

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 lleven 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 aturdidos. Podrán volver a intentarla al comienzo de su turno para liberarse de la garra mortal que los atenaza. Seguirán aturdidos hasta que consigan superar una tirada.

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.



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.