

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 los que el presagio será cierto. Más allá de este tiempo los resultados son demasiado difíciles de calcular. El DJ debe determinar, dentro de su conocimiento, la respuesta verdadera para la resolución de este hechizo.

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 desapruaban 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 sogá 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.

.....

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.