

Etceteronomicón II

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis:

Un compendio de los más diversos y desconocidos hechizos y rituales, para uso de Magisters de todos los Colegios.

Créditos:

Escrito por: Steve Darlington

Traducción: Neljaran



Addendonomicón

“Dominar tu Viento es una cosa. ¿Dominar la magia? Eso ya es otra cosa”

Reiner Starke, Patriarca de la Orden Gris

Cómo usar este libro

Este libro contiene veinte nuevos hechizos para WFRP doce de ellos de magia menor, diez de magia pueril y algunos rituales para empezar. Pueden ser usados de por sí, o combinarlos con los del Etceteronomicón para añadir una enorme variedad de cualquier partida de Warhammer que intervenga la Magia. Por supuesto, los hechizos de magia menor pueden ser adquiridos gastando 100 px, tal y como se describe en el Reglamento. 9 nuevos hechizos de magia pueril puede ser adquiridos gastando 50 px por cada hechizo, y se obtienen como un Talento nuevo, al igual que los hechizos de magia menor. Tal vez quieras (con el permiso del D.J.) combinar algunos de los hechizos descritos aquí con los del Reglamento, para crear un catálogo distinto por cada nuevo aprendiz.

Duración y Alcance

Para encontrar fácilmente toda la información en las descripciones de los hechizos, el Addendonomicón añade dos apartados nuevos: duración y alcance. Esto se aplicará también en los próximos libros de WFRP.

DURACIÓN

Instantáneo: Esta entrada indica que el hechizo no tiene duración y sus efectos se producen de inmediato.

1 hora/minuto/asalto: El hechizo tendrá una duración de una hora, un minuto o un asalto.

1 hora/minuto o activación: El hechizo durará 1 minuto (6 turnos) o hasta que las circunstancias del efecto del conjuro se activen, lo que ocurra primero. Por ejemplo, un hechizo podría darte la habilidad de tirar otra vez una tirada de Fuerza no



superada. En cuanto el receptor del hechizo supere una nueva tirada de Fuerza, el hechizo se desvanece.

Ver descripción: El hechizo tiene una duración especial, que se describirá en el texto.

Tiempo/Magia: El hechizo consta de un número de turnos, minutos u horas por cada punto de tu Característica de Magia.

Activación: El hechizo tendrá un determinado efecto hasta que alguna circunstancia lo active. No se obtendrá ningún beneficio al invocar estos hechizos constantemente uno tras otro.

ALCANCE

Usuario: el hechizo puede formularse únicamente sobre el propio hechicero.

Contacto: hay que tocar a alguien para que el hechizo funcione.

Contacto (usuario): como el “Contacto”, pero el objetivo puede ser el mismo hechicero.

Metros (casillas): el alcance se mide en metros.

Ver descripción: el hechizo tiene un alcance especial que aparecerá descrito en el texto.



MAGIA MENOR

“Armadura de Aethyr”, “Arma Bendita”, “Caminar por el cielo”... Son pocos los Colegios de la magia donde no se practique estos hechizos muchas veces al día, con el mismo porcentaje de acierto y fracaso.

Aunque sus nombres cambien según cada Orden, e incluso según cada Magister, son hechizos que se estudian siempre, ya sea porque sirven para cualquier situación o para aumentar el ego del magister que los domine. A los aprendices se les pide que abarquen un saber de la magia por completo, pero tanto el más adelantado de los aprendices como sus maestros saben que existe mucha más magia que la del Saber de cada Colegio, y que cualquier magister sin una buena carga de hechizos menores, ni es magíster ni es nada.

Aquí se describirán doce nuevos hechizos de Magia Menor, que se incorporarán a las listas de *Warhammer: El juego de rol, Tomo de Corrupción* y *Realm of the Ice Queen*. Estos son precisamente el tipo de hechizos que los aprendices jóvenes querrán aprender y dominar. Se podrán encontrar en cualquier libro de hechizos o notas que los magister encuentren en su camino. Cada uno cuesta 100 puntos de experiencia.

PODER DEL AETHYR

Factor de dificultad: 7

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una vara de roble (+1)

Descripción: Invocas el poder de los Vientos de la Magia para transformarlos en una potente fuerza. Hasta la finalización del hechizo, podrás agregar tu Característica de Magia (hasta diez veces) a tu Característica de Fuerza para poder alzar, cargar o mover cosas (pero no para atacar). Dado el esfuerzo requerido para focalizar y controlar esta enorme fuerza, si se quiere mantener durante un combate se requerirá una acción completa cada asalto, y no se podrá combinar ni con un ataque, ni con una acción de presa.

“Prefiero el término Magia Universal. No hay nada menor en ella”

Vidente Alten, Hechicero Celestial



NUBE DE AETHYR

Factor de dificultad: 14

Preparación: 10 minutos

Duración: 1 h. / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una capa, perteneciente al gobernador de un país cualquiera (+2)

Descripción: La envolvente esencia del Aethyr que salta y se fusiona alrededor de cualquier hechicero, se expande hacia fuera de tu cuerpo un extra de 25 cm. a tu alrededor. Cualquier cosa dentro del limbo se considerará parte de tu propio ser a efectos de conjurar hechizos. Para contener otro humanoide o criatura del tamaño de un perro, será necesario medio metro más de alcance. Los familiares pequeños podrán ser afectados con un alcance de 40 cm. La mayor parte de los hechiceros son reticentes a conjurarlo si no es de gran necesidad, ya que puede acarrear resultados horribles si el “pasajero” tiene un brazo extendido más allá de lo que abarque el hechizo, ya que al fluctuar el Aethyr puede cortar como una cuchilla en llamas. Sin embargo, el hechizo es una buena ayuda para llevar objetos y mascotas, y aporta un extra de centímetros más al alcance de la magia del hechicero. Como efecto menor también incrementa enormemente los sentidos del hechicero, y cualquier cosa que penetre la nube le afectará como si estuviera en contacto con su propia piel. Esto provoca que el hechicero se sienta malhumorado cuando esté en una multitud o en un espacio reducido, pero también otorga un +20% a todas las tiradas de Percepción para detectar cualquier intento de aproximación violenta al hechicero o de robar en sus bolsillos. Esta última opción suele ser la razón más común por parte del mago para lanzar este hechizo.

ESCUDO DE AETHYR

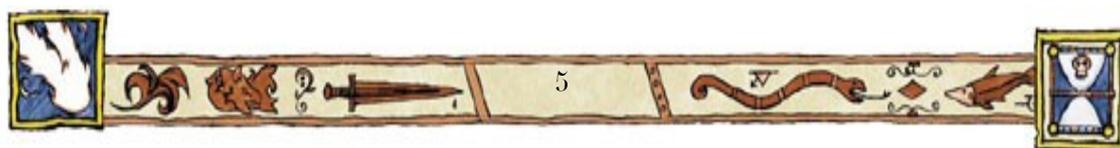
Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto (6 asaltos)

Alcance: Usuario

Ingrediente: El remache metálico del escudo de un guerrero (+1)



Descripción: Tejes los vientos de la magia en torno a una gran fuerza, formando un potente foco en torno al brazo izquierdo (o al derecho, si eres zurdo). Podrás retener el hechizo más allá de la duración estipulada si logras superar una tirada de Voluntad en cada turno. Puedes combinar este hechizo con otros como la “Espada Lameante de Rhuyn” o la “Guadaña Segadora”. Si tratas de retener estos hechizos más allá de su duración, las tiradas se realizarán con una dificultad de -20%.

AUMENTO DE AETHYR

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto (6 asaltos)

Alcance: Activación

Ingrediente: Un fragmento de Ithilmar puro (+2)

Descripción: Invocar este hechizo es muy peligroso, pero a veces resulta necesario. Llamando a los vientos de la magia en las proximidades, puedes aumentar el poder del siguiente hechizo que formules. Elige uno (y sólo uno) de los siguientes efectos.

-Voluntad centrada: Si el hechizo requiere una tirada de voluntad para resistirse, la tirada se formulará contra la voluntad del propio hechicero. Si se trata de una tirada opuesta de voluntad, el objetivo tendrá una penalización de -20%.

-Duración incrementada: El hechizo durará el doble de lo normal.

-Efecto incrementado: El hechizo afecta al doble de objetivos, o bien doblará el radio de efecto.

-Poder incrementado: Si el hechizo causa heridas, la tirada de daño se aumentará en un punto más.

-Alcance incrementado: El hechizo se podrá lanzar hasta el doble de su alcance normal (siempre que el objetivo esté a la vista).

Este hechizo tiende a llamar la atención de los seres que moran en el Aethyr. Si causas “La maldición de Tzeentch” al invocarlo, deberás tirar en la tabla de “Manifestaciones Catastróficas del Caos”. Aunque se lance más de una vez no tendrá más efecto. Ni este hechizo, ni el previo de Aumento Aethyrico, pueden anularse.

“Ahora meten la magia en cajas y en rimas memorizadas, como si se ajustasen a sus normas. Teclis, ¿qué les has enseñado?” Lord Adana de Hoeth



ACELERACIÓN

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Duración: 1 asalto

Alcance: Usuario

Ingrediente: El aguijón de una abeja (+1)

Descripción: Los vientos de la magia te rodean, otorgándote el poder de escapar del peligro. La opción de “Correr” pasa a ser una acción libre. Si lo invocas y te retiras de un combate cuerpo a cuerpo, la acción de “Retirada” cuenta como si ya la hubieras hecho normalmente (tus oponentes no ganan un ataque extra). Sin embargo, los efectos al moverse con tanta rapidez son agotadores, así que deberás superar una tirada de Resistencia inmediatamente, o quedar aturdido durante un turno. Por cada vez adicional que se ejecute el hechizo el mismo día, la tirada de Resistencia se hace más difícil (perdiendo un -10% por cada vez que se realice).

PÉRDIDA

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto (6 asaltos) o Activación

Alcance: Usuario

Ingrediente: Un fragmento de puro Gromril (+2)

Descripción: Los vientos de la magia son salvajes e impredecibles, pero un hechicero paciente puede usar este hechizo para calmarlos momentáneamente, logrando que sus hechizos sean más débiles, pero también más seguros. En la próxima tirada para formular un hechizo, el usuario podrá descartar uno de sus dados antes de determinar el total resultante. Puede usarse para quitar un dado de la tirada, reduciendo o eliminando la “Maldición de Tzeentch. Las tiradas sucesivas del mismo hechizo no tendrán efecto, ni tampoco usar el propio hechizo sobre otro hechizo “Pérdida”.

“Nuestro enemigo es el Caos, pero el cambio es nuestro aliado. Todo hechicero debería estar preparado para sorprender a su oponente con una nueva táctica, un nuevo hechizo o una nueva forma.”
Balthasar Gelt, Patriarca Supremo



PERTURBAR

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: 36 metros (18 casillas)

Ingrediente: Una vara de roble con runas grabadas, que deberá romperse al ejecutar el hechizo (+2)

Descripción: Logras que los vientos de la magia se ciernan alocada y confusamente en torno a un individuo dentro del alcance, que podrá intentar superar una tirada enfrentada de Voluntad para resistirlo. Si falla, el objetivo no podrá canalizar y sufrirá una penalización a todas sus tiradas de formular hechizo iguales a tu característica de Magia, cuando intente lanzar un hechizo.

PASILLO GLORIOSO

Factor de dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una cadena de oro (+1)

Descripción: El hechicero expande su presencia dentro del Aethyr, identificándose como un poderoso mago ante todos los que le estén mirando. Aquellos que estén acostumbrados a estos fenómeno contemplarán una bola brillante que surge del viento del poderoso hechicero, y oirán un algo parecido a un trueno. Los que no estén avezados a estas cosas simplemente se sentirán intimidados y humillados, creyendo que se le debe guardar respeto. Las multitudes le rodearán, los guardias se ajustarán sus cascos y bajarán la mirada al suelo, los ladrones escaparán, los comerciantes le ofrecerán descuentos e incluso los condes y reyes se humillarán ante él. Por supuesto, mucha gente actuaría igual de todas maneras, pero algunos hechiceros quieren asegurarse. Este hechizo también causa nervios a los animales, pero también obediencia. A la voluntad del Dj, estos efectos podrían convertirse en un +5% para uso de habilidades como Cuidar animales, Cotilleo, Regatear, Intimidar y Montar. Los personajes con Sentir magia o Sexto sentido (y que estén a la vista del



mago) automáticamente perciben la naturaleza mágica del hechicero, tanto si quieren como si no.

“Si tengo que practicar el hechizo “Mover” una vez más, voy a morirme”.

Konrad Messering, Aprendiz de hechicero

INMOVILIZAR

Factor de dificultad: 9

Preparación: Media acción

Duración: 1 asalto / Magia

Alcance: 12 metros (6 casillas)

Ingrediente: El eslabón de una cadena (+1)

Descripción: Invocas una barrera mágica e invisible, obligando al objetivo a que permanezca inmóvil. Durante el hechizo, no podrá abandonar los dos metros cuadrados que conforman la barrera. El objetivo podrá moverse libremente en el interior de la barrera y no sufrirá ninguna penalización en un combate. Podrá intentar superar una tirada de Voluntad cada asalto (como media acción) para romper la pared invisible que le rodea.

PASO A PIE SEGURO

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una herradura de bronce (+2)

Descripción: Provocas que los vientos de la magia te ayuden a caminar, al mismo tiempo que te vinculan a la tierra bajo tus pies. Durante el hechizo, podrás moverte en cualquier tipo de terreno tan fácilmente como lo harías por una calle adoquinada, y ganarás un +20% a cualquier tirada de Agilidad que realices, y un +1 al Movimiento. Los intentos de formular el hechizo una vez más no incrementan la distancia a la que te mueves en un día. Este hechizo no ofrece protección a los ataques que sufras por criaturas vivas o a través de la magia.



VÓRTICE

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Duración: 1d10 asaltos.

Alcance: Especial

Ingrediente: Un fragmento de “*Waystone*” (+3)

Descripción: Usa la plantilla grande, centrada en ti. Arremolinas los vientos de la magia en torno a ti. Cualquier hechicero (a parte de ti mismo) que intente formular un hechizo, lo hará como si tuviera la Característica de Magia un punto por debajo de la actual. Si esto reduce la característica a cero, ya no podrá lanzar ningún hechizo. Sin embargo, una descarga de magia tan potente es tan extremadamente peligrosa; cuando formules cualquier hechizo mientras éste siga en efecto, cualquier “doble” en la tirada se considerará como un “triple”, cualquier “triple” como un “cuádruple”.

CAZA DE BRUJAS

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto / Magia

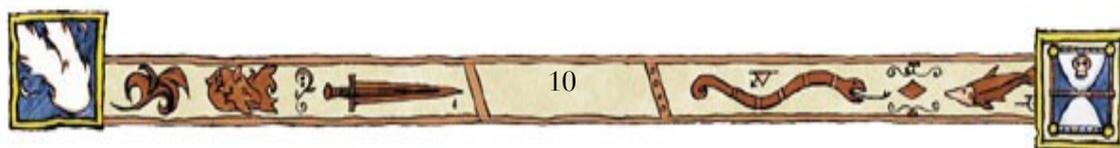
Alcance: Usuario

Ingrediente: Un péndulo fabricado con Piedra de Disformidad (+2)

Descripción: Casi siempre un hechicero puede detectar a otro mediante una tirada de “Sentir magia”, pero en ocasiones un hechicero, brujo o brujo oscuro sabe esconderse, tanto físicamente como en el plano del Aethyr. Al lanzar este hechizo, tendrás un +20% a todos los intentos de Sentir magia para detectar la presencia o la obra de cualquier hechicero, brujo o usuario de los Vientos de la magia. También aporta esta bonificación para detectar los vientos que han sido usados, y cómo han sido forjados. Con este hechizo incluso se podrá detectar rastros del Aethyr usado hasta una hora antes.

“Hummm, Huele a... ¡¡Traición!!”

Vespasian Kant, Patriarca de la Orden de la Luz



MAGIA PUERIL (ARCANA)

“Me parece que la mayor parte de vuestros hechizos, Magister, apenas sirven para alimentar vuestra vanidad.”

“Taly como lo decís, Su Santidad, parece como si existiera una causa más digna.”

Famosa conversación entre el Gran Teogonista Esmer y Balthasar Gelt

En su mayor parte, la Magia Pueril es el reino de los aprendices y nada más; una serie de encantamientos lo bastante seguros para enseñar incluso a niños inexpertos en el mundo Aethyrico, de forma que exista un mínimo riesgo de herirse o de dañar a otros. Existen otros hechizos tan simples que no pueden clasificarse como Magia Menor, y sin embargo raramente se enseñan a los aprendices. Son hechizos útiles que el Magister se guarda bajo llave para usarlos cuando quiere impresionar a sus alumnos. Aquí se detallan cinco nuevos hechizos de Magia Pueril, y cada uno cuesta 50 puntos de Experiencia. Alternativamente, y con el permiso del DJ, pueden incluirse en el grupo de 6 del reglamento para que estén al alcance de cualquier aprendiz.

DIVERSIONES

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Duración: 1minuto / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Un par de guantes de cuero (puestos) (+1)

Descripción: Durante el hechizo podrás interpretar cualquier variedad de diversiones mágicas para agrado de los asistentes. Pequeños animales aparecerán mágicamente del interior de tus bolsillos, o de bajo tu sombrero; surgirán peniques tras tus orejas; pañuelos desaparecerán y volverán a aparecer y una hilera interminable de bufandas saldrán del interior de tus mangas. Como resultado, el obtienes la habilidad “Prestidigitación” y ganas un +5% a cualquier tirada de ese tipo. Nada de lo que produzca este hechizo perdurará tras la duración (más allá de los presentes, maravillados, y del propio hechicero, que por fin conseguirá que no sean pesados con él).

“Ahora presto ... ¡un pato! Bueno, casi un pato. PARTE de un pato, a decir verdad.”

El Gran Vandalla



SOMBRERO ENCANTADO

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Duración: 1 hora

Alcance: Usuario

Ingrediente: La pluma de un pavo (+1)

Descripción: Tu sombrero de mago se torna espléndido en diseño, estilo y moda, captando la mirada de todos los que lo vean. En un encuentro con otro hechicero, éste deberá superar una tirada de Voluntad o sufrir un -10% a sus futuras tiradas para resistir cotilleo, carisma o intimidación que tú le provoques. Si dos hechiceros tienen sombreros encantados, aquel que supere en más grados la tirada tendrá el sombrero más impresionante. El hechicero que haya fallado la tirada puede inmediatamente intentar formular el hechizo para mejorar su sombrero; cuando su sombrero sea más poderoso que el de los demás, podrá forzar a los demás hechiceros a que repitan sus tiradas de Voluntad. Muchos conclaves de hechiceros empiezan con esta llamada “guerra de sombreros”, a veces obligándose a llegar hasta límites peligrosos: más de un hechicero se ha roto el cuello debido al peso de su enorme y espectacular sombrero. Los sombreros tienen poco o nulo efecto sobre el resto de la gente, aunque todo aquel que lo lleve provocará que los demás le identifiquen como hechicero.

ILUMINAR ESCRITO

Factor de dificultad: 3

Preparación: Dos acciones completa

Duración: 1 hora

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una gota de tinta (+1)

Descripción: Al invocar este hechizo, el tocará una simple hoja de papel normal que esté escrito. Si se consigue, toda la escritura del papel brillará con luz plateada, permitiendo así que se pueda leer en total oscuridad. El hechizo también consigue que la letra se entienda perfectamente, sin importar lo ilegible que sea el



texto, y ayuda al hechicero a comprenderlo rápidamente y con facilidad, superando automáticamente cualquier tirada de Leer/escribir que sea necesaria. El hechizo no puede descifrar escritura en clave, ni traducir cualquier lengua, ni completar los espacios en blanco. La luz es de naturaleza aethyrica, sólo legible por el hechicero. No puede usarse para iluminar caminos oscuros.

“¿Pueril? Ni por asomo. Cotidiana, tal vez. Útil, sin duda.”

Wanda Weltschmerz, Magister Amatista

SUEÑO RÁPIDO

Factor de dificultad: 5

Preparación: Dos acciones completas

Duración: Especial

Alcance: Usuario

Ingrediente: Un girasol (+1)

Descripción: El hechizo se deberá formular tumbado sobre el suelo, y para que tenga efecto, el hechicero deberá quedarse dormido en la siguiente hora. Después, por cada hora que haya dormido el mago, contará como dos horas. No tiene efecto para curar heridas (se seguirán necesitando ocho horas), pero proporcionará un aumento de confianza por la mañana, o una penalización si despierta muy pronto entre holgazanes (a nadie le gusta madrugar). Este hechizo es el favorito de muchos aprendices, sobre todo para preparar los exámenes.

VENTRILOQUÍA

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Duración: Instantánea

Alcance: 24 metros (12 casillas)

Ingrediente: Una pipa (+1)

Descripción: El hechicero consigue que su voz parezca provenir de cualquier otra localización, cosa o criatura en un radio de 24 metros, y que pueda ver.



Podrá decir hasta trece palabras, que sonarán con un tono y volumen de la voz normal del hechicero.



MAGIA PUERIL (VULGAR)

“El camino es traicionero, pero no hay otro modo de llegar hasta el pozo.”

Viejo Manospeludas, Brujo Oscuro del bosque

Cuando se habla de los usos salvajes de la magia vulgar, nada es cierto o normal. Cada brujo o brujo oscuro que esté enseñando a aprendices lo hace de forma diferente según el sujeto. Las mujeres sabias recuerdan canciones distintas que les cantaban sus madres. Aquí se incluyen cinco hechizos más de magia pueril. Cada uno cuesta 50 puntos de experiencia. También puedes, con permiso del D.j., sumar estos hechizos a los 6 hechizos vulgares incluidos en el reglamento.

VÍNCULO

Factor de dificultad: 4

Preparación: Acción completa

Duración: 1 día / Magia

Alcance: Contacto

Ingrediente: Algo perteneciente al sujeto, como un cabello, piel o uña, o bien unas gotas de su sangre. (+1)

Descripción: Al invocar este hechizo, tocas a una persona. Mientras el hechizo dure, si la persona muere o sufre un golpe crítico, lo sabrás al instante, Si el objetivo se halla a un kilómetro de distancia, también captarás la dirección en la que se encuentre.

EL BOSQUE PROVEE

Factor de dificultad: 6

Preparación: 10 minutos

Duración: Especial

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una varita de zahorí



Descripción: El hechicero conjura el encantamiento durante diez minutos, al tiempo que busca a través de cualquier terreno natural. El sendero de una aldea cuenta, pero no una carretera o en el interior de un edificio. Si el hechizo se realiza con éxito, el hechicero encontrará un ingrediente de uno de sus otros hechizos. Este hechizo sólo puede encontrar ingredientes de máximo de un +1 de bonificador, y solo aquellos de origen natural (no un diapasón o una daga, pero sí las cenizas de un fuego). Sin embargo el hechizo puede sortear el terreno natural (puede que encuentres una espina en un desierto, la mugre de una tumba en un río, o carbón en una pradera). El objeto se consume al lanzar su correspondiente hechizo.

“¿Colegio? ¿Quién necesita un colegio? Yo aprendo todo lo que puedo de mi madre y del sapo que vive escondido.”

Dieter Zauberlich, Hechicero Vulgar

CORAZÓN INTERIOR

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Duración: 1 hora

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una pizca de ceniza (+1)

Descripción: Como su compañero “Protegerse de la lluvia”, este hechizo mantiene al mago (y a todo lo que posea o vista) protegido del frío durante una hora. Si el tiempo es clemente, el “Corazón interior” secará las pertenencias del hechicero, si es que estaban mojadas, para que el hechicero no padezca un resfriado.

PERDIDO EN EL BOSQUE

Factor de dificultad: 7

Preparación: Media acción

Duración: 1d10 asaltos

Alcance: 12 metros (6 casillas)

Ingrediente: Un puñado de polen (+1)



Descripción: Un objetivo que esté a las vista quedará confundido sobre dónde está (y como llegó allí) hasta el fin de la duración del hechizo. Si tiene el talento “Orientación”, lo perderá mientras el hechizo perdure; si no tiene ese talento, sufrirá un -10% para todas las pruebas de Navegación y Seguimiento. Si intenta encontrar un camino a alguna parte que en ese momento no puede ver ni conocer a la perfección, deberá superar una tirada de “Navegación” o se equivocará de camino y se perderá. Cuando el hechizo se acabe, podrá intentar superar una tirada de Navegación para recuperar su sentido de la orientación. Combinado con el hechizo “Pisada fantasma”, es un gran método para despistar a posibles perseguidores. Aunque se conoce en general con el nombre “Perdido en el bosque”, funciona igual de bien en las ciudades.

“Nos miran despectivamente sólo porque nos temen, pequeño. Porque sabemos la verdad. Porque libres de sus reglas, no podemos evitar encontrarla.”

Madre Adri

HACER RODAR LOS HUESOS

Factor de dificultad: 5

Preparación: Dos acciones completas

Duración: 1 hora

Alcance: Contacto (Usuario)

Ingrediente: Los huesos de un animal que lleve muerto más de un año (+1)

Descripción: Dominar los vientos de la magia a tu interés es una labor ardua. A veces, el hechicero vulgar comprende que es mejor dejarles decidir a ellos. Al invocar este hechizo, el hechicero lanza los huesos y toma lo que los vientos le dan. Tira 1d10 y aplica el resultado al objetivo. Todos los efectos se desvanecen cuando el hechizo finaliza. Nadie más podrá ser el objetivo del hechizo, ya que los huesos se usan solo una vez por cada sujeto, y pueden lanzarse sólo una vez al día. Aquellos que no quieran ser los objetivos del hechizo podrán realizar una tirada Fácil (+20%) de Voluntad para resistir los efectos. Esta tirada no puede realizarse después de que los huesos hayan sido lanzados y el resultado aplicado.

- 1 Durante el hechizo, el objetivo cree ser un sapo. Anda a cuatro patas, dice “croac” y busca charcos donde descansar y cazar insectos para comer.
- 2 El objetivo se vuelve un borracho apestoso.



- 3 Los ojos del objetivo brillan con una potente luz blanca. Después no pasa nada.
- 4 El objetivo gana un +5% a su Fuerza
- 5 El objetivo gana un +5% a su Resistencia
- 6 El objetivo gana un +5% a su Agilidad.
- 7 El objetivo gana una herida más.
- 8 El objetivo gana un +1 a su Movimiento.
- 9 El objetivo gana un punto de Suerte extra.
- 10 El objetivo gana el talento “Sentidos Desarrollados”.



MAGIA RITUAL (ARCANA)

“Cuanto más uno se aleja del fuego, más lentamente debe caminar.”

Refrán del Viejo Hechicero.

Los rituales representan la magia más poderosa, y jugar con tanto poder siempre es peligroso. Sin embargo, existen algunos rituales comunes entre los hechiceros, particularmente entre los hechiceros colegiados. En sus torres y estudios, tienen amigos en los que apoyarse y deshacer hechizos que hayan salido mal. Los hechiceros vulgares los conocen de memoria, pues no pueden cometer errores al carecer de apoyos. Aquí se recogen tres rituales que muchos hechiceros conocen, o que al menos han intentado formularlos.

ENCANTAR EL BÁCULO DE HECHICERO

Tipo: Arcano

Magia: 3

Experiencia: 300

Ingredientes: Una vara de madera extraída de un bosque élfico, con runas gravadas; un fundidor de obsidiana, calentado por fuego mágico; medio litro de sangre del hechicero.

Condiciones: El hechizo debe lanzarse en una Línea Ley o cerca de un hito mágico.

Consecuencias: Si se falla la tirada, el hechicero no podrá recuperar su sangre perdida. Su característica de Heridas se reduce permanentemente 3 puntos.

Factor de dificultad: 17

Descripción: Cuando el hechizo sea lanzado, las puntas del bastón se humedecerán en la obsidiana y el mango se restregará con la sangre del hechicero. Las runas brillarán con una luz fantasmal y el bastón se tornará inseparable del hechicero. Mientras el mago sostenga el bastón, el hechicero gana un +20 a su tirada de Canalización cuando trate de disipar la magia de otros.



ADIVINAR EL FUTURO

Tipo: Arcano

Magia: 2

Experiencia: 200

Ingredientes: Un fajo de cartas de Nehekhara, o bien dados gravados procedentes del esqueleto de un dragón, o bien una gema mágica de los Altos Elfos; una lámpara encendida con la mecha ardiendo de un pelo de Pegaso bañado en la sangre de una Serpiente Alada.

Condiciones: Este hechizo debe ser lanzado en una casa perteneciente al hechicero, o bien en su propio país natal, sin nadie que pueda ver al objetivo.

Consecuencias: Si se falla la tirada, el hechicero verá algo terrible y ganará dos puntos de locura.

Factor de dificultad: 14

Descripción: El hechizo te permite ver claramente tanto el pasado como el futuro del objetivo, reflectados en las cartas o en los dados. Los grandes acontecimientos de la vida del objetivo se pueden ver con toda claridad. Ganas 1d10/2 tiradas para buscar en el pasado, y 1d10/3 tiradas para buscar en el futuro. Este hechizo sólo puede ser lanzado en un mismo individuo una vez al año.

“La magia es la magia. El rito... lo es todo”.

Vidente Alten

EL SANTUARIO RESGUARDADO DEL HECHICERO

Tipo: Arcano

Magia: 2

Experiencia: 200

Ingredientes: Un mapa de la habitación o habitaciones dibujado en oro líquido (aprox. 300 co por habitación; la cera de una vela que haya ardido todo el año; un hueso de lanzador; un tonel de vino por habitación.



Condiciones: El hechizo debe ser lanzado en una vivienda perteneciente al hechicero, y libre de toda presencia del Caos. El lanzador deberá mantener la concentración desde el amanecer hasta el anochecer. Al tiempo que la luna aparezca, el hechicero deberá volcar los toneles de vino en cada habitación, dejándolos correr por el suelo.

Consecuencias: Si se falla la tirada, la magia se revuelve. El hechicero sufre una mutación espantosa, reflejando la habitación en la que se encuentre sobre él (como, en una habitación de piedra, la cara de una losa).

Factor de dificultad: 20

Descripción: El hechizo consagra al espacio como el santuario Aethyrico del hechicero, imprimiendo la esencia del hechicero por todo el espacio. Desde entonces, el hechicero gana un +1 a todos los intentos de hechizar dentro de la habitación, y cualquier intento de invocar hechizos contrarios a la voluntad del hechicero sufre un -1 a la tirada. Además, el hechicero tendrá el poder equivalente a los hechizos de magia menor “Mover” y “Alarma mágica” en cualquier objeto de la habitación, sin necesidad de tirar para formular el conjuro. Las cortinas y puertas se abrirán a su voz de mando, las velas se encenderán con solo chasquear los dedos, las escobas barrerán el suelo sin necesidad de cogerlas y el hechicero será siempre consciente de cualquier ser que entre o salga, sin importar lo que sea.

