



CONTRAHECHIZOS

Autor Wim van Gruisen - Traducido por Francisco Javier Santamaría

La magia es una parte importante de la ambientación y las reglas de Warhammer el Juego de Rol. En los libros podemos encontrar la descripción de cientos de hechizos, algunas profesiones que dan acceso a ellos y varios talentos relacionados con el uso de la magia, pero, curiosamente muy poco sobre la defensa contra la magia. Sólo hay un hechizo de magia menor, “Disipar” y eso es todo. Este artículo intenta remediar esto ofreciendo un puñado de contrahechizos.

Hay unas pocas reglas generales que puedan ser aplicadas a todos los contrahechizos, sin embargo puede haber alguna pequeña diferencia de unos a otros, si este es el caso se describe en cada hechizo.

Primero, los contrahechizos son Magia Menor y siguen las mismas reglas generales de la magia menor descritas en el libro base. Un contrahechizo ha de ser lanzado en el mismo turno que su objetivo y el hechicero que lo lanza ha de ser capaz de escuchar o ver el hechizo a contrarrestar mientras es invocado. En ese momento el jugador debe indicar su intención de contrarrestar el conjuro, antes de que se conozca el resultado del lanzamiento de ese hechizo. Si el hechizo objetivo puede ser lanzado antes de que se pueda invocar el contrahechizo, este aún puede ser contrarrestado, pero, realizarlo llevará una acción completa en lugar de la media acción habitual. Sin embargo, lanzar un contrahechizo no puede ser una acción extendida. Los contrahechizos pueden ser contrarrestados como cualquier otro conjuro.

Esta lista contiene también unos pocos hechizos caóticos. *Atraer la Maldición de Tzeentch* actúa como un contrahechizo a todos los efectos, salvo que no evita los efectos del conjuro lanzado. *La Maldición de las Moscas* e *Interrupción en Éxtasis* son contrahechizos normales, pero sólo accesibles a hechiceros caóticos. *Compartir el Favor de Tzeentch* no es un contrahechizo, si no una repugnante especie de maldición.

RETRASAR

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Brea (+1)

Descripción: Lanzar el hechizo objetivo ocupa una media acción extra.

DISIPACIÓN MENOR

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Varita de marfil (+1)

Descripción: Aplicable a hechizos con un *Factor de Dificultad* de 15 o menos (antes de aplicar modificadores). El hechizo objetivo fracasa. Efectos como La Maldición de Tzeentch y similares continúan aplicandose.

DISIPACIÓN CORRIENTE

Factor de Dificultad: 16

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Varita de marfil, con una joya del color del hechizo objetivo (+2)

Descripción: Aplicable a hechizos un *Factor de Dificultad* de 25 o menos (antes de aplicar modificadores). El hechizo objetivo fracasa. Efectos como La Maldición de Tzeentch y similares se siguen aplicando.

DISIPACIÓN MAYOR

Factor de Dificultad: 24

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Varita de plata, con una joya del color del hechizo objetivo (+3)





Descripción: Aplicable a cualquier hechizo. El hechizo objetivo fracasa. Efectos como La Maldición de Tzeench y similares se siguen aplicando.

DRENAJE MENOR

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Un mosquito vivo (+1)

Descripción: Tira un 1D10. Resta el resultado a la tirada obtenida por el oponente. Si esto hace que el resultado de la tirada de invocación de hechizo sea menor que su *Factor de Dificultad*, este falla.

Cuando se lanza este hechizo, el cuerpo del lanzador absorbe la energía mágica. Su siguiente acción debe ser lanzar un hechizo; hace una tirada de lanzamiento de hechizo y suma la cantidad de magia drenada. Si no lanza un hechizo, gana un número de puntos de corrupción o de locura, si no usas los puntos de corrupción, equivalentes a la cantidad de magia drenada.

DRENAJE

Factor de Dificultad: 20

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Un tarro con sanguijuelas (+2)

Descripción: Tira 2D10. Resta el resultado a la tirada obtenida por el oponente. Si esto hace que el resultado de la tirada de invocación de hechizo sea menor que su *Factor de Dificultad*, este falla.

Cuando se lanza este hechizo, el cuerpo del lanzador absorbe la energía mágica. Su siguiente acción debe ser lanzar un hechizo; hace una tirada de lanzamiento de hechizo y suma la cantidad de magia drenada. Si no lanza un hechizo, gana un número de puntos de corrupción o de locura, si no usas los puntos de corrupción, equivalentes a la cantidad de magia drenada.



DRENAJE MAYOR

Factor de Dificultad: 30

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Un colmillo de Vampiro (+3)

Descripción: Tira 3D10. Resta el resultado a la tirada obtenida por el oponente. Si esto hace que el resultado de la tirada de invocación de hechizo sea menor que su *Factor de Dificultad*, este falla.

Cuando se lanza este hechizo, el cuerpo del lanzador absorbe la energía mágica. Su siguiente acción debe ser lanzar un hechizo; hace una tirada de lanzamiento de hechizo y suma la cantidad de magia drenada. Si no lanza un hechizo, gana un número de puntos de corrupción o de locura, si no usas los puntos de corrupción, equivalentes a la cantidad de magia drenada.





REFLEJO

Factor de Dificultad: La mitad del Factor de Dificultad del hechizo objetivo, redondeando hacia arriba.

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Un espejito (+Factor de Dificultad /10, redondeado hacia arriba)

Descripción: El hechizo objetivo, que debía estar dirigido a uno o más individuos, es decir no ser de zona, es rebotado a su lanzador.

DESVIAR

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Un escudo (+1)

Descripción: El hechizo objetivo, que debe ser un misil mágico, falla.

REDIRECCIONAR

Factor de Dificultad: La mitad del Factor de Dificultad del hechizo objetivo, redondeando hacia arriba.

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Una flecha torcida (+Factor de Dificultad/10, redondeado hacia arriba)

Descripción: El hechizo objetivo, que debe ser un misil mágico, es desviado a otro blanco. Este debe encontrarse en la línea de visión del lanzador de este hechizo.

DIFICULTAR

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Una ramita

Descripción: El hechizo objetivo sólo es la mitad de efectivo de lo normal. Queda a discreción del DJ la forma en que esto ocurre.

MAGIA DEL CAOS

COMPARTIR EL FAVOR DE TZEENTCH

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Una Acción

Ingrediente: Un símbolo de Tzeench (+2)

Saber: Tzeentch

Descripción: Lanza este hechizo sobre alguien capaz de usar la magia y que se encuentre a menos de cien metros de ti. Hasta el próximo amanecer o anochecer, lo que antes llegue, cada vez que esa persona lance un hechizo o intente invocar rituales mágicos, tirará un dado del Caos extra. Tira un dado extra del Caos cuando invoques este hechizo.



ATRAER LA MALDICIÓN DE TZEENTCH

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Un símbolo de Tzeench (+2)

Saber: Tzeentch

Descripción: Cuando se determina la maldición de Tzeentch para el hechizo objetivo, el/los dado/s lanzado/s al ejecutar en este contrahechizo también se tiene en cuenta.

LA MALDICIÓN DE LAS MOSCAS

Factor de Dificultad: 17

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Un símbolo de Nurgle (+1)

Saber: Nurgle

Descripción: Un enjambre de moscas rodea al hechicero objetivo bloqueando su línea de visión, entrando en su boca y provocando un ruido molesto. El hechicero es incapaz de terminar de invocar su hechizo.

INTERRUPCIÓN EN ÉXTASIS

Factor de Dificultad: 11

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Un símbolo de Slaanesh (+2)

Saber: Slaanesh

Descripción: El lanzador del hechizo objetivo entra en éxtasis mientras invoca el conjuro. Debe hacer inmediatamente una tirada de **Voluntad**, si falla es incapaz de finalizar la invocación.

FICHA TÉCNICA

Autor: Wim van Gruisen

Traducido para el Eslizón Traductor por: Francisco Javier Santamaría

Revisado y Maquetado por: Èlemmir

Artículo Descargado desde: Igarol

Imágenes Internas: Usadas sin permiso, todos los derechos reservados a sus respectivos dueños.

Borde de Página: Clipart ETC
(<http://etc.usf.edu/clipart/>)

Eslizón Traductor dibujado por: Nelson Duharte

