

Etceteronomicón

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis:

Compendio de los hechizos menos conocidos para uso de Magisters de todas las órdenes y colegios.

“Ni todo lo olvidado es inútil, ni todo lo adicional es menos importante” –VIDENTE ALTEN.

Créditos:

Idea y texto original: Steve Darlington

Traducción: Neljara



Cómo usar este libro

Este libro contiene ochenta nuevos hechizos para WJDR –diez por cada uno de los Ocho Saberes de la Magia. Pueden ser usados de varias maneras:

Como un Nuevo Saber completo.

En *Reinos de la Magia* se decía que los hechizos del reglamento principal eran tan solo los “Elementales” de cada Saber. El suplemento aportaba dos nuevas listas: la “Mística” y la “Cardinal” (la última de las cuales era un compendio de hechizos de las otras dos). Los hechizos del *Etceteronomicón* pueden ser considerados como una nueva lista, la “Media” –llamada así porque no consta de hechizos de gran poder, sino de hechizos de fuerza moderada. Cuando un pj hechicero adquiera el Talento “Saber arcano”, podrá elegir entre las listas “Elemental”, “Mística”, “Cardinal” y “Media” para obtener sus diez hechizos.

Los directores de juego son libres de crear sus propios nuevos Saberes combinando los hechizos de la lista “Media” con los de las otras listas. Sin embargo, es conveniente que las listas estén equilibradas, con una amplia gama de Factores de Dificultad y efectos. Un intercambio de hechizos de igual o similar poder debería bastar. Así, ni tan siquiera dos hechiceros del mismo saber serán exactamente iguales, porque dominarán distintos hechizos.

Como nuevos hechizos para buscar y aprender

Los aprendices de hechicero tienen acceso a los diez hechizos de su lista elegida cuando obtienen el talento “Saber Arcano”, pero ello no significa que no puedan seguir mejorando sus habilidades. Si gastan 100 PE en el talento “Hechizo adicional” (ver más adelante) pueden aprender cualquier otro hechizo que forme parte de su Saber. Dichos hechizos pueden hallarse en las bibliotecas de los Colegios de la Magia, en manos de brujos o magisters negros, en tomos antiguos perdidos hace eones, o en cualquier sitio que se pueda imaginar. Al gastar PE en hechizos nuevos, en lugar de reservarlos para convertirse en Grandes Hechiceros, los usuarios de magia se vuelven más versátiles y menos especializados, lo que otorga nuevas opciones para personajes hechiceros.

Como medio para incrementar el poder mágico y la diversidad de hechizos

Algunos Djs y jugadores pueden pensar que diez hechizos no son suficientes para los hechiceros de sus partidas, y pueden desear que los magos sean más flexibles y poderosos para que la magia juegue un papel mayor. Los Djs podrían elegir hechizos de la lista “Media” (y de la “Mística” si se usa el *Reinos de la Magia*) y añadirlos a la lista “Elemental”. Los Djs deberían usar esta opción con sumo cuidado, y permitir añadir sólo un puñado de hechizos. Si se añaden más los hechiceros se volverán demasiado poderosos y desequilibrarán el juego.



NUEVO TALENTO: HECHIZO ADICIONAL

Descripción: tu profundización en los estudios de tu Saber Arcano te han conferido la capacidad de lanzar un hechizo que no pertenece a tu lista de hechizos. “Hechizo adicional” es poco común en el sentido en que no es un único talento sino muchos, y cada uno de ellos debe adquirirse por separado. Cada talento de “Hechizo adicional” te da acceso a un único hechizo, indicado entre paréntesis, por ejemplo “Hechizo adicional (Golpe de viento)”. Este hechizo debe pertenecer a tu saber arcano, por lo que debes poseer “Saber arcano” antes de adquirir este talento.

Duración y alcance: Para más facilidad para encontrar toda la información en la descripción de los hechizos, el *Etceteronomicón* añade dos puntos extra en cada entrada de hechizo: “duración” y “alcance”. Estos dos nuevos factores aparecerán también en los futuros suplementos de WJDR.

DURACIÓN

Las entradas incluyen todo lo siguiente:

Instantáneo: esta descripción indica que el hechizo no tiene duración y que sus efectos se producen inmediatamente.

1 hora/minuto/asalto: el hechizo dura 1 hora, un minuto o un asalto.

1 hora/minuto o activación: el hechizo dura 1 hora, un minuto o hasta que las circunstancias del efecto se activen, lo que ocurra primero. Por ejemplo, un hechizo podría conceder la capacidad de repetir tiradas de fuerza fallidas. En cualquier momento de la duración del hechizo en que se repita una de esas tiradas, su efecto expira.

Ver descripción: la duración del hechizo es especial y se describe con detalle en el texto.

Tiempo / Magia: el hechizo dura tantos asaltos, minutos u horas como tu característica de magia.

Activación: el efecto del hechizo se mantiene hasta que una circunstancia específica lo activa. No se obtienen beneficios por lanzar uno de estos hechizos varias veces.

ALCANCE

Usuario: el hechizo sólo puede lanzarse sobre el usuario.

Contacto: hay que tocar al objetivo para que el hechizo le afecte.

Contacto (usuario): como el anterior, pero también puede lanzarse sobre el usuario.

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

Ver descripción: el alcance del hechizo es especial y se describe con detalle en el texto.



Los Saberes Medios

Fuego	Vida	Muerte
Agua y aceite	Brazos del bosque	Ante el umbral oscuro
Brote de llamas	Cuatro estaciones en un día	Cosecha lúgubre
Domar al dragón	Doblarse al viento	Deseo mortal
Familiar querido	Fuerza vital	Máscara de muerte
Fuego en la sangre	Ghyran renacido	Para los restos
Ignición	Madera a la deriva	Sabor de la muerte
Llama cautivadora	Madera renacida	Sangre lenta
Pasión desatada	Poder de la tierra	Sellar la hoja
Pasión renacida	Sano y vigoroso	Shyish revelado
Piel horneada	Susurro del viento	Vislumbrar difuntos
Cielos	Bestias	Luz
Adivinar el próximo ataque	Abrigo invernal	Atravesar el velo
Azyr iluminado	Bestia desatada	Bastión reluciente
Constelación quebrada	Cachorro perdido	Comprensión perfecta
Destino supremo	Forma de roedor corredor	Conducta recta
Enemigo predestinado	Forma de pez escurridizo	Expulsademonios
Estrella bruja	Furia de la madre oso	Iluminar campo
Mapa de los Cielos	La mirada del otro	Ilustración
Noche sin estrellas	Llamada a la horda	Infusión de luz
Objeto fortuito	Rociada de almizcle	Intención pura
Susurros del Destino	Transformación gloriosa	Sellar las puertas
Sombras	Metal	
Bolsillos profundos	Armadura de hojalata	
Dogo de sombras	Chequeo anatómico	
Enemigo fantasma	Comprender el mecanismo	
Falsa promesa	Encontrar el punto débil	
Horrores oscuros	Guarda de oro	
Imágenes borrosas	Ley del fluido	
Puente de sombras	Metal por carne	
Rostro desconocido	Metal reparado	
Salto en las sombras	Nudo desatado	
Sombra errante	Transmutación de fluido	



El Saber del Fuego

“Agshy, el Viento de la Pasión, el fuego exterior y el interior. Se opone al Frío Metal hasta que el Metal se rompe, como la Lógica da forma a la Pasión, si bien la Pasión no puede ser controlada. Es Destructor de Vida, pero también la chispa que permite a la vida arder dentro de nosotros. El Fuego es parte de nuestra naturaleza, tanto interna como externa. Para bien o para mal, el Hechicero de Fuego es el icono fijado en las mentes de los ciudadanos de El Imperio cuando piensan en aquellos que practican la magia. Sin duda se debe a que los Piromantes son tan exuberantes y explosivos, en su temperamento y en sus poderes mágicos. Sin embargo, podría serlo también a causa de que la Pasión es en gran medida una parte de la naturaleza humana, y en el fondo, cualquiera se sentiría familiar de estos hechiceros y del Viento que dominan, muchísimo más de lo que harían con otro hechicero.”

VIDENTE ALTEN

AGUA Y ACEITE

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Contacto

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

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

BROTE DE LLAMAS

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Duración: Instantáneo

Alcance: 24 metros (12 casillas)

Ingrediente: Un chorro de vino (+1)



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

BROTE DE LLAMAS

“Toma un poco de vino u otra bebida alcohólica de un trago, y mientras lo mantienes dentro de tu boca, realiza la invocación del Agshy, añadiendo la orden de brotar Lapinus et Ranaris. Invoca al Agshy con los pulgares hacia arriba y escupe el vino hacia las llamas.

Nota para los aprendices: ¡RETROCEDED!

DOMAR AL DRAGÓN

Factor de dificultad: 9

Preparación: Acción completa

Duración: Instantáneo

Alcance: 36 metros (18 casillas)

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

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

FAMILIAR QUERIDO

Factor de dificultad: 21

Preparación: Acción completa

Duración: 1 asalto / Magia

Alcance: Contacto

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

Descripción: Al lanzar este hechizo, el hechicero brillante mete sus manos en un fuego, que debe ser del tamaño de una hoguera o más grande, recibiendo un ataque de Daño 2 en sus



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

FUEGO EN LA SANGRE

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

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

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

IGNICIÓN

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Duración: Instantáneo

Alcance: 48 metros (24 casillas)

Ingrediente: Una bola de cera (+1)

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



LLAMA CAUTIVADORA

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Duración: 1 asalto / Magia

Alcance: 24 metros (12 casillas)

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

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

PASIÓN DESATADA

Factor de dificultad: 15

Preparación: 2 acciones completas

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: Contacto

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

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

PASIÓN RENACIDA

Factor de dificultad: 6

Preparación: Acción completa



Duración: hasta la siguiente luna llena

Alcance: Contacto

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

Descripción: Si, en cualquier momento del pasado, existió una pasión (incluso debilitada) entre las dos personas a las que toques mientras lanzas el hechizo, la pasión brotará de nuevo como si fueran dos amantes de por vida. No sólo es una cura rápida del hechizo “Pasión desatada”, sino que también sirve para volverse más populares en ciudades hostiles al mago. No se puede lanzar sobre uno mismo.

PIEL HORNEADA

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto (6 asaltos)

Alcance: Usuario

Ingrediente: La cola de una salamandra (+2)

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



El Saber de la Vida

“Quemada por el Fuego, atravesada por la espada, corrupta por el Señor de las Moscas y sus esbirros.... El de la Vida parece el más frágil de todos los Vientos. Sin embargo logra lo que ninguna otra fuerza puede hacer: expulsar a la mismísima mano de la Muerte. Incluso cuando parezca consumida por esa fuerza oscura, la Vida surge de nuevo. La Vida siempre se abre camino, pues no puede ser negada.”

VIDENTE ALTEN

BRAZOS DEL BOSQUE

Factor de dificultad: 7

Preparación: 1 minuto

Duración: Hasta el siguiente amanecer.

Alcance: Contacto

Ingrediente: Un nido de pájaros (+1)

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

CUATRO ESTACIONES EN UN DÍA

Factor de dificultad: 9

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Contacto

Ingrediente: Un péndulo (+1)

Descripción: El ser afectado por el hechizo deberá superar una prueba Desafiante (-10%) de Voluntad o atravesará en gran ciclo de los años, sintiendo primero el brillo de la primavera, después el fuego del verano, la tristeza del otoño y el crudo frío del invierno. Para la duración del hechizo, se considera que el personaje se comporta como si tuviera el trastorno



“Rueda de temor y placer”, experimentando los dos extremos hasta que el hechizo termine (empezando con el placer y cambiando hacia el temor hacia la mitad del hechizo). Todos los que estén junto a él lo tomarán por un desequilibrado y posiblemente peligroso (-20% a cualquier tirada de Empatía que deba hacer durante el hechizo). Si se intenta formular el hechizo de nuevo sobre el mismo personaje, éste tendrá un +10% a sus tiradas de Voluntad para resistirse.

DOBLARSE AL VIENTO

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una vara de sauce (+2)

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

FUERZA VITAL

Factor de dificultad: 11

Preparación: Acción completa

Duración: Activación

Alcance: Contacto

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

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

GHYRAN REVELADO

Factor de dificultad: 15

Preparación: 2 Acciones completas

Duración: 1 asalto / Magia

Alcance: Usuario



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

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

MADERA A LA DERIVA

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Duración: 1 hora

Alcance: Contacto (usuario)

Ingrediente: Un fragmento de madera de deriva (+1)

Descripción: Con este hechizo, la carne de un personaje o criatura se vuelve tan flotante como la madera de deriva. Recibirá un +30% a las tiradas de Nadar y no podrá hundirse aunque falle la tirada, ya que simplemente volverá a la superficie. Cualquiera que pretenda inmovilizar a alguien afectado por el hechizo bajo el agua tendrá un penalizador de -20% a sus tiradas de Fuerza.

MADERA RENACIDA

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: 24 metros (12 casillas)

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

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

PODER DE LA TIERRA

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa



Duración: 1 asalto / Magia

Alcance: Usuario

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

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

SANO Y VIGOROSO

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Contacto (usuario)

Ingrediente: El capullo de una flor (+1)

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

SUSURRO DEL VIENTO

Factor de dificultad: 15

Preparación: 1 minuto

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: Usuario

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

"La cuestión no es la razón por la que elegí este camino, sino ¿por qué los Vientos me eligieron a mí? No hay elección este Arte, los Vientos están ahí y serán usados, para bien o para mal. La única opción, por lo tanto, es cómo van a ser usados: ¿con disciplina o con desdén? ¿con cuidado o con frivolidad? ¿con el valor para encarar la furia del mundo deformado que yace tras el velo, o con la cobardía para huir de los horrores que nunca quisimos haber visto, para que podamos permanecer a salvo y en paz gracias a nuestra ignorancia? ¿Me relaciono con los Demonios? Sí, por supuesto, pero los demonios están ahí a pesar de mí y de lo mío, y se contentarían con todos aquellos a su alcance. El hechicero se adentra en la brecha y resiste la oleada de demonios al principio, mientras los Demonios buscan alguna manera de hacerle retroceder. Ese es mi trabajo, esa es mi llamada, ese es mi deber sagrado: mirar donde otros no se atreven a mirar, ver lo que sólo nosotros podemos ver y no cubrirse los ojos. Decir que soy un hereje o un enemigo por ello no sólo muestra ignorancia, sino que también es insultante".

VIDENTE ALTEN



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



El Saber de la Muerte

“No los Muertos (sólo Morr es el amo de los fallecidos) sino la Muerte en sí misma. El momento, el acto, el preciso segundo del último de los finales, cuando todo lo que va a ser, lo que podría ser, de pronto es obligado a ir a hacia donde nada va a ser. Enemiga de la Vida, Guardián de Secretos, Fin de las Ilusiones, Vencedora de todas las Luchas, y Némesis de la Alegría. La Muerte es la respuesta a todas las preguntas, incluso de aquellas a las que nunca queremos citar. La Muerte posiblemente sea el único punto fijo en todo el mundo y en todas las esferas sobre él, y ser el su Amo es lo que hace al Saber tan temible, y a sus practicantes tan distintos del resto de la humanidad. Yo les temo, y también les compadezco, ya que hundirse en esa certeza significa clavar una daga el corazón del asombro.”

VIDENTE ALTEN

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 Projectiles 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.

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.

DESEO MORTAL

Factor de dificultad: 12

Preparación: 1 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.

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.

“¡Cuidado! No todos los que hablan desde el Jardín de Morr lo hacen de forma sincera, y están hambrientos de la carne de los vivos. Aquello que esté muerto deberá permanecer así eternamente, y nunca más podrá volver a caminar por el mundo.”



PARA LOS RESTOS

Factor de dificultad: 16

Preparación: 1 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 afectados 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.

SABOR DE LA 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.

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.

SELLAR LA HOJA

Factor de dificultad: 18

Preparación: 1 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.

SHYISH REVELADO

Factor de dificultad: 14

Preparación: 1 minuto

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”).

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.



El Saber de los Cielos

“Estoy seguro de que aquí mis críticos encontrarán mayor subjetividad en mis opiniones, pero ¿acaso puede haber otra conclusión que no sea considerarlo el más grande de los Saberes? ¿Hay algo más maravilloso y temible que aquello que aún tiene que ser? ¿Qué es la vida, sino la pugna por descubrir, y si es posible controlar su esencia, centímetro a centímetro? ¿Qué es la Magia, sino la manipulación de aquello que podría llegar a ser? Lo Desconocido nos rodea a todos, pero sólo nosotros somos sus Amos. En la vida, únicamente una certeza puede responder a lo Desconocido, y es la misma Muerte –y en verdad nosotros, los Celestiales, podemos ver al Padre Morr aproximándose desde la lejanía.”

VIDENTE ALTEN

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.

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.



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.

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.

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.

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 un quilómetro 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.

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.

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.

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.

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 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.



El Saber de las Bestias

“¿Es esto Magia? Ciertamente la magia es propia de las fuerzas salvajes y desatadas, pero nosotros somos sus maestros, no sus estudiantes. El deber de la humanidad es sobrepasar a las bestias, no abrazarlas, tanto en la magia como en su aprendizaje, fe o moral. Esta magia salvaje es la más común de las magias, la más primitiva, la más alejada de la mente humana. Por ello los que se autodenominan Magisters ámbar no tienen colegio y se ocultan en los bosques, y por ello muchos Hechiceros Vulgares y Brujos se sienten a gusto jugando con el Saber de las Bestias. Tened cuidado con ellos pues, porque aquellos que caminan entre bestias comparten con ellas su furia, y sus terribles garras.”

VIDENTE ALTEN

ABRIGO INVERNAL

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Pelo de un lobo (+1)

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

BESTIA DESATADA

Factor de dificultad: 12

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una brida rota (+2)

Descripción: Causas que un animal domesticado vuelva a su estado salvaje, y con temperamento furioso. Los perros más fieles se volverán contra sus amos; los caballos tirarán al suelo a sus jinetes y no dejarán que nadie se les aproxime; los halcones no volverán a los guantes de los cetreros; los cerdos tratarán de escaparse de los corrales y correr hacia los



bosques. Los jinetes o dueños deberán superar una tirada Difícil (-20%) de Criar animales, Conducir o Montar (dependiendo de la situación) para evitar que el animal cause el caos, dañando a las propiedades e hiriendo a la gente. Los jinetes que no superen la tirada caerán al suelo.

CACHORRO PERDIDO

Factor de dificultad: 19

Preparación: 10 minutos

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una pizca de estiércol (+2)

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

FORMA DE ROEDOR CORREDOR

Factor de dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta una hora

Alcance: Usuario

Ingrediente: La cola de un roedor (+1)

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



-Perfil de la rata-

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
28	0	6	6	41	11	10	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	2	0	0	6	0	0	0

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

Talentos: ¡A correr!, Sentidos desarrollados

Armas: Ninguna

Armadura: Ninguna

FORMA DE PEZ ESCURRIDIZO

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta una hora

Alcance: Usuario

Ingrediente: La cabeza de un pez (+2)

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

-Perfil de la trucha-

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
12	0	8	4	31	5	8	0
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	3	0	0	8	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Nadar

Talentos: ¡A correr!, Contorsionista

Armas: Ninguna

Armaduras: Ninguna

FURIA DE LA MADRE OSO

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa



Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: 48 metros (24 casillas)

Ingrediente: Una piel de oso (+2)

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

LA MIRADA DEL OTRO

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una piel de lobo (+2)

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

LLAMADA A LA HORDA

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Duración: Ver descripción

Alcance: Ver descripción

Ingrediente: Un cuerno de caza (+2)

Descripción: Este hechizo provoca que las criaturas del bosque acudan a tu lado. Usa la tabla de más adelante para determinar cuantas criaturas acuden, y cuantos minutos tardarán en llegar, siempre que estés cerca de su hábitat. Utiliza la columna de las águilas o de los lobos



para cualquier otro depredador de altura similar; los pájaros del tamaño de un cuervo o menor deberán usar la tercera columna. Los grandes animales de presa incluyen ciervos, alces y jabalíes. Los animales de presa pequeños incluyen conejos, erizos, ratones de campo, etc. Para los roedores de caza como las ratas de campo, comadrejas y ratas acuáticas usa la tercera columna. Las criaturas deben ser nativas del área donde se formula el hechizo, habrá un número suficiente de ellas, y serán capaces de llegar a tu lado con relativa facilidad. El hechizo funciona únicamente en criaturas salvajes; no serán hostiles hacia ti pero tampoco harán todo lo que les pidas. El Dj será quien decida en cada caso.

Criaturas llamadas

1d10	Tiempo (minutos)	Águilas o lobos	Grandes animales de presa	Reptiles, pájaros o roedores	Pequeños animales de presa
1-3	2	1	2	4	6
4-7	3	2	3	5	8
8-10	4	3	4	6	10

ROCIADA DE ALMIZCLE

Factor de dificultad: 10

Preparación: Media acción

Duración: Instantáneo

Alcance: Usuario

Ingrediente: Una glándula perfumada (+1)

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



TRANSFORMACIÓN GLORIOSA

Factor de dificultad: 18

Preparación: 2 Acciones completas

Duración: Un año y un día

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una pluma de cisne negro (+2)

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



El Saber de la Luz

“La mayor de las magias mortales, y por tanto la más poderosa -y la más inhumana. Aquellos que caminan en la verdad no pueden ser tomados por fiables, pues ¿qué determina que sean de fiar? ¿Y quiénes pueden ver lo que la luz les muestra si están justo en ella? Permanecer en el interior de una luz tan pura, sin reflejar la oscuridad interior requiere un corazón tan puro que muy pocos pueden imaginar. Muchos de los magisters de esta Orden poseen ese corazón. Muchos, pero no todos.”

VIDENTE ALTEN

ATRAVESAR EL VELO

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

Ingrediente: Las alas de un murciélago (+1)

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

BASTIÓN RELUCIENTE

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: Ver descripción

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

Descripción: Creas un escudo esférico que nadie podrá cruzar, alrededor de ti y tus compañeros. El bastión podrá ocupar tantas casillas como el de tu característica de Magia multiplicada por 6, y será invocado con un movimiento brusco circular por parte del hechicero. Si se invocase en un edificio u otro lugar cerrado, y el área del hechizo excediera el espacio, el hechizo se contraerá hasta ocupar exactamente el espacio. Cualquier criatura que trate de



penetrar el áera deberá pasar una tirada Difícil (-20%) de Voluntad o será expulsada hacia atrás, y sufrirá un golpe de Daño 3, que se podrá mitigar con la Resistencia pero no con la armadura. Los Demonios sufren un impacto de Daño 5. Podrá volver a intentarlo en el próximo turno, siempre y cuando le queden heridas que perder.

COMPRENSIÓN PERFECTA

Factor de dificultad: 10

Preparación: 2 acciones completas

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

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

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

“Toma la vela de cera y enciéndela en el Altar de la Pureza. Di después estas palabras: IKBI NYNOS LANTRE mientras miras u oyes el texto en cuestión. Cierra los ojos y después ábrelos, y las palabras se tornarán claras a medida que su significado resplandece con el viento del Hyish. Este hechizo debe ser usado con cautela, ya que muchos escritos están malditos o causan locura en el lector –¡el precio por aprender puede ser enorme!

CONDUCTA RECTA

Factor de dificultad: 7

Preparación: Media acción

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Contacto (Usuario)

Ingrediente: Una piedra imán (+1)

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



EXPULSADEMONIOS

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Duración: Ver descripción

Alcance: Usuario

Ingrediente: Un main gauche (+1)

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

ILUMINAR CAMPO

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 hora

Alcance: Ver descripción

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

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

ILUSTRACIÓN

Factor de dificultad: 12

Preparación: 1 minuto

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Ver descripción

Ingrediente: Una lente (+2)

Descripción: Al realizar este hechizo, puedes tocar a tantos sujetos como tu característica de Magia. Mientras el hechizo esté activo, tú y todos aquellos a los que hayas



tocado ganáis +10% a las tiradas de Inteligencia relacionadas con la habilidad de Sabiduría o de Hablar idioma.

INFUSIÓN DE LUZ

Factor de dificultad: 9

Preparación: Media acción

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Contacto (usuario)

Ingrediente: Un fragmento de cuarzo (+1)

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

INTENCIÓN PURA

Factor de dificultad: 20

Preparación: 1 acción completa y 1 media acción

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Contacto (Usuario)

Ingrediente: Una piedra imán (+2)

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

SELLAR LAS PUERTAS

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: 48 metros (24 casillas)

Ingrediente: Una gota de mercurio (+2)



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



El Saber de las Sombras

“El Saber de lo que los ojos no pueden ver, o se engañan al verlo, de lo que la mente es engañada al saber, sí, estos maestros del misterio son próximos al corazón de los astromantes. El suyo es un arte duro, sin embargo –odiados por la gente, odiados por la Orden de la Luz, odiados, tal vez, entre ellos mismos. Conocen el precio de sucumbir al poder de la ilusión, de perderse ellos mismos en sus propias mentiras, del peligro de perder contacto con lo que es real y lo que no, y como resultado se alejan ellos mismos de su propio Saber. Los magisters de las sombras son, para el ciudadano común, escrupulosamente honestos y amargamente sinceros, y como todo hombre que es honesto y sincero, tienen un comportamiento siempre infeliz.”

VIDENTE ALTEN

BOLSILLOS PROFUNDOS

Factor de dificultad: 13

Preparación: 1 acción completa

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: Contacto

Ingrediente: Un pañuelo de seda negra (+2)

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

DOGO DE SOMBRAS

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Alcance: Usuario



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

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

ENEMIGO FANTASMA

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Duración: 1 asalto / Magia, o especial

Alcance: 48 metros (24 casillas)

Ingrediente: Un pequeño fuego artificial (+2)

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

FALSA PROMESA

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Duración: 10 minutos / Magia

Alcance: 12 metros (6 casillas)

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

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



HORRORES OSCUROS

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 hora / Magia

Alcance: 24 metros (12 casillas)

Ingrediente: Un pelo de un vampiro (+2)

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

IMÁGENES BORROSAS

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Contacto

Ingrediente: Una oruga (+2)

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



PUENTE DE SOMBRAS

Factor de dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: 6 metros (3 casillas)

Ingrediente: Un tejido de seda (+2)

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

ROSTRO DESCONOCIDO

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Alcance: Contacto (Usuario)

Ingrediente: Un objeto perteneciente al objetivo (+2)

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

SALTO EN LAS SOMBRAS

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Duración: Instantánea

Alcance: Usuario



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

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

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

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

SOMBRA ERRANTE

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Duración: 1 minuto / Magia

Alcance: Usuario

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

Descripción: La sombra del lanzador se separa de su cuerpo, y podrá moverse de forma independiente. Para que la sombra perdure, deberá existir una fuente de luz capaz de causar una sombra a 48 metros de ella. La luz del sol y la oscuridad completa destruirán a la sombra. La sombra actuará como una extensión del hechicero, y cualquier cosa que detecte podrá ser sentida también por el lanzador. El lanzador deberá gastar media acción cada asalto para controlar a la sombra, o de lo contrario no hará nada. Su capacidad de movimiento será la misma que la del hechicero, e irá allá donde desee, siempre y cuando existan las suficientes sombras donde apoyarse. No puede usarse como objetivo de hechizos, ni tampoco interactuará



con el mundo físico de ningún modo, ya que no tiene ni sustancia ni solidez. Una sombra errante es algo completamente antinatural, y causará Miedo a todo aquel que la vea. Sólo puede existir una sombra errante a la vez, y mientras el hechizo esté en activo, el hechicero no podrá invocar a más sombras.

“No penséis, pues, que los vientos existen por sí solos, puesto que tanto en su creación como en su uso se afectan los unos a los otros. Existe un mundo para abarcarlos, y lo que hacen los vientos es, en cierto sentido, competir por el dominio de ese espacio limitado. Cada uno de ellos también tiene su contraste, aquel viento que le es anatema, un viento al que acosar y otro que le acosa a su vez. A mi modo de ver existe una gran rueda sobre los vientos con cada uno de ellos aproximándose a su presa.

Naturalmente, el viento de la Luz destruye al de las Sombras, su pura sabiduría expulsa la oscuridad y deja a la luz los secretos que alberga. Pero el de las Sombras también destruye las certezas del viento del Metal, los misterios de lo desconocido confundiendo la pura lógica y razón del Viento Amarillo. El Saber de la Lógica acosa al del Fuego, pues es pasión y sólo es controlable por la lógica, justo como sólo el hierro puede rechazar a las llamas. El Fuego devora la Vida, comiéndose a sus creaciones. La Vida absorbe la Muerte, y la certeza y fatalismo de la Muerte rechaza las ilimitadas posibilidades del Saber de los Cielos. Y los pacíficos cielos hacen huir a las Bestias, y las Bestias son tan salvajes que destruyen la perfecta pureza de la Luz. Y así gira la rueda, uno tras otro, como una serpiente que se muerde su propia cola. Cada viento debilitado por su depredador y fortalecido por su presa, virando en la marea para mantener su poder, revolviéndose con los ritmos de toda la existencia, y siempre girando y girando hacia el Gran Vórtice del Paraíso Elfo.”

VIDENTE ALTEN



El Saber del Metal

“Hierro y acero: ellos definen nuestro Imperio, nuestra típica forma de vida. El Saber del Metal forma parte de ese espíritu, el de los bloques de construcción en nuestra sociedad y sus edificios, el de la esencia de la mente y su voluntad creadora, y el del mundo creador y hacedor. La de la Luz es la más grande de las magias, y la del Cielo la más poderosa, pero ¿tal vez la del Metal sea la más grande forma de arte del hombre, mezclando como hace, todo nuestro arte con todo el mundo de la Ciencia y sus Fenómenos Naturales? Incluso sin las maquinaciones del joven Magister Gelt, siento que el Metal es el Saber de nuestro tiempo, y el Chamon el Viento de nuestro Futuro. Siento su eco en el rugido de los cañones, y su chispa en el faro, y su metalurgia donde no sólo se forjan armas nuevas, sino también un valiente mundo nuevo.”

VIDENTE ALTEN

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 armaduras 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.

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.

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.

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.

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.

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.



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.

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).

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.

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.

