

El saber del Metal



WARHAMMER

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 solido 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 determinará 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, página 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 últimas 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.

.....

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.