad: 10

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.

Sangre lenta

Factor de dificultad: 10

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Un filo frío como el hielo (+2)

Descripción: Provocas que la sangre de una de tus extremidades deje de fluir y se hinche como la de un cadáver. Puede ser lanzado sobre el brazo derecho, el brazo izquierdo, la pierna derecha o la pierna izquierda (no se puede invocar sobre la cabeza!). El fluir detenido de la sangre impide que ningún daño crítico infringido en esa localización pueda ser considerado letal. Pasa por alto todo texto de las tablas de Golpes Críticos que diga que cualquier nuevo golpe en esa localización implique usar la tabla de Muerte Súbita. Sin embargo, si el resultado directo es la muerte, te mueres. Aún podrás usar la extremidad normalmente, pero sufrirás los siguientes efectos cuando el hechizo finalice: Brazos: -10% a HA. Piernas: -1 a Movimiento. Estos efectos secundarios se disiparán al cabo de 1d10 / 2 horas.

Ajar miembro

Factor de dificultad: 11

Preparación: Acción completa

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

Descripción: 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 característica de Magia. 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.

Cosecha lúgubre

Factor de dificultad: 11

Preparación: Acción completa

Duración: 1 asalto / Magia

Alcance: Ver descripción

Ingrediente: Los fragmentos de una lápida desmenuzada (+2)

Descripción: Con este hechizo, el Magister amatista crea un conducto de Shyish que conecta las vidas y las muertes de toda criatura que le rodee. Se usará la plantilla grande, centrada en el lanzador del hechizo. Si alguna criatura en el radio de efecto muere, el hechicero curará 1210/2 heridas. Como de costumbre, no se podrá sobrepasar el máximo de heridas de cada ser.

Paso del tiempo

Factor de dificultad: 11

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.

Deseo mortal

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto (6 asaltos)

Alcance: 24 metros (12 casillas)

Ingrediente: La horca de un verdugo que haya matado a doce hombres (+2)

Descripción: El objetivo del hechizo deberá superar una tirada de Voluntad. Si falla, decide creer que esta es su última batalla, y luchará sin preocuparse de su propia vida. No podrá ni esquivar ni parar golpes, no podrá llevar escudos, no huirá ni retrocederá en ningún caso, y deberá desplazarse a atacar a cualquier enemigo que vea. En lo posible, todos los ataques deberán ser de Ataques de Carga, Ataques Totales o Ataques Rápidos.

La ayuda de los espíritus

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Haber hablado con un espíritu en al menos 48 horas (+2)

Descripción: Pides ayuda a los espíritus cercanos. Éstos se le aparecen al objetivo, situado a no más de 24 metros (12 casillas). El objetivo deberá superar una prueba de Voluntad, de fallarla caerá presa del miedo, si la supera tendrá una penalización de -15% a la HA por los molestos y constantes sustos de los espíritus. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia

Protección contra abominaciones

Factor de dificultad: 12

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 característica de Magia X 4 (Magia X 2 en casillas). Momias, vampiros, tumularios y espectros tendrán que realizar una tirada enfrentada 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.

Sabor de muerte

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Duración: Ver descripción

Alcance: 24 metros (12 casillas)

Ingrediente: Un ratón muerto (+2)

Descripción: El invocador selecciona un individuo en el área. Si el objetivo falla una tirada de Voluntad,

experimentará la sensación de su propia muerte, y sentirá ese dolor en su propio cuerpo. Quedará muerto durante 1d10 asaltos, o hasta que alguien le cure. Al creer que ha sufrido un golpe crítico, ganará automáticamente un punto de Locura, pero un único objetivo sólo puede ganar un único punto de Locura por los efectos de este hechizo.

Vislumbrar difuntos

Factor de dificultad: 13

Preparación: 10 minutos

Duración: Instantáneo

Alcance: Usuario

Ingrediente: Alguna pertenencia del finado (+2)

Descripción: Concentrándose en el viento del Shyish que rodee a un cadáver, el hechicero podrá ver una imagen del rostro del difunto, así como descubrir su nombre. Cualquier personaje con la habilidad Oficio (artista) podrá realizar un dibujo de su cara. Los Magisters amatista usan comúnmente este hechizo para identificar nobles fallecidos en batalla, particularmente cuando los cadáveres ya llevan tiempo pudriéndose o estén quemados por fuego. Por cada año de diferencia entre la muerte del personaje y la realización de este hechizo, el Factor de Dificultad se incrementará en 1. Una vez un cadáver ha sido "vislumbrado" de esa forma, nunca más se podrá repetir el hechizo sobre el mismo.

Liberación de la muerte

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un cráneo humano (+2)

Descripción: Conjuras el viento púrpura de la magia para que se arremoline alrededor de una criatura grande con el talento Etérea y que se encuentre a 12 metros (6 casillas) de distancia. El objetivo debe superar una tirada de Voluntad, o de lo contrario sufrirá los efectos de su condición. Esto impone una penalización de -10% a su HA, 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.

Resignación ante el destino

Factor de dificultad: 14

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 12 metros (6 casillas) de ti poseéis el talento Intrépido.

Shyish revelado

Factor de dificultad: 14

Preparación: 1 minuto (6 asaltos)

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una pala usada para cavar doce tumbas (+2)

Descripción: Te vuelves consciente de todas y cada una de las muertes que hayan tenido lugar en un radio de 48 metros (24 casillas) de tu posición. La habilidad abarca todas las defunciones acaecidas en el área a lo largo de tantos meses como tu característica de Magia. Podrás determinar el número de muertes y la especie o raza de los difuntos, pero nada más. En casos especiales (por ejemplo, en un campo de batalla donde miles de seres han fallecido), el DJ podrá aportar alguna información más (como "murieron en batalla").

Espejo de la parca

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un espejo oscurecido (+2)

Descripción: Aparece durante un breve instante un espejo del tamaño del afectado enfrente suyo, mostrándole a la parca, rodeada de puro terror, maldad y muerte. El objetivo debe estar a 18 metros (9 casillas) y no debe tener nada enfrente, tampoco debe estar combatiendo cuerpo a cuerpo. El objetivo deberá superar una tirada Desafiante (-10%) de voluntad o ganará 1 punto de Locura y quedará aterrado, obligándole a huir siempre que pueda, hasta que supere una tirada de Voluntad para reponerse.

La gélida garra de la muerte

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Usas los tentáculos helados de Shyish 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 una tirada de voluntad o de lo contrario quedarán aturridos. Podrán volver a intentarla al comienzo de su turno para liberarse de la garra mortal que los atenaza. Seguirán aturridos hasta que consigan superar una tirada.

Para los restos

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Duración: Instantáneo

Alcance: 12 metros (6 casillas)

Ingrediente: Una gema desmenuzada en polvo (+2)

Descripción: Al invocar este hechizo, el lanzador nombra un objeto (que no podrá superar en volumen al doble de la altura del propio hechicero) que requiera una fuente de

energía para funcionar o combustible para ser conducido. Al instante, el combustible se disuelve, y toda fuerza motriz desaparece. Por ejemplo, el fuego consume las astillas, las lámparas queman todo el aceite, los cañones se quedan sin pólvora y los ingenios de vapor de repente se quedan sin agua. En cualquier caso, elementos difusos como los mecanismos de cuerda, fuentes naturales y la propia gravedad no pueden ser afectadas por el hechizo. Las acciones de los objetos no cambian de ningún modo (un fuego no arderá más intensamente o más brillante porque el combustible se consuma). El hechizo sólo consume el elemento combustible del que dispone el objeto, por lo que si perdura una llama, podrá prender otras astillas, y no hay nada que impida que los enemigos puedan recargar sus pistolas. Los Magisters brillantes odian este hechizo, así que invocarlo cerca de ellos provocará que su rabia se intensifique.

Robar vida

Factor de dificultad: 16

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un frasco de sangre (+2)

Descripción: Absorber 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 la Bonificación por Resistencia y Armadura si no consigue superar una tirada de Voluntad. 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.

Llamada de los difuntos

Factor de dificultad: 18

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 haya 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.

Sellar la hoja

Factor de dificultad: 18

Preparación: acción completa

Duración: 1 minuto (6 asaltos)

Alcance: Contacto

Ingrediente: El diente de un Vampiro (+2)

Descripción: Dices el nombre de un individuo y tocas el filo de un arma, convirtiendo a ésta en la portadora de la muerte del individuo nombrado. Para la duración del hechizo, si el objetivo recibe un Golpe crítico con el arma en cuestión, deberá usar las reglas de Muerte Súbita. No es necesario que el nombre sea el suyo propio con el que nació, pero sí debe hacer referencia a algo por lo que el objetivo es conocido por otros seres. Ponerle un nombre falso no funcionará, como tampoco funcionará sobre animales, monstruos o criaturas sin nombre. Se rumorea que existe una versión mucho más poderosa que este hechizo, conocida como Nombrar el día, pero está perdida desde tiempos antiguos.

Últimas palabras

Factor de dificultad: 18

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.

El umbral de la muerte

Factor de dificultad: 20

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 característica de Magia, 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.

Estrago de juventud

Factor de dificultad: 23

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un esqueje de hiedra de la tumba 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 superar una tirada de voluntad o de lo contrario perderá 1d10% de F y R 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.

Pesadumbre del alma

Factor de dificultad: 24

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un corazón de un hombre que murió con una sonrisa (+2)

Descripción: El objetivo debe superar una tirada de Voluntad o sus ánimos se derrumbarán. El objetivo deberá superar una tirada de Voluntad para realizar cada acción, moverse, atacar o incluso defenderse. El objetivo debe estar a 12 metros (6 casillas), el hechizo dura 1 minuto (6 asaltos).

La ironía del destino

Factor de dificultad: 25

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La aceptación del objetivo (+3)

Descripción: Si el objetivo no desea participar (se le debe explicar a "grosso modo" el hechizo) tiene derecho a una tirada Desafiante (-20%) de Voluntad para resistirse, en cuyo caso no ocurre nada. Si falla o acepta ambos personajes, el hechicero y el objetivo son transportados a un plano paralelo y anterior al reino de los muertos de Morr. Aparecen en ese plano, sentados en una silla enfrente el uno del otro, un espectro sostiene un revolver y se dispone a explicar las reglas. Dicho revolver tiene una sola bala, tras dar vueltas a la recámara apunta a la cabeza del objetivo del hechizo y aprieta el gatillo. Debe tirarse 1d10 (si se tienen dados de 6 mejor), una "mano inocente" apunta dicha tirada en un papel y lo dobla para que no se vea el número, el objetivo (normalmente será el máster ya que difícilmente este recurrirá a este hechizo para acabar con un personaje sin miramientos) dice un número, dentro de los 10 (o 6) posibles. De acertar el arma se disparará y volará la cabeza al objetivo, si no lo acierta, se apunta en una hoja y el espectro pasa a apuntar a la cabeza del lanzador del hechizo, que repite la operación. Este proceso se repite hasta que uno de los dos caiga muerto en el suelo. Una vez sucede esto, ambos aparecen en el mundo real, uno muerto en el suelo y el otro tal cual estaba antes de desaparecer. Habrá transcurrido tantos turnos, minutos o horas como haya sido necesario, contando posibles conversaciones o cosas que hayan ocurrido, el espectro se mostrará abierto a explicar más detalles sobre la operación, pero ninguno de los dos es capaz (en el plano al que van) de hacer nada más que no sea hablar (tampoco tirar conjuros). En ese plano las leyes las hace el espectro. No se pueden usar puntos de destino ni nada parecido, esta es la última posible prueba que deberán superar los afectados.

Viento de muerte

Factor de dificultad: 27

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Convocas un viento letal de Shyish en 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.

Recluir Ánima

Factor de dificultad: 29

Preparación: 2 acciones completas

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

Descripción: Encierras el alma de tu víctima, sellándola en un recipiente duradero de tu elección (una botella, frasco o morral valdrán). 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 en presencia del cuerpo. Cualquier sacerdote de Morr, u otro hechicero amatista que conozca este hechizo, podrá hacerlo igualmente. En cualquier caso, el individuo devuelto obtiene de inmediato 1-5 (1d10/2) puntos de Locura debido a la angustiada experiencia. Si se abre la botella lejos del cuerpo, o la abre alguien que no conoce los rituales pertinentes, el alma se pierde en el mundo, vagando condenada a convertirse en fantasma. Consulta el Bestiario del viejo mundo (página 93) para más información sobre los fantasmas. Si el alma se pierde, el cuerpo podrá seguir en ese estado, pero tampoco merece mucho la pena. Este es un hechizo de contacto. 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 líderes de la Orden Amatista no ven con buenos ojos que se use una magia tan poderosa sin un motivo de peso.

El saber del Fuego



Cauterizar

Factor de dificultad: 4

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.

Cocina instantánea

Factor de dificultad: 4

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.

Colérico

Factor de dificultad: 6

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 superar una tirada de Voluntad o de lo contrario se encolerizará con otro blanco indicado por ti. Si el objetivo falla la tirada por 20 percentiles o más, atacará al blanco designado. Cada asalto, el objetivo puede intentar una nueva tirada de Voluntad para intentar sacudirse los efectos de este hechizo.

Llamarada de U'zhul

Factor de dificultad: 6

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.

Pasión renacida

Factor de dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un carboncillo de un fuego que haya estado ardiendo toda la noche (+1)

Descripción: Si, en cualquier momento del pasado, existió una pasión (incluso debilitada) entre las dos personas a las que toques mientras lanzas el hechizo, la pasión brotará de nuevo como si fueran dos amantes de por vida. No sólo es una cura rápida del hechizo "Pasión desatada", sino que

también sirve para volverse más populares en ciudades hostiles al mago. No se puede lanzar sobre uno mismo. El hechizo dura hasta la siguiente luna llena.

Corona de Llamas

Factor de dificultad: 8

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 característica de Magia. Mientras dure el hechizo recibes un +20% en todas tus tiradas de Mando e Intimidar. Además, tus enemigos deberán superar una tirada 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.

Brote de Llamas

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un chorro de vino (+1)

Descripción: Provocas que cualquier fuego dentro del radio de acción del hechizo aumente de golpe su intensidad, calor y brillo. El fuego podría también saltar dos metros en una dirección, incluso contra el viento. Prenderá a todo lo que toque. Aquellos que vean las llamas saltar deberán superar una tirada de Inteligencia: si fallan, se quedarán sorprendidos durante un asalto. El hechizo tiene un alcance de 24 metros (12 casillas)

Ignición

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una bola de cera (+1)

Descripción: El lanzador apunta hacia cualquier objeto o material ignito, o a una criatura inflamable que pueda ver y esté a un máximo de 48 metros (24 casillas). El objetivo arde y pronto queda cubierto de llamas. Si el objetivo es una criatura podrá intentar salvarse con una tirada de Agilidad para extinguir las primeras chispas. Si no se pasa la tirada, la criatura se inflama, sufriendo 1d10 heridas por turno sin derecho a usar el BR ni los puntos de armadura para mitigar los efectos. El fuego seguirá quemando hasta que el combustible se haya desecho, pero la criatura objetivo puede intentar pasar una tirada de Agilidad (Acción Completa) para apagar las llamas en cada asalto.

Domar al dragón

Factor de dificultad: 9

Preparación: Acción completa

Ingrediente: El tapón de un tonel de vino (+1)

Descripción: Aunque el viento rojo clama por las llamas, con este hechizo podrás controlar cualquier fuego, apartándolo de su emplazamiento y absorbiéndolo para ti mismo. "Domar al dragón" te permite extinguir cualquier llama o fuego del tamaño de un hogar o más pequeño (que ocupe una casilla o menos). Los fuegos más grandes pueden ser mitigados en parte, pero pueden volver a prender si las llamas están cerca. Absorber el fuego provoca que el lanzador se llene de ira, sufriendo los efectos del hechizo "Colérico" contra el primer objetivo que vea tras lanzarlo. Este hechizo tiene un alcance de 36 metros (18 casillas)

Sabor abrasador

Factor de dificultad: 9

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 (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.

Llama imperecedera

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un fuelle (+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 alguien lo apaga.

Bola de fuego

Factor de dificultad: 12

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.

Escudo de Aqshy

Factor de dificultad: 12

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.

Agua y aceite

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una vela que haya ardido durante trece días (+2)

Descripción: Causas que hasta cinco litros de agua se conviertan en aceite inflamable. El hechizo puede lanzarse sobre un recipiente o directamente sobre un suelo húmedo, que recorra un área de cuatro metros cuadrados (2 X 2 casillas). El aceite bastará para llenar hasta diez linternas o veinte lámparas. Cualquier pequeña chispa prenderá el aceite (como en el hechizo "Ignición"), causando un ataque de fuego de Daño 3 a cualquier ser que entre en contacto con él.

Llama cautivadora

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una bola de sulfuro con cadena (+1)

Descripción: El Píromante puede lanzar este hechizo a cualquier elemento combustible dentro de su alcance y que pueda ver. Una vez lanzado el hechizo, aquellos que vean las llamas deberán superar un chequeo de Voluntad o permanecerán contemplando el fuego como su único foco de atención. Las víctimas se consideran aturdidas e indefensas mientras sigan en ese estado, pero se defenderán si son atacadas (y las llamas ya no volverán a cautivarlos). El hechizo afectará a un máximo de un objetivo por cada punto de Magia que posea el hechicero, pero el tamaño del fuego también supondrá un límite para ello. Una antorcha o linterna podría cautivar sólo a un objetivo, mientras que un brasero o pequeño hogar podría afectar a dos objetivos. Los grandes fuegos no tienen

límites a ese efecto. El fuego dura 1 asalto X Magia y tiene un alcance de 24 metros (12 casillas)

Armadura ardiente

Factor de dificultad: 14

Preparación: Media acción

Ingrediente: La armadura objetivo de calidad Buena o superior (+2)

Descripción: Este hechizo solo afecta a los objetivos con armaduras metálicas. Calienta tanto el metal que la víctima recibe daño dependiendo del bonificador por Armadura. Este hechizo hace un impacto de Daño 2 + 1 X bonificador de armadura del objetivo (sin límites), así alguien con armadura completa de 5 PA, recibirá un impacto de Daño 7. Si usas las localizaciones se considera la mejor armadura que tenga en el cuerpo.

Cortina de llamas

Factor de dificultad: 14

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 aquél que la atraviese, 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 HP, 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 característica de Magia.

Espada llameante de Rhuin

Factor de dificultad: 14

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 característica de Magia. Podrás conservarla si superas una tirada de Voluntad en cada asalto posterior.

Piel horneada

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La cola de una salamandra (+2)

Descripción: La piel del lanzador se vuelve de un tono rojo ardiente, como un horno. Cualquiera que intente tocar, sujetar o inmovilizar al hechicero recibirá un ataque de Daño 4 y, a no ser que su piel esté protegida, deberá superar una tirada Difícil (-20%) de Resistencia o de lo contrario soltará al hechicero. El Píromante causará el mismo daño si agarra a alguien. El calor no dañará ni la ropa ni el equipo del hechicero cuando el hechizo sea lanzado, pero cualquier cosa que coja posteriormente a su lanzamiento también recibirá daño, y podría arder. El hechicero no se vuelve inmune al daño por fuego de otras fuentes mientras duren los efectos del hechizo, así que los hechiceros brillantes suelen quedarse lejos de productos inflamables cuando formulan este hechizo. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos).

Pasión desatada

Factor de dificultad: 15

Preparación: 2 Acciones completas

Ingrediente: Una gota de sangre de un camaleón (+2)

Descripción: Cuando el sujeto es tocado, se enamora perdidamente de la primera criatura viva que vea, ya sea hombre, mujer o asno. En cuanto a la duración, actuará como si sufriera el trastorno "Corazón Perdido" hacia el individuo o criatura amada. Cuando los efectos se acaben, la víctima recordará el hechizo y sus emociones volverán a la normalidad (y tal vez quiera vengarse del hechicero). Muchos jóvenes aprendices han sido notorios por el uso de este hechizo para conseguir sus propósitos, y esa es la razón por la que muy pocos Magister lo enseñan, y los grimorios que lo contienen están a buen recaudo. El hechizo es un hechizo de contacto y tiene una duración de 10 minutos X Magia.

Corazones de fuego

Factor de dificultad: 16

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.

Ira abrumadora

Factor de dificultad: 16

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 Desafiante (-10%) de Voluntad para resistirse a los efectos de este hechizo. Si falla esta tirada, el objetivo recibe una bonificación de +10% a sus características HA 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 librarse 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.

Brecha de magma

Factor de dificultad: 16

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una roca de un volcán (+2)

Descripción: Creas una brecha a los pies de un objetivo, en el interior de la brecha hay rocas de gran temperatura, incluso algún trozo con magma. El objetivo debe superar una tirada Difícil (-20%) de agilidad o recibirá un impacto de Daño 4 a cada extremidad inferior (2 impactos totales), el objetivo deberá superar una tirada Fácil (+20%) de fuerza o los pies se le quedarán enganchados, impidiéndole moverse, y sufriendo los dos impactos de nuevo. Coloca la plantilla pequeña encima del objetivo, que no debe estar a más de 24 metros (12 casillas), para ver a los alcanzados. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos).

Fuego en la sangre

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La mano de un hombre quemado hasta la muerte (+3)

Descripción: La sangre en tus venas se vuelve pirofórica. Cuando tus enemigos te causen daño, el fuego brotará por la herida. Sufres un punto de daño adicional, y todos los rivales adyacentes deben superar una tirada de Agilidad, o sufrirán un ataque de fuego de Daño 3 que no se anula por armadura. Este hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia.

Ruina y destrucción

Factor de dificultad: 18

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un pedazo de carbón incandescente (+2)

Descripción: Haces que un objeto inerte sea destruido instantáneamente como si hubiera sido consumido por el fuego. Si tienes Magia 1, podrás afectar a objetivos con un valor de carga de 10 (objetos que generalmente caben en la palma de la mano); con Magia 2, puedes afectar a objetos de hasta carga 50 (objetos que pueden llevarse cómodamente con un brazo), con Magia 3 afectas a objetos de valor de carga 200 (objetos que pueden levantarse del suelo con relativa facilidad), y con Magia 4 puedes afectar a objetivos con valor de carga máximo de 1.000 (objetos que pueden ser arrastrados o tirados por un caballo). Los restos

concretos que quedan del objetivo después de lanzarse el hechizo dependen de su naturaleza, y se dejan a discreción del DJ, que debe decidir según el caso. 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. Este es un hechizo de contacto.

Familiar querido

Factor de dificultad: 21

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La capucha de un recién nacido (+3)

Descripción: Al lanzar este hechizo, el hechicero brillante mete sus manos en un fuego, que debe ser del tamaño de una hoguera o más grande, recibiendo un ataque de Daño 2 en sus brazos que no podrá ser mitigado por la armadura. Después, el hechicero usa sus manos para moldear la figura de un humanoide hecho de llamas, coronado por un montón de chispas y con dos ojos negros como el carbón. La figura causa Miedo a cualquiera que la vea, incluidos los aliados del hechicero. Tiene Movimiento 3 y puede emerger de las llamas, pero sin alejarse más de 12 meros (6 casillas) del fuego que la originó. El lanzador deberá reservar sus acciones para controlar a la criatura, que sólo podrá Mover o Atacar como acciones (ambas requerirán una acción completa), o gastar un turno prendiendo fuego a un objeto a su alcance. Si ataca, usará la Voluntad de su creador como Habilidad de Armas, y causará Daño 3 si impacta. El hechizo dura 1 asalto X Magia.

Hervir sangre

Factor de dificultad: 21

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un bazo de ogro (+3)

Descripción: Haces que la sangre de un objetivo que falle una tirada Desafiante (-10%) de Resistencia 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 característica de Magia. 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.

Espada en llamas

Factor de dificultad: 21

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un poco de brea mezclada con aceite de gran calidad (de un valor de 20 co) (+3)

Descripción: Haces que un arma no mágica empiece a arder. El arma pasa a considerarse mágica, causa 3 Heridas adicionales por fuego que se añaden al BF. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia.

Explosión ardiente

Factor de dificultad: 22

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Envías 1d10 oleadas de muerte ígnea a uno o más adversarios 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.

Égida de Aqshy

Factor de dificultad: 24

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 tuya, 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 menos 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 característica de Magia. Sólo puedes lanzar este hechizo sobre ti mismo (es decir, que el foco de la fila de objetivos protegidos sólo puedes ser tú).

Aliento de fuego

Factor de dificultad: 25

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 Voluntad, 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.

Cometa de Aqshy

Factor de dificultad: 26

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una roca de un meteorito (+3)

Descripción: Creas una roca ardiente, del tamaño de un mediano, que es arrojada contra un único enemigo. Este hechizo se considera un proyectil mágico de alcance 36 metros (18 casillas) que causa un impacto de Daño 10 al objetivo. El impacto se considera en el pecho, ya que abarca una buena parte del cuerpo.

Venganza abrasadora

Factor de dificultad: 26

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. Si el objetivo falla una tirada Desafiante (-10%) de Voluntad, 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 subsiguientes son Muy difíciles (-30%). Una vez desatada la Venganza abrasadora es difícil de sofocar.

Serpiente de fuego

Factor de dificultad: 30

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: La lengua de un dragón (+3)

Descripción: Éste hechizo invoca a una gran serpiente de fuego la cual va consumiendo a todo el que toca, coloca la plantilla grande encima tuyo, todo el que esté en el área de efecto recibe 2 impactos de Daño 6, cada asalto posterior el hechicero puede mover la serpiente una distancia total de 16 metros (8 casillas), no necesariamente en línea recta, todo el que quede bajo el área de efecto recibe de nuevo esos impactos (incluidos los que finalizaron bajo la plantilla), mientras el hechicero controla a la gran serpiente de fuego no es capaz de realizar ninguna acción más, no podrá parar o esquivar ataques, si opta por hacerlo se perderá la concentración y el hechizo finalizará automáticamente. Si el hechicero recibe daño debe hacer una tirada de Canalizar para mantener el control, de fallarla el hechizo finalizará inmediatamente. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos). El torrente de magia usado es tan poderoso que los hechiceros a 16 km notarán el estremecimiento del Aethyr.

Deflagración infernal

Factor de dificultad: 31

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un 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 característica de Magia. 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.

El saber del Cielo



Limpiar, pulir y abrillantar

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trapo limpio (+1)

Descripción: Cualquier instrumento relacionado con la percepción (telescopios, espejos, ventanas y demás) 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). Muchos aprendices utilizan Limpiar, pulir y abrillantar y luego aplican sutiles manchas para ocultar su labor mágica, que sobrepasa a lo que la mayoría de la gente puede conseguir con un cepillo y un trapo. Este es un hechizo de contacto.

Mapa de los cielos

Factor de dificultad: 4

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta el siguiente amanecer, o especial.

Alcance: Usuario

Ingrediente: Un mapa estelar (+1)

Descripción: Ganas +20% para todas las pruebas de Navegación mientras puedas ver el cielo, incluso si estás en un área completamente desconocida. Una vez pasada la prueba, el hechizo termina.

Presagio

Factor de dificultad: 4

Preparación: 1 minuto

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

Descripción: Puedes adivinar el futuro de una 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 2d10 en secreto: el resultado será el número de horas en las 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.

Azyr iluminado

Factor de dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Duración: Instantáneo

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una gota de mercurio (+1)

Descripción: Puedes predecir el Destino del objetivo. El uso de este poder proporciona un +10% a cualquier intento de Intimidación posterior. También podrás percibir si se han conjurado maldiciones sobre el objetivo, o si reúne grandes poderes.

Primer augurio de Amul

Factor de dificultad: 6

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.).

Convergencia armónica

Factor de dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un mapa de las constelaciones (+1)

Descripción: Adivinando e interpretando las señales del futuro, el hechicero guía las mentes de sus camaradas guerreros. Durante 1 minuto (6 asaltos) X Magia, un objetivo a 18 metros (9 casillas) puede repetir las tiradas para herir cuyo resultado sea 1 o 2. Debe quedarse con el segundo resultado.

Lente celestial

Factor de dificultad: 8

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. Esto 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.

Estrella bruja

Factor de dificultad: 9

Preparación: 10 minutos

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Alcance: Ver descripción

Ingrediente: Un espejo roto (+2)

Descripción: Si se formula de noche, este hechizo causa que la Estrella Bruja brille mucho más de lo habitual, y que parpadee con una luz sobrenatural. Será visible por todo ser a una distancia de 1 km y medio desde el lanzador.

Como a esta estrella siempre se la asocia con destinos funestos y magia extraña, aquellos que la vean sufren un -10% a cualquier tirada de resistir Miedo y Terror durante el hechizo. Sufren una penalización similar a las tiradas para resistir los intentos de intimidar, distraer y encandilar sobre ellos. Los hechiceros celestiales usan el hechizo para ganarse la atención de la gente a gran escala. Por supuesto, los ciudadanos aterrados podrían sentirse más bien dispuestos a quemar hechiceros, o por lo menos a cerrarles la puerta en las narices. El hechizo no tiene ningún efecto si se realiza de día.

Noche sin estrellas

Factor de dificultad: 9

Preparación: 2 Acciones completas

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Ver descripción

Ingrediente: La caperuza de un halcón (+1)

Descripción: El cielo sobre un área de hasta cien metros cuadrados se vuelve muy oscuro, las estrellas brillan mortecinamente y la luna queda cubierta por una nube. Todas las tiradas de percepción sufren un -10% de penalización si se usa una fuente de luz, y de -30% si sólo hay la luz de las estrellas. El hechizo también hace disminuir la distancia máxima de visibilidad de las fuentes de luz (y de la habilidad "Visión nocturna") en cuatro metros (dos casillas). El hechizo no tiene ningún efecto si se lanza durante el día.

Adivinar el próximo ataque

Factor de dificultad: 10

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: El ojo de un búho (+1)

Descripción: Una vez durante la duración del hechizo, puedes intentar Esquivar un ataque, incluso si no tienes la habilidad. Si ya tienes la habilidad, ganas una tirada de Esquivar adicional durante un asalto. Es una excepción al límite habitual de una acción de Esquivar por asalto, pero se mantiene la restricción de no poder Parar y Esquivar un mismo ataque específico.

Hablar con las aves

Factor de dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una lengua de pájaro (+2)

Descripción: Puedes hablar y entender el idioma de los pájaros durante tantos minutos como tu característica de Magia. 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.

Relámpago

Factor de dificultad: 10

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 de daño 5.

Rayo atronador de Uranon

Factor de dificultad: 12

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un palo chamuscado por un rayo (+2)

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 de daño 3 del cual no protege la armadura.

Despejar cielo

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Aliento de águila embotellado (+2)

Descripción: Despeja 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.

Segundo augurio de Amul

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un trozo de cristal de color (+2)

Descripción: Como el Primer augurio de Amul, pero 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).

Renovar suerte

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pata de conejo (+2)

Descripción: 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. 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, 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. Este hechizo es un hechizo de contacto.

Susurros del destino

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Duración: Instantáneo

Alcance: 24 metros / 12 casillas

Ingrediente: Un compás (+2)

Descripción: Selecciona un objetivo, que debe ser humanoide. El hechicero podrá discernir la respuesta a una pregunta de "sí o no" acerca de sus actos en un futuro próximo (una hora más o menos). Preguntas típicas pueden ser "¿está a punto de robar algo?" o "¿empuñará un arma cuando la batalla empiece?" o "¿está a punto de morir?" La pregunta debe referirse siempre al futuro (así que no valdría una pregunta como "¿tiene una espada?") y la respuesta sólo será verdadera mientras todo quede como estaba en el momento de lanzar el hechizo. El futuro raramente es claro, y nunca es exacto.

Golpe de viento

Factor de dificultad: 14

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 aturdidas durante 1 asalto. Mientras se encuentren 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 característica de Magia.

Vendaval

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un abanico de guerra (+2)

Descripción: El hechicero toma el control de los vientos y los lanza contra el adversario. Una zona a 48 metros (24 casillas) se ve afectado por un fuerte viento arremolinado. Coloca la plantilla pequeña encima de un objetivo, la cual se moverá junto a él mientras dure el conjuro. El afectado deberá tirar 1d10 cada vez que use un arma de proyectil, incluso una máquina de guerra. De 1-5 será incapaz de colocar bien la flecha o la pólvora saldrá volando, perdiendo dicho proyectil del total de proyectiles de los que se disponga. De 6-10 consigue colocar todo correctamente a pesar de las inclemencias y puede disparar con un -10% a su HP por los molestos vientos. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos).

Tercer augurio de Amul

Factor de dificultad: 14

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.

Objeto fortuito

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Duración: Instantáneo

Alcance: Usuario

Ingrediente: Un tejido de pura seda (+2)

Descripción: Si, mientras el hechizo está activo, el hechicero necesita un objeto específico, lo encontrará tras 1d10 minutos de búsqueda o exploración. El objeto no debe ser más grande que una espada, portable por una persona (50 pts. de Carga o menos), costar menos de 10 Co, ser de manufactura común y estar fácilmente disponible (Común, Frecuente o Abundante) en el ambiente general sobre el que se lanza el hechizo. No puede ser un objeto específico, sino de uso general (por ejemplo, una cuerda, una espada, una antorcha, etc.) y, durante la búsqueda del nuevo objeto, el hechicero perderá un objeto de aproximadamente la misma longitud y peso (si no tiene nada, alguien que esté junto a él lo perderá en su lugar). El hechizo sólo proporciona un objeto y una vez lanzado, no podrá ser invocado nuevamente hasta el día siguiente.

Enemigo predestinado

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Ver descripción

Ingrediente: Un escudo que haya salvado una vida en batalla (+2)

Descripción: Si, en circunstancias normales, mientras dure el efecto del hechizo un enemigo o grupo de enemigos ganan un ataque sorpresa al hechicero, éste podrá prevenirlo durante un número de asaltos igual a su característica de Magia, antes de que se produzca el ataque sorpresa. Podrá usar ese tiempo para ganar el elemento sorpresa él o sus compañeros.

Maldición

Factor de dificultad: 16

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). 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.

Premonición

Factor de dificultad: 16

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.

Alas celestiales

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pluma de paloma (+2)

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

Constelación quebrada

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: 24 metros (12 casillas)

Ingrediente: Una pertenencia del objetivo (+2)

Descripción: Un objetivo dentro del alcance del hechizo deberá superar una tirada Desafiante (-10%) de Voluntad, o será abandonado por las estrellas para sufrir cualquier crueldad que el Destino le tenga reservada. En el tiempo

que dure el hechizo, el objetivo no podrá usar sus Puntos de Suerte para repetir chequeos fallidos (aunque sí los podrá utilizar para cualquier otro fin). El objetivo tampoco podrá usar Puntos de Suerte para repetir la tirada de Voluntad para resistir este hechizo.

Proyectar espíritu

Factor de dificultad: 18

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 limitados 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 característica de Magia, 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.

Destino supremo

Factor de dificultad: 20

Preparación: 1 minuto

Duración: Instantáneo

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una bola de cristal puro (+3)

Descripción: El lanzador obtiene una visión momentánea del destino principal que le esté reservado a la persona tocada. Generalmente se muestra en forma de un dios, un viento mágico o tal vez una constelación. Por ejemplo, un objetivo con Morr justo detrás de él podría estar a punto de morir, o de tener una experiencia relacionada con la muerte; podría incluso ser que trabajar a como sepulturero. Un objetivo bajo el Tamborilero podría salir frecuentemente de juerga y estar de fiesta. Una persona bajo Rhya podría estar esperando un hijo o una buena cosecha, etc., etc. El hechizo nunca se equivoca pero requiere de ciertas dosis de interpretación por parte del lanzador, y el momento en el que el destino se cumplirá nunca estará claro. Hay muchos individuos que adolecen de un destino principal en determinados momentos de su vida. Sin embargo, este poderoso hechizo no suele ser invocado a la ligera por los Magisters (y los mismos dioses pueden rechazar que se espíe su trabajo), por lo que se reserva generalmente para los ricos y poderosos. Los Magisters celestiales que usen este hechizo frívolamente serán castigados con dureza.

Adivinar ubicación

Factor de dificultad: 21

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 “¡Mi reino por un caballo!”), o algo más específico (“mi monedero”, o “la espada que le han robado a mi compañero Karl”). 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 te 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 castillo y demás.

Brillo estelar

Factor de dificultad: 22

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 característica de Magia.

Señales en las estrellas

Factor de dificultad: 24

Preparación: 2 acciones completas

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

Descripción: Manipulas el viento de 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 mas”, 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 en el 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 “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 desapruban 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.

Tormenta de rayos

Factor de dificultad: 25

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. Todo el que resulte afectado recibe un impacto de Daño 5.

Cometa de Casandora

Factor de dificultad: 30

Preparación: 2 Acciones completas

Ingrediente: Haber calculado las probabilidades de que en esa hora pueda caer un cometa (saber astrología difícil (-20%) durante 1 hora. (+3)

Descripción: Haces que un cuerpo estelar que este cerca se vea atraído hacia un punto a la vista. Coloca la plantilla grande (o si no quieres que nadie sepa dónde va a caer díselo al DJ) con dos marcadores (puedes usar 1d10), hasta que no caiga no habrá ningún indicio del eminente impacto. Una vez realizado el conjuro tira 1d10 cada asalto:

- 1-7: Añade un marcador al punto de caída.
- 8-10: El cometa aparece atravesando las nubes y se estrella en el punto marcado.

Si el cielo está despejado el DJ puede permitir una tirada de percepción para verlo venir, permitiendo así una prueba de Agilidad Desafiante (-10%) para conseguir apartarse del punto de impacto, si hay muchos marcadores (seguir leyendo) el DJ puede ver imposible apartarse. Cuando el cuerpo estelar impacta en la zona, suma a la plantilla (en metros de radio) 2 metros (1 casilla) X Contador. (Así si cae el primer turno el cometa tiene un área de efecto de la plantilla grande + 4 metros (2 casillas), si cae al 5 turno (7 marcadores) el área de efecto es de la plantilla grande + 14 metros (7 casillas)). Todos los que se encuentren en el área de efecto reciben un impacto de Daño 2 + Marcadores (Así, si cae el primer turno el impacto es de Daño 4, si cae al 5º, Daño 9 (No hay límite de daño). Todos los individuos que

estén en la zona, o los que se encuentren estudiando el cielo o lo hayan estudiado esa misma noche o la siguiente, serán conscientes del desvío del cuerpo estelar y serán conocedores del punto exacto en donde haya caído. Ni que decir que los Magisters celestiales castigan muy severamente al que usa este conjuro sin calcular las consecuencias, de forma progresiva o sin un gran motivo de peso.

Destino funesto

Factor de dificultad: 31

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, tu adversario deberá superar una tirada Muy difícil (-30%) de Voluntad o de lo contrario 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.

El saber de la Vida



Fermentar

Factor de dificultad: 4

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 inmundada o salubre que sea, en una bebida de fermentación suave a 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.

Maldición de las espinas

Factor de dificultad: 6

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. En cada uno de los siguientes 1d10 turnos del personaje deberá superar una tirada de Voluntad o de lo contrario perderá 1 Herida (ignorando Bonificación por Resistencia y armadura) y sufrirá un -20% a todas sus tiradas durante 1 asalto.

Brazos del bosque

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un nido de pájaros (+1)

Descripción: Tocas un árbol o arbusto, causando que sus ramas y zarzillos se doblen y giren, formando un habitáculo natural para un máximo de 10 personas. Podría ser una casa árbol en el mismo árbol, o una cúpula-refugio sobre la tierra, o algo parecido. Las paredes y el techo del refugio protegerán de la mayor parte de la lluvia y frío (otorgando un +10% para todas las tiradas de Resistencia contra esos elementos). El refugio tendrá un bono de Resistencia 4 y 6 Heridas, si algo o alguien quiere dañarlo. Si se enciende un fuego dentro de la casa el hechizo finalizará abruptamente, provocando que el árbol se enfade (por no mencionar al hechicero).

Revelar rastro

Factor de dificultad: 7

Preparación: 1 minuto

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.

A cuerpo de rey

Factor de dificultad: 8

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 Ghyran. 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.

Paso de morador de los bosques

Factor de dificultad: 8

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, concediéndole 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 característica de Magia.

Sano y vigoroso

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Ingrediente: El capullo de una flor (+1)

Descripción: Durante el siguiente día, el personaje al que toques tendrá un bonificador de +10% para resistir enfermedades y veneno. Este bono también es útil para las tiradas de Consumir Alcohol. Un personaje sólo puede resultar afectado una vez mientras siga bajo los efectos del hechizo. El hechizo dura 1 hora X Magia.

Cuatro estaciones en un día

Factor de dificultad: 9

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un péndulo (+1)

Descripción: El ser afectado por el hechizo deberá superar una prueba Desafiante (- 10%) de Voluntad o atravesará en gran ciclo de los años, sintiendo primero el brillo de la primavera, después el fuego del verano, la tristeza del otoño y el crudo frío del invierno. Para la duración del hechizo, se considera que el personaje se comporta como si tuviera el trastorno "Rueda de temor y placer", experimentando los dos extremos hasta que el hechizo termine (empezando con el placer y cambiando hacia el temor hacia la mitad del hechizo). Todos los que estén

junto a él lo tomarán por un desequilibrado y posiblemente peligroso (-20% a cualquier tirada de Empatía que deba hacer durante el hechizo). Si se intenta formular el hechizo de nuevo sobre el mismo personaje, éste tendrá un +10% a sus tiradas de Voluntad para resistirse. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia.

Sangre de la tierra

Factor de dificultad: 9

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.

Doblarse al viento

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una vara de sauce (+2)

Descripción: Tu espina dorsal se vuelve tan flexible como una rama de sauce. En consecuencia ganas el talento Contorsionista y Brioso. Mientras dure el hechizo. Podrás reducir asimismo todo el Daño causado por caídas, golpes y otros impactos en 3 puntos. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia.

Fuerza vital

Factor de dificultad: 11

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una hoja de un árbol de hoja perenne (+1)

Descripción: Este hechizo debe ser lanzado sobre alguien que deba superar una prueba de Resistencia como resultado de un golpe crítico para no perder una extremidad. Al infundir vida a la extremidad, recibirá un bonificador de +20%, como si acabara de recibir Cirugía.

Naturaleza inalterable

Factor de dificultad: 11

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Te desplazas por tierra salvaje como si estuvieras caminando por la carretera mejor cuidada del Imperio, y no dejas rastro alguno de tu paso. Se entiende como "tierra salvaje" todo paraje natural no habitado por humanos, pero no tierras de cultivo de ningún tipo. El hechizo dura hasta que atraveses una carretera hecha por el hombre, un sendero o camino que suelen usar criaturas inteligentes, hasta que entres en una estructura fabricada por el hombre, cortes madera viva para hacer una hoguera

o refugio, o hayas recorrido 150Km. Puedes extender el efecto de este hechizo a tantos individuos más como tu característica de Magia, y puedes lanzarlo varias veces para afectar a una cantidad mayor de personas. Este es un hechizo de contacto.

Canícula

Factor de dificultad: 12

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. 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. Sufrirán una penalización de -20% a todas sus tiradas durante 1d10 asaltos.

Defoliación

Factor de dificultad: 12

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 característica de Magia. Mientras estés oculto por el remolino de hojas, todas las tiradas de HP hechas contra ti sufren una penalización de -20% (aunque tú no resultas afectado). Sólo puedes lanzar este hechizo sobre ti mismo.

Curar heridas

Factor de dificultad: 12

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un vial de agua de manantial (+2)

Descripción: Una enredadera aparece del suelo y se enrolla por la pierna del objetivo, clavándole unas púas con sabia curativa, el objetivo debe permanecer una acción completa sin mover los pies, puede actuar normalmente pero no podrá esquivar ni realizar acciones de movimiento, o si lo consiguen apartar perderá los beneficios del hechizo. De completar este requisito al siguiente asalto el objetivo recibe una curación de 1d10 + 1 X Magia.

Madera a la deriva

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un fragmento de madera de deriva (+2)

Descripción: Con este hechizo, la carne de un personaje o criatura se vuelve tan flotante como la madera de deriva. Recibirá un +30% a las tiradas de Nadar y no podrá hundirse aunque falle la tirada, ya que simplemente volverá a la superficie. Cualquiera que pretenda inmovilizar a alguien afectado por el hechizo bajo el agua tendrá un penalizador

de -20% a sus tiradas de Fuerza. Este es un hechizo de contacto y dura 1 hora.

Padre de las espinas

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Puedes hacer que broten espinas y zarzas de la tierra desnuda en un lugar a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia. Usa la plantilla grande. Todo el que resulte afectado reducirá su Movimiento a la mitad mientras permanezcan en la zona afectada, y quien intente moverse sufrirá un impacto de Daño 4. Las espinas y zarzas vuelven a introducirse en el suelo tras tantos minutos como tu característica de Magia.

Portal de la tierra

Factor de dificultad: 14

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.

Crecimiento vital

Factor de dificultad: 15

Preparación: 2 acciones completas o más

Ingrediente: Un brote vivo (+2)

Descripción: Canalizas el poder de Ghyran 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 de vida 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.

Ghyran revelado

Factor de dificultad: 15

Preparación: 2 Acciones completas

Duración: 1 asalto / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Un girasol (en verano) o una edelweiss (en invierno) (+2)

Descripción: Mientras dure el hechizo podrás sentir todos los entes vivos en un radio de doce metros (6 casillas). Podrás distinguir entre plantas, animales y diferentes razas, pero nada más. Puedes sentir a través de paredes de madera, pero para las de piedra se requerirá una tirada de Canalización. Las paredes metálicas o recubiertas con magia no podrán ser atravesadas.

Murmullo del río

Factor de dificultad: 15

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una vinajera (+2)

Descripción: Entrás en comunión con el espíritu de un río. Para poder lanzar este hechizo debes estar sumergido al menos hasta la cintura en el río en cuestión. Tu magia (y de hecho una parte de ti) fluye por el agua, permitiéndote hacer preguntar al río. Puedes preguntar sobre cualquier cosa que haya sucedido en o sobre el río en las últimas veinticuatro horas y a una distancia de hasta 2 km río arriba o río abajo. 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 uno de los botes, pero no a qué tribu pertenecían. El Murmullo del río dura tantos minutos como tu característica de Magia.

Curar venenos

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un vial lleno de sangre del objetivo (+2)

Descripción: Una flor blanca sale del suelo con un líquido blanco en su copa. El objetivo debe beberlo y será curado de cualquier dolencia que tuviera a causa de un veneno.

Susurro del viento

Factor de dificultad: 15

Preparación: 1 minuto

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una espiga de trigo o de maíz (+2)

Descripción: Durante el tiempo que dure el hechizo, tu voz recorrerá grandes distancias, a través del viento. Cualquier cosa que digas podrá ser percibida claramente por cualquiera en 500 metros a la redonda, independientemente del volumen, y tanto si lo quieres como si no. Los susurros se oirán como susurros, y los gritos como gritos, pero sonarán como si tu estuvieras sólo a unos pocos metros del objetivo.

Poder de la tierra

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Duración: 1 asalto / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una pieza de turba, enterrada en la tierra durante más de un siglo (+2)

Descripción: Este hechizo sólo se puede lanzar en tierra descubierta, y con los pies desnudos. El hechicero se une con la tierra, alimentándose de su gran fuerza. Mientras siga en esa posición y el hechizo perdure, obtiene un +10% a sus características de Fuerza y Resistencia. También gana un +20% (para un total de +30%) para cualquier prueba de fuerza que deba realizar para evitar ser derribado, ya que estará parcialmente enraizado al sitio. Si es movido o se mueve por cualquier razón, el hechizo se romperá al instante.

Forma de árbol

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Permites que una criatura voluntaria adopte la forma de un árbol. 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 característica de Magia. 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. Este es un hechizo de contacto.

Madera renacida

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: 24 metros (12 casillas)

Ingrediente: Una semilla de árbol de Athel Loren (+2)

Descripción: Cualquier objeto de madera que toques se volverá tan ligero como una pequeña ramita. Conservará su tamaño y figura, pero no podrá soportar ningún peso. Las armas con partes de madera (porras, alabardas, martillos, mazas, etc.) se volverán inútiles. Las puertas con cerrojo podrán ser empujadas, las sillas y mesas no podrán soportar pesos, y las barras de madera de una prisión podrán ser torcidas para escaparse.

Germinación

Factor de dificultad: 18

Preparación: 10 minutos

Ingrediente: Un puñado de fertilizante natural (+2)

Descripción: Convocas 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).

Susurro de los árboles

Factor de dificultad: 18

Preparación: 1 hora

Ingrediente: Un puñado de tierra húmeda (+2)

Descripción: Sentado en las ramas de un árbol puedes conversar con él y averiguar lo que ha visto y oído. Los árboles no mienten, pero ni piensan ni hablan rápido, y desconocen los motivos que mueven a los hombres. Puede que no cooperen contigo si han visto a tus compañeros cortando leña, encendiendo hogueras o cosas por el estilo. También puede que te pidan favores antes de responder a tus preguntas o de dejarte marchar con su preciada información. Si el árbol con el que hablas forma parte de una arboleda, fronda o bosque, es probable que tenga noticias e información sobre lo que saben los demás árboles cercanos, pues los árboles están conversando continuamente sobre lo que sucede en sus dominios boscosos. Después de la hora de preparación, podrás conversar durante una hora adicional. Sin embargo, debido a la velocidad a la que hablan los árboles, esto será equivalente a un minuto de diálogo humano.

Esporas de sueño

Factor de dificultad: 20

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una caja con mandrágoras (+2)

Descripción: El hechicero llena una zona de esporas que adormecen a los afectados. Coloca la plantilla de área a una distancia máxima de 24 metros (12 casillas). Todos los afectados deben superar una tirada de Voluntad o caerán en un profundo sueño, el sueño mágico dura 1d10 asaltos + 1 X Magia, pero si no hay motivos para que se despierten (ruido de combate o similares) permanecerán en ese estado.

Géiser

Factor de dificultad: 22

Preparación: Acción completa

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

Descripción: Provocas un géiser 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 son 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.

Carne arcillosa

Factor de dificultad: 24

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 característica de Magia.

Protección del bosque

Factor de dificultad: 24

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Haber conversado con 2 o más árboles de la zona (+3)

Descripción: Suplicas protección al bosque. Este hechizo debe lanzarse en el interior de un bosque, tiene un área de efecto de 24 metros (12 casillas). Todos los "amigos" (o los que el bosque considere amigos del hechicero jade) reciben una salvación "especial" que es capaz de detener algunos ataques, Los afectados disponen de una parada gratuita e involuntaria (la tienen aunque estén aturridos o indefensos de cualquier forma) del 40%. Los árboles de la zona colocan una rama en el momento adecuado para detener el ataque. Si el bosque o los árboles de la zona han visto a alguien cortar leña o dañar expresamente al bosque no se sacrificarán por nadie. (El DJ debe considerar esa opción). El hechizo dura tantos minutos como característica de Magia.

Helada invernal

Factor de dificultad: 25

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 Voluntad o quedará indefenso durante 1 asalto. La escarcha se conservará tantos minutos como tu característica de Magia. Todo movimiento por esta zona se reduce a la mitad.

Erradicar plaga

Factor de dificultad: 27

Preparación: 10 minutos

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

Descripción: Puedes purificar una plaga en una zona de hasta 2 km². Ello salvará plantas, árboles, cosechas y demás cosas en crecimiento, y los inmunizará contra la misma plaga durante el resto de estación. Opcionalmente, este hechizo se puede lanzar sobre 2d10 personajes que adolezcan de una enfermedad. La duración de cualquier enfermedad contraída por estos personajes se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo).

Animar árbol

Factor de dificultad: 30

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: El permiso del árbol en cuestión (+3)

Descripción: Animas a un árbol, que arranca sus raíces del suelo y se pone a combatir, el árbol no te obedece, aunque puede hacerlo si así lo desea, si alguno de tu grupo lo ha visto causar algún daño a un árbol, es posible que al acaba con los enemigos más peligrosos vaya tras ellos. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia. El hechizo debe lanzarse sobre un árbol adulto o la propia magia natural del bosque impedirá que el efecto se lleve a cabo. Tras finalizar el hechizo el árbol planta sus raíces allí donde se encuentre. El árbol se convierte en un hombre árbol.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
81%	33	64	72	22%	66%	75	38
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	46	7	6	0	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Hablar idioma (Eltharin, malla-room-ba-larin +10%), Incendiario (Cualquier ataque de fuego se multiplicara x2), Intimidar, Lenguaje secreto (Lengua de montaraz), Orientación, Percepción +20%, Sabiduría popular (elfos), Seguir rastro +20%, Supervivencia +20%

Talentos: Armas naturales, Ambidiestro, Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Parada veloz, Temible, Visión nocturna, Voluntad de hierro.

El saber de la Luz



Brillo purificador

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un poco de jabón (+1)

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

Claridad deslumbrante

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un espejo pequeño (+1)

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

Expulsademonios

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Duración: Ver descripción

Alcance: Usuario

Ingrediente: Un main gauche (+1)

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

Claridad

Factor de dificultad: 7

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una cuenta de cristal transparente (+1)

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

Conducta recta

Factor de dificultad: 7

Preparación: Media acción

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Contacto (Usuario)

Ingrediente: Una piedra imán (+1)

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

Mirada ardiente

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una lente (+1)

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

Atravesar velo

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Las alas de un murciélago (+1)

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

Protección de Phá

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un vial de agua cristalina (+1)

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

Manto reluciente

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una vela (+1)

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

Arma resplandeciente

Factor de dificultad: 9

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un amuleto de plata (+1)

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

Infusión de luz

Factor de dificultad: 9

Preparación: Media acción

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Contacto (usuario)

Ingrediente: Un fragmento de cuarzo (+1)

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

Comprensión perfecta

Factor de dificultad: 10

Preparación: 2 acciones completas

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

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

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

Curación de Hysh

Factor de dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una cuenta transparente de cristal (+2)

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

Iluminar edificio

Factor de dificultad: 11

Preparación: Acción completa

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

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

Ilustración

Factor de dificultad: 12

Preparación: 1 minuto

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Ver descripción

Ingrediente: Una lente (+2)

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

Luz de pureza

Factor de dificultad: 12

Preparación: 2 acciones completas

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

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

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

Expulsar demonio

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una varita de roble (+2)

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

Sellar las puertas

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: 48 metros (24 casillas)

Ingrediente: Una gota de mercurio (+2)

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

Centinela resplandeciente

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una rodela (+2)

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

Iluminar campo

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 hora

Alcance: Ver descripción

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

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

Bastón reluciente

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: Ver descripción

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

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

Inspiración

Factor de dificultad: 16

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una página de un libro (+2)

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

Remedio

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un bálsamo (+2)

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

hacia abajo). Alternativamente, el hechizo puede eliminar un veneno de cada objetivo, anulando todos sus efectos. Debes decidir si el Remedio afectará a enfermedades o a venenos antes de lanzar el hechizo.

El poder de la verdad

Factor de dificultad: 18

Preparación: 1 acción completa más media acción

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

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

Distorsión temporal de Birbona

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

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

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

Intención pura

Factor de dificultad: 20

Preparación: Acción completa y 1 media acción

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Contacto (Usuario)

Ingrediente: Una piedra imán (+2)

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

Ojos veraces

Factor de dificultad: 20

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una esfera de cristal (+2)

Descripción: Tus ojos brillan con la luz de la verdad. Durante tantos asaltos como tu característica de Magia podrás ver a través de ilusiones, oscuridad mágica y mundana, invisibilidad y disfraces a una distancia de hasta

48 metros (24 casillas). También te serán revelados todos los personajes escondidos.

Luz inexorable

Factor de dificultad: 21

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un espejo sin defectos (+3)

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

La velocidad de la luz

Factor de dificultad: 22

Preparación: Acción completa

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

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

Luz cegadora

Factor de dificultad: 24

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un disco de mithril pulido (+3)

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

Azote de los demonios

Factor de dificultad: 26

Preparación: 1 acción completa más media acción

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

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

Favor del Hysh

Factor de dificultad: 27

Preparación: 2 acciones completas

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

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

Columna resplandeciente

Factor de dificultad: 28

Preparación: Acción completa

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

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

El saber de las Sombras



Manto de sombras

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trozo de carbón vegetal (+1)

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

El ojo del observador

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

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

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

Doble

Factor de dificultad: 7

Preparación: 1 acción completa más media acción

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

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

Semblante mutable

Factor de dificultad: 7

Preparación: Media acción

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

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

Agujero mental

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

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

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

Desconcertar

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una salpicadura de cerveza tradicional (+1)

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

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

Dogo de sombras

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Alcance: Usuario

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

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

Falsa promesa

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: 12 metros (6 casillas)

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

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

Desinterés

Factor de dificultad: 9

Preparación: Media acción

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

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

Este hechizo dura tantos minutos como tu característica de Magia.

Puente de sombras

Factor de dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: 6 metros (3 casillas)

Ingrediente: Un tejido de seda (+2)

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

Corcel umbrío

Factor de dificultad: 11

Preparación: Acción completa

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

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

Ocultar actividad

Factor de dificultad: 12

Preparación: Media acción

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

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

Bolsillos profundos

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Contacto

Ingrediente: Un pañuelo de seda negra (+2)

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

Enemigo fantasma

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Duración: 1 asalto / Magia, o especial

Alcance: 48 metros (24 casillas)

Ingrediente: Un pequeño fuego artificial (+2)

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

Estrangulamiento

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

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

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

te obligan a ello). Se aplican las reglas de concentración (ver la sección Límites a los hechizos del manual básico de WJDR, página 144).

Arma de las sombras

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

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

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

Rostro desconocido

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Alcance: Contacto (Usuario)

Ingrediente: Un objeto perteneciente al objetivo (+2)

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

Horrores oscuros

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: 24 metros (12 casillas)

Ingrediente: Un pelo de un vampiro (+2)

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

Sombra errante

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

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

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

Sombras abrasadoras

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

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

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

Imágenes borrosas

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una oruga (+2)

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

Paño de oscuridad

Factor de dificultad: 15

Preparación: Media acción

Ingrediente: Los ojos de un tritón (+2)

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

Sombra de muerte

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

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

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

Salto en las sombras

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Duración: Instantánea

Alcance: Usuario

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

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

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

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

Mortaja de invisibilidad

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un sudario de gasa (+2)

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

Muerte aparente

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

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

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

Apariencia espantosa

Factor de dificultad: 21

Preparación: Media acción

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

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

Puñales de sombra

Factor de dificultad: 22

Preparación: Media acción

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

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

Substancia sombría

Factor de dificultad: 22

Preparación: Acción completa

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

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

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

Ilusión

Factor de dificultad: 24

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un prisma de cristal (+3)

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

Moverte entre sombras

Factor de dificultad: 24

Preparación: 1 acción completa

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

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

Clon de sombra

Factor de dificultad: 24

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un objeto del objetivo (+3)

Descripción: Haces que la sombra del enemigo se levante y cobre vida, esta sombra obedecerá las ordenes del hechicero. El clon tiene las mismas estadísticas que el individuo del que procede. Dicho individuo se quedará sin sombra mientras dure el hechizo o consiga vencer a la sombra. La sombra aparecerá físicamente, con anchura, con el arma o armas y la armadura del objetivo. Esta

sombra puede ser atacada normalmente, combatiendo contra la magia que la mantiene en pié. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos) X Magia.

Confusión universal

Factor de dificultad: 27

Preparación: Media acción

Ingrediente: Los ojos de una quimera (+3)

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

La mentira de la locura

Factor de dificultad: 28

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Conocer los miedos del objetivo (+3)

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



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

En color azul los hechizos y rituales aparecidos en los documentos [Etceteronomicón I](#) y [Etceteronomicón II](#) ideados y escritos por Steve Darlington y traducidos al castellano por Neljaran.

En color verde los hechizos ideados y escritos por Zuzunai y Magnetik.