

APÉNDICE • A-4

LISTAS DE HECHIZOS

Cada lista de hechizos se presenta con el título de la lista como cabecera, seguido de un resumen de los hechizos de dicha lista acabando con las descripciones y explicaciones detalladas de cada hechizo. Las descripciones de los hechizos se ordenan de acuerdo con el nivel de los mismos (nivel 1 a nivel 10). En los resúmenes se indica el área de efecto, duración y alcance de cada hechizo. A continuación viene una explicación y algunas de las abreviaturas y notaciones utilizadas en los resúmenes de hechizos.

PARÁMETROS DE LOS HECHIZOS

Cada lista de hechizos comienza con un resumen de sus hechizos, que incluyen tres parámetros para cada hechizo: área de efecto, duración y alcance.

ÁREA DE EFECTO

Es el campo de acción de los efectos del hechizo. Según el hechizo, puede ser el tamaño y forma de un área afectada, el tipo de blanco, el número de blancos, la masa afectada, etc. En algunos hechizos, el área de efecto varía según el nivel de quien realiza el hechizo (es decir, 3m. R/nivel significa un radio igual a 3 metros por nivel del que realiza el hechizo). El área o número dado es el límite máximo, y quien realiza el hechizo puede reducir el área de efecto si así lo desea.

DURACIÓN

La duración de un hechizo determina cuánto tiempo siguen vigentes sus efectos. La duración puede ser:

- Tan sólo un instante (o sea, "-")
- Una cantidad fija de tiempo (1 min. por ejemplo)
- Una cantidad de tiempo que depende de] nivel de la persona que realiza el hechizo (1 min./nivel)
- Tanto tiempo como permanezca concentrado el que realiza el hechizo ("C")
- Indefinido ("P" o "varía").

La duración que se da es el límite máximo y el que realiza el hechizo puede anular uno de sus hechizos (antes de que se agote su duración) concentrándose durante un asalto. El anular un hechizo no siempre negará sus efectos (por ejemplo, anular un *Muro de Fuego* no hará desaparecer las quemaduras que haya causado dicho hechizo).

ALCANCE

El alcance de un hechizo es la distancia que puede haber entre quien lo realiza y el blanco o los efectos directos del hechizo. Los alcances típicos son:

- Sólo sobre la misma persona que realiza el hechizo (uno mismo)
- Contacto con el blanco (tocar)
- Una distancia determinada (por ejemplo, 30 metros)
- Una distancia que depende del nivel del que realiza el hechizo (por ejemplo 3m./nivel).

El alcance que se da es un máximo y los hechizos pueden realizarse sobre un blanco (o tener efecto) a distancias menores. Si un hechizo tiene área de efecto, el centro, (o centro aproximado) de dicha área de efecto debe encontrarse dentro del alcance, pero parte del área de efecto puede estar fuera del alcance.

CLASES DE HECHIZOS

Cada descripción de hechizo incorpora la clase del hechizo entre paréntesis tras el nombre del hechizo. La clase de un hechizo es un indicativo del funcionamiento del hechizo, en cuanto a efecto, tabla de ataque que se usa, bonificaciones por habilidad que se usan y tiradas de resistencia aplicables. El uso de las tablas de ataque, las bonificaciones por habilidad y tiradas de resistencia se trata en el Apartado 8.3 (pág. 50-54).

RESUMEN DE CLASES DE HECHIZOS

Abr.	Clase de hechizo	¿TR?	Bonif. / Tabla de ataque
E	Elemental	no	ninguna/ninguna
EB	Elemental de bola	no	BO hechizos básicos / AT-8
ED	Elemental dirigido	no	Hechizos dirigidos / AT-7
F	Fuerza	si	BO hechizos básicos / AT-9
P	Pasivo	si*	BO hechizos básicos / AT-9
U	Utilidad	si	BO hechizos básicos / AT-9
I	Información	no	ninguna

* — la TR sólo se usa para ver si el objetivo es consciente del hechizo.

(E) — *Hechizos elementales*: estos hechizos usan la fuerza del hechizo para manipular elementos físicos (calor, frío, viento, luz, agua, tierra, sonido, olor, gusto, tacto). Estos elementos (y no el hechizo) son usados para crear un fenómeno que puede afectar bien el entorno físico del blanco (por ejemplo, un hechizo de "Muro") o bien para afectar los sentidos del blanco. Dado que los elementos son reales, normalmente no se permiten tiradas de resistencia.

(EB) — *Hechizos elementales de bola*. Son hechizos elementales que atacan un área con uno de los elementos físicos; esto es, los hechizos de "Bola". La bonificación BO de Hechizos Básicos del atacante se usa para modificar la tirada de ataque para estos hechizos, y estos ataques se resuelven en la Tabla de Ataque con Hechizos de Bola AT-8 (pág. 236)

(ED) — *Hechizos elementales dirigidos*. Son hechizos elementales que atacan directamente a un objetivo con uno de los elementos físicos; esto es, los hechizos de "Rayo". La bonificación BO de Hechizos Dirigidos del atacante se usa para modificar la tirada de ataque para estos hechizos, y estos ataques se resuelven en la Tabla de Ataque con Hechizos de Rayo AT-7 (pág. 236)

(F) — *Hechizos de fuerza*: estos hechizos implican la manipulación directa de la materia, la energía, los elementos o los seres vivos mediante la fuerza del hechizo. Si el hechizo tiene un blanco capaz de resistir, el personaje que realiza el hechizo debe hacer un ataque en la Tabla de Ataque de Hechizos Básicos AT-9 (pág. 235) (modificada por su BO de Hechizos Básicos). Después, el objetivo debe realizar una tirada de resistencia para ver si el hechizo le afecta. La mayoría de los hechizos de ataque de base entran en esta categoría.

(P) — *Hechizos pasivos*: estos hechizos sólo afectan al blanco indirecta o pasivamente. Por ello, si se permite una tirada de resistencia (a criterio del DJ), su propósito es únicamente determinar si el blanco advierte el hechizo. La mayoría de los hechizos de detección y de protección entran en esta categoría.

(U) — *Hechizos de utilidad*: estos hechizos sólo afectan a quien los realiza, a un blanco voluntario o a un blanco incapaz de resistirse. Por ello, no suelen necesitar tiradas de resistencia. Un blanco voluntario pero que puede resistirse puede necesitar una tirada de resistencia, pero modificada en -50. La mayoría de los hechizos e curación son de esta categoría.

(I) — *Hechizos de información*: estos hechizos implican la obtención de información por medios que no requieren tiradas de resistencia.

Nota: *Un blanco es capaz de resistir un hechizo si es una criatura viva o si es mágico o está encantado o si posee propiedades especiales que le harían resistir el hechizo (decisión del DJ).*

ABREVIATURAS

FR: Factor de Riesgo (Apartado 15.3, pág. 71)

a: asalto (10 segundos)

min.: minuto (60 segundos o 6 asaltos)

h: hora (60 minutos o 360 asaltos)

día: 24 horas (1440 minutos o 8640 asaltos)

cm.: centímetros

m.: metros

km. kilómetros

dm³ decímetros cúbicos

#x#x#: .. dimensiones físicas de una zona u objeto

R..... radio

/nivel: por nivel de quien realiza el hechizo el efecto sólo dura un instante

*: el hechizo es instantáneo y cualquier tirada necesaria para realizarlo (es decir, tiradas de ataque) no se modifican a causa del número de asaltos empleados en la preparación del hechizo

c: el hechizo requiere concentración (ver más abajo) para ser realizado o para ser controlado, o durará tanto tiempo como esté concentrado quien lo realiza

"X" (C): .. el hechizo dura el tiempo indicado (X), pero sus efectos sólo tienen lugar durante los asaltos en los que el lanzador se concentre (véase "Definiciones de los Términos de los Hechizos")

P: La duración de los efectos del hechizo es "permanente" en el sentido de que la condición mental o física creada por el hechizo es real. La condición "permanente" creada puede ser interrumpida por otro hechizo o por fuerzas físicas naturales. Por ejemplo, Helar Agua creará una condición "permanente" de agua helada, pero el hielo así creado se fundirá normalmente. De la misma manera, cualquier cosa creada o alterada "permanentemente" por un hechizo se deteriorará y desaparecerá de acuerdo con las leyes y propiedades físicas normales

% probabilidad: este es el porcentaje de probabilidad de que ocurra un suceso. Se tira 1-100 y si el resultado es



menor o igual que el número indicado, el suceso ocurre; de lo contrario, no ocurre

"tiempo"/ # ptos. de fallo de la TR: si un blanco falla una tirada de resistencia (TR), la duración del efecto del hechizo aumenta por el "tiempo" una vez por cada incremento completo del número de puntos (# ptos.) en que el blanco falló la tirada de resistencia. Supongamos, por ejemplo, un hechizo (Cegar) que indica 10 min./10 ptos. de fallo de la TR. Si el blanco necesitase una tirada de 50 para resistir y sacase un 24, habría fallado su tirada por 26 puntos, o dos incrementos completos de 10. Por lo tanto, el blanco quedaría cegado durante 20 minutos.

DEFINICIONES DE LOS TÉRMINOS DE HECHIZOS

Animal — Una criatura viva con sentidos y movimiento voluntario, pero no especialmente inteligente.

Ser — Cualquier criatura inteligente, incluyendo todos los tipos de humanoides, criaturas encantadas, etc.

Concentración — Si quien realiza el hechizo "se concentra", no podrá realizar otra acción más que moverse un máximo de 3 metros por asalto. Si es atacado y pierde puntos de vida, debe pasar una tirada de orientación para seguir concentrado. La concentración se interrumpe automáticamente si el personaje queda aturdido o inconsciente. Ciertos hechizos (con una duración diferente a "C") permiten al que los realiza interrumpir la concentración para volver a ella más tarde (por ejemplo, la mayoría de los hechizos de detección).

Inorgánico — que no pertenece o deriva de los organismos vivos (por ejemplo, hierro, cobre, plata, agua, vidrio, etc.)

Organo — una parte diferenciada de un organismo, adaptada a una función específica (por ejemplo, el hígado es un órgano, lo es el corazón; los músculos de una pierna no son un órgano).

Orgánico — que es parte o deriva de organismos vivos (por ejemplo, el cuero, hueso, algodón, lana, etc.)

Troll
de Piedra



a-4.1 • Listas abiertas de hechizos de esencia

MEJORA CORPORAL

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Resistencia al calor	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
2. Resistencia al frío	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
3. Oído aguzado	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
4. Equilibrio*	1 blanco	varía	3 m.
5. Visión nocturna	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
6. Visión periférica	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
7. Sonoridad	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
8. Visión acuática	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
9. Respirar en el agua	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
10. Respirar gases	1 blanco	10 min./nivel	3 m.

1. Resistencia al calor (U, FR5). El blanco queda totalmente protegido contra todo calor natural hasta los 93° C., suma + 10 a todas las TR, contra hechizos de calor y resta -10 a los ataques con hechizos de fuego o hechizos elementales de calor.

2. Resistencia al frío (U, FR5). Igual que *Resistencia al calor*, pero protege contra el frío natural hasta los 27 bajo cero y modifica todos los hechizos en los que entre el frío en 10.

3. Oído aguzado (U, FR5). La capacidad auditiva del blanco aumenta su efectividad al doble de lo normal. +50 a las maniobras de Percepción en las que se emplee únicamente el oído, y +25 a las maniobras de Percepción en la que se emplee el Oído y otros sentidos.

4. Equilibrio (U*, FR5). Suma + 50 a todas las tiradas de una maniobra lenta (por ejemplo, caminar por una barra de 7 cm. de ancho). Para esto podría ser necesario realizar varias tiradas consecutivas.

5. Visión nocturna (U, FR5). El blanco puede ver hasta 30 m. en la oscuridad normal (es decir, de noche o en habitaciones oscuras) como si fuese de día. La oscuridad mágica reducirá los efectos de este hechizo.

6. Visión periférica (U, FR5). El blanco posee un campo de visión de 300 grados, es decir, puede ver todo menos lo que se encuentra directamente detrás de él.

7. Sonoridad (U, FR5). El volumen de la voz del blanco se triplica. Ello no tiene ningún efecto sobre las capacidades de realizar hechizos.

8. Visión acuática (U, FR5). Como la *Visión nocturna*, excepto que el blanco puede ver hasta 30 metros bajo el agua, incluso en aguas turbias.

9. Respirar bajo el agua (U, FR5). El blanco puede respirar bajo el agua, como si fuese aire, pero no podrá hacerlo en la atmósfera normal (se desmayará aunque no morirá).

10. Respirar gases (U, FR5). Igual que *Respirar bajo el agua*, excepto que el blanco puede respirar cualquier gas como si fuese aire.

SENDAS DE LA ESENCIA

	área de efecto	duración	alcance
1. Detectar esencia	1,5m. R	1 min./nivel(C)	30 m.
2. Análisis de texto I	texto	1 min./nivel(C)	uno mismo
3. Detectar canalización	1,5m. R	1 min./nivel(C)	30 m.
4. Detectar lo invisible	1,5m. R	1 min./nivel(C)	30 m.
5. Detectar trampas	1,5m. R	1 min./nivel(C)	30 m.
6. Análisis de texto II	texto	1 min./nivel(C)	uno mismo
7. Detectar el mal	1,5m. R	1 min./nivel(C)	30 m.
8. Localización	1 blanco	1 min./nivel(C)	130 m.
9. Percibir poder	1,5m. R	1 min./nivel(C)	30 m.
10. Indagación	1 objeto	-	contacto

1. Detectar esencia (P, FR5) Detecta cualquier objeto o hechizo activo del reino de la esencia; cada asalto, el que realiza el hechizo puede concentrarse en un área de metro y medio, dentro del alcance del hechizo (30 metros).

2. Análisis de texto I (I, FR1) Quien realiza el hechizo puede leer un texto escrito en un idioma desconocido, pero sólo entiende los conceptos más elementales del mismo.

3. Detectar canalización (P, FR5) Igual que *Detectar esencia*, sólo que referido al reino de la canalización.

4. Detectar lo invisible (P, FR5) Igual que *Detectar esencia*, pero detectando cosas invisibles; todos los ataques contra algo invisible detectado de esta manera se modifican en -50. No puede hacerse un ataque normalmente si no hay alguna forma de detección.

5. Detectar trampas (P, FR5) Igual que *Detectar esencia*, pero da un 75% de probabilidad de detectar una trampa (algunas trampas pueden tener modificadores a esta probabilidad).

6. Análisis de texto II (I, FR1) Igual que *Análisis de texto I*, pero proporciona un análisis técnico completo (vocabulario y sintaxis) pero no un entendimiento de los giros idiomáticos (argot), de las implicaciones más sutiles o de las referencias culturales.

7. Detectar el mal (P, FR5) Igual que *Detectar esencia*, pero detecta si un objeto o ser es maligno o si un objeto fue creado por alguien maligno o si un objeto fue usado por alguien muy maligno durante un largo periodo.

8. Localización (P, FR10) Da la distancia y dirección en que se encuentra un lugar u objeto determinado conocido por quien realiza el hechizo o que le ha sido descrito en detalle.

9. Percibir poder (P, FR5) Igual que *Detectar esencia*, pero da una indicación del poder (nivel o potencia) de la persona u objeto que realizó el hechizo que se examina.

10. Indagación (I, FR5) Da detalles significativos sobre el propósito construcción de un objeto (no sus poderes específicos).

SENDAS DE APERTURA

	área de efecto	duración	alcance
1. Cierre	1 cerradura	-	30 m.
2. Cierre mágico	1 puerta	1 min./nivel	contacto
3. Conoc. de cerraduras	1 cerradura	-	contacto
4. Apertura I	1 cerradura	-	contacto
5. Conoc. de trampas	1 trampa	-	contacto
6. Desactivar I	1 trampa	-	contacto
7. Atascar	1 puerta	P	15 m.
8. Debilitar	1 puerta	P	15 m.
9. Apertura II	1 cerradura	-	contacto
10. Quitapuertas	1 puerta	P	3 metros

1. Cierre (F, FR10) El que realiza el hechizo puede hacer que una cerradura al alcance de su vista, dentro de un radio de 30 metros, se cierre. (La cerradura se cierra normalmente y podrá abrirse normalmente)

2. Cierre mágico (F, FR10) Se puede cerrar "mágicamente" una puerta (o contenedor); podrá romperse la puerta normalmente, o podrá disiparse el hechizo, pero no podrá abrirse la puerta por otros medios.

3. Conocimiento de cerraduras (I, FR1) Da un modificador de + 20 a quien realiza el hechizo a la hora de abrir la cerradura analizada, y un + 10 a cualquiera al que describa la cerradura.

4. Apertura I (F, FR10) Cuando se realiza sobre una cerradura, existe un 20% de probabilidad de que se abra una cerradura normal y un 45% de probabilidad de que se abra un "cierre mágico" (el fallo significa que hay un 10% de probabilidad de disparar las trampas que estén conectadas a la cerradura). Las tiradas son abiertas y la calidad de la cerradura puede modificar la tirada.

5. Conocimiento de trampas (I, FR1) Igual que *Conocimiento de cerraduras*, pero se aplica a desarmar o desactivar trampas.

6. Desactivar I (F, FR10) Como *Apertura I* pero las probabilidades se aplican a desactivar trampas.

7. Atascar (F, FR10) Hace que una puerta se dilate y atasque en su marco (se tira 1-100 para ver la gravedad, desde ligeramente atascada hasta imposible de abrir).

8. Debilitar (F, FR10) Reduce la fuerza inherente de una puerta en un 50%

9. Apertura II (F, FR20) Igual que *Apertura I*, pero con una probabilidad del 40% para cerraduras normales y del 90% para "cierre mágico".

10. Quitapuertas (F, FR40) Volatilizará una puerta no mágica de hasta 15 cm. de espesor, 3 metros de altura y 3 metros de anchura (si la puerta sobrepasa los 15 cm. de espesor, se volatilizarán los 15 cm.). Las puertas hechas con un material especial pasan una TR.

MANO DE LA ESENCIA

	área de efecto	duración	alcance
1. Vibraciones I	hasta 2,5 kg.	1 min./nivel	30 m.
2. Escudo*	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. Retención I	hasta 2,5 kg.	1 min./nivel	30 m.
4. Telequinesis I	hasta 2,5 kg.	1 min./nivel (c)	30 m.
5. Desviación*	1 proyectil	-	30 m.
6. Vibraciones II	hasta 10 kg.	1 min./nivel	30 m.
7. Desvío de hoja*	1 ataque c. a c.	-	30 m.
8. Retención II	hasta 10 kg.	1 min./nivel	30 m.
9. Telequinesis II	hasta 10 kg.	1 min./nivel (c)	30 m.
10. Puntería*	1 proyectil	1 asalto (c)	contacto

1. Vibraciones I (F, FR15) Hace que un objeto (de hasta 2,5 kg. de masa) vibre rápidamente; si es frágil podrá romperse (hacer una tr). Si se trata de un objeto que alguien sostiene o empuña, quien tenga el objeto debe una tr o se le caerá (cada asalto).

2. Escudo (F*, FR10) Crea un escudo de fuerza frente al que realiza el hechizo; resta 25 a los ataques cuerpo a cuerpo y de proyectil y funciona como un escudo normal (es decir, se maneja como si el que ha realizado el hechizo lo embrazara) si es que el interesado no está ya usando un escudo normal.

3. Retención I (F, FR5) Ejerce una presión de 2,5 kg. sobre una persona u objeto. un objeto no podrá moverse usando únicamente retención, y la presión sólo puede ser en una dirección.

4. Telequinesis I (F, FR15) Se puede mover un objeto (de hasta 2,5 kg. de masa) a razón de 30 cm. por segundo sin aceleración. los seres vivos y los objetos en contacto con un ser vivo tienen derecho a una Tirada de Resistencia (TR) basada en el ser vivo. si el que realiza el hechizo interrumpe su concentración antes de que se agote la duración, el objeto quedará estacionario, como si se hubiese lanzado sobre él un "Retención I".

5. Desviación (F*, FR15) El que realiza el hechizo puede desviar un proyectil (sólo uno) que pase dentro de un radio de 30 metros de donde él se encuentra; ello hace que se reste 100 a la tirada de ataque del proyectil (el proyectil debe pasar por el campo visual de quien lanza el hechizo).

6. Vibraciones II (F, FR15) Como el anterior del mismo nombre, pero esta vez el límite de la masa es 10 kg.

7. Desvío de hoja (F*, FR15) Como *Desviación I*, sólo que el efecto es contra un ataque cuerpo a cuerpo.

8. Retención II (F, FR5) Como el anterior del mismo nombre, pero esta vez el límite de la masa es 10 k

9. Telequinesis II (F, FR15) Como el anterior del mismo nombre, pero esta vez el límite de la masa es 10 kg.

10. Puntería (F*, FR20) Concentrándose en la mente de quien lanza un proyectil y en el vuelo de dicho proyectil, el que realiza el hechizo hace que se sume + 50 a la tirada de ataque del proyectil. el que realiza hechizo debe concentrarse, tocar al que dispara y ver el proyectil durante todo el asalto en que es disparado.



SENDAS DE LOS HECHIZOS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Reserva de hechizo	1 hechizo	varía	uno mismo
2. Cancelar esencia*	uno mismo	C	uno mismo
3. Runas I	1 hoja	varía	contacto
4. Cancelar canalización*	uno mismo	C	uno mismo
5. Runas II	1 hoja	varía	contacto
6. Disipar esencia*	3m.R	c	uno mismo
7. Runas III	1 hoja	varía	contacto
8. Disipar canalización*	3m.R	c	uno mismo
9. Runas V	1 hoja	varía	contacto
10. Signo de aturdimiento	30 cm ²	varía	contacto

1. Reserva de hechizo (U, FR1) Se puede realizar este hechizo además de, y justo antes, que el hechizo que se desea guardar; luego, el hechizo así guardado puede lanzarse en cualquier momento sin penalización. El hechizo de reserva cuesta los mismos puntos de poder que el hechizo guardado y no puede realizarse ningún otro hechizo mientras se tiene un hechizo en reserva de esta manera.

2. Cancelar esencia (F*, FR10) Este hechizo ayuda a proteger a quien lo realiza contra los ataques de hechizos e esencia. Cuando el personaje que lo ha realizado es atacado por un hechizo del reino de la esencia, el atacante debe hacer una TR contra el hechizo de cancelar esencia. Si el atacante pasa la TR se realiza el ataque normalmente. Si no, el hechizo de ataque no tiene ningún efecto.

3. Runas I (F, FR1) Este hechizo inscribe un hechizo en una pieza de papel o pergamino especialmente preparado (llamado pergamino o papel rúnico); la runa puede usarse para realizar el hechizo inscrito una sola vez (usando el procedimiento para realizar hechizos). se debe realizar primero el hechizo de *Runas* y luego el hechizo que se quiere inscribir. *Runas I* sólo puede inscribir hechizos de primer nivel. El papel o pergamino rúnico puede volverse a utilizar.

4. Cancelar canalización (F*, FR10) Lo mismo que *Cancelar esencia*, pero afectando a los hechizos de canalización.

5. Runas II (F, FR1) Igual que *Runas I*, pero pueden inscribirse hechizos de primero y segundo nivel.

6. Disipar esencia (F*, FR10) Igual que *Cancelar esencia*, pero los efectos de disipación se dan en un radio de 3 metros alrededor de quien realiza el hechizo y todos los hechizos que ya estén activos en dicho radio deben pasar una tr (con un modificador de + 30) o serán anulados.

7. Runas III (F, FR1) Igual que *Runas I*, pero pueden inscribirse hechizos de primero, segundo y tercer nivel.

8. Disipar canalización (F*, FR10) Igual que *Disipar esencia* pero sólo se ven afectados los hechizos de canalización.

9. Runas V (F, FR1) Igual que *Runas I*, pero pueden inscribirse hechizos de primero a quinto nivel.

10. Signo de aturdimiento (F, FR1) Graba un "signo" sobre una superficie no movable. un signo se activa por una de las siguientes causas (a elección del que realiza el hechizo): transcurrido un tiempo determinado, por ciertos movimientos, por ciertos sonidos, al contacto, al leerlo, etc. aturde a la víctima que lo activa durante 10 min./10 pto. de fallo de TR.

PERCEPCIONES DE LA ESENCIA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Familiar	1 blanco	p (C)	contacto
2. Presencia I *	3 m. r	1 asalto/nivel (C)	uno mismo
3. Escuchar	varía	1 min./nivel (C)	3 m.
4. Presencia III *	9m.r	1 asalto/nivel (C)	uno mismo
5. Gran oído	varía	1 min./nivel (C)	30 m.
6. Observar	varía	1 min./nivel (C)	3 m.
7. Ojo avizor	varía	1 min./nivel (C)	30 m.
8. Vigilar	varia	1 min./nivel (C)	30 m.
9. Presencia V *	15 m. r	1 asalto/nivel (C)	uno mismo
10. Telepatía	1 blanco	1 asalto/nivel (C)	3 m.

1. Familiar. (U, FR5) El que realiza el hechizo puede sintonizar con un animal pequeño (que llamaremos su familiar). debe primero conseguir el animal (que no podrá tener más que el 10% de la masa de su dueño) y realizar el hechizo sobre el animal, una vez al día durante una semana (concentrándose durante dos horas al día). después se podrá controlar al familiar y contemplar el mundo a través de sus sentidos, concentrándose en él (deberá encontrarse a 15 m./nivel). si el animal resulta muerto, su dueño estará con -25 a todas las acciones durante 2 semanas.

2. Presencia (P*, FR10) Cuando se concentra, quien realiza el hechizo advierte la presencia de todos los seres vivos/inteligen-tes dentro de un radio de 3 metros, es decir que sabe donde están. también tiene una indicación de cuáles son inteligentes y cuáles son animales.

3. Escuchar (I, FR5) El que realiza el hechizo puede escoger un punto que se encuentre hasta a 3 metros de distancia y mientras este concentrado escuchará como si se encontrara en dicho punto (pueden haber objetos interpuestos, como paredes). puede dejar de concentrarse luego reanudar la concentración mientras no se agote a duración del hechizo.

4. Presencia III (P*, FR10) Igual que *Presencia I* pero el radio de alerta es de 9 metros.

5. Gran oído (I, FR5) Igual que *Escuchar*, pero el punto de escucha puede moverse independientemente hasta 30 metros de distancia (se mueve 3 metros por asalto), si quien lanza el hechizo puede llegar físicamente hasta allí (es decir, que no puede hacer mover su punto de escucha a través de paredes o puertas cerradas)

6. Observar (I, FR5) Igual que *Escuchar*, pero el que realiza el hechizo ve desde el punto fijado (puede girar sobre si mismo).

7. Ojo avizor (I, FR5) Igual que *Gran oído*, pero en lugar de escuchar, se ve desde el punto en movimiento (que puede girar sobre sí mismo).

8. Vigilar (I, FR5) Como *Escuchar* y *observar*, pero se puede escuchar y ver a la vez y el alcance es de 30 m.

9. Presencia V (P*, FR10) Igual que *Presencia I*, pero el radio de alerta es de 15 metros.

10. Telepatía (P, FR10) El que realiza el hechizo puede leer los pensamientos superficiales de un blanco. si dicho blanco pasa una TR por más de 25 se da cuenta de lo que está ocurriendo.

ILUSIONES

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Espejismo sonoro	3 m. R	10 min./nivel	30 m.
2. Inadvertido	1 blanco	max. 24 horas	3 m.
3. Espejismo lumínico	3 m. R	10 min./nivel	30 m.
4. Invisibilidad I	1 blanco	max. 24 horas	3 m.
5. Espej. gustativo/olfativo	3 m. R	10 min./nivel	30 m.
6. Ilusión II	varía	varía	varía
7. Fantasma I	3 m. R	10 min./nivel (C)	30 m.
8. Invisibilidad II	3 m. R	max. 24 horas	3 m.
9. Ilusión III	varía	varía	varía
10. Fantasma II	varía	varía (C)	varía

1. Espejismo sonoro (E, FR10) Esta ilusión crea cualquier serie de sonidos sencillos e inmóviles dentro de un área de hasta 3 metros de radio. puede amortiguar los sonidos normales en dicha zona hasta el nivel de una conversación normal.

2. Inadvertido (E, FR10) Un objeto (o ser) se hace invisible (1 pieza de ropa, 1 cuerpo desnudo) hasta que pasen 24 horas o hasta que el objeto reciba un golpe violento (un golpe con un arma, una caída, etc.) o hasta que el objeto (o ser) realice un ataque.

3. Espejismo lumínico (E, FR10) Esta ilusión crea una imagen inmóvil y sencilla en un área de hasta 3 metros de radio. puede amortiguar las luces normales en dicha área hasta que brillen como una vela.

4. Invisibilidad I (E, FR10) Como *Inadvertido*, pero cualquier cosa a menos de 30 cm. del blanco permanecerá invisible mientras se mantenga dentro de dicho radio de 30 cm.

5. Espejismo gustativo/olfativo (E, FR10) Crea cualquier combinación sencilla e inmóvil de sabores u olores dentro de un área de hasta 3 m. de radio. puede amortiguar los olores y sabores normales dentro de dicha área.

6. Ilusión II (E, FR15) Esta ilusión crea una imagen o escena simple e inmóvil dentro de un área de hasta 3 m. de radio. puede escogerse además una de las siguientes opciones: a) se añade un sentido extra a la ilusión (debe conocerse el hechizo de "espejismo" correspondiente) o b) se dobla la duración o c) se dobla el alcance o d) se dobla el radio de efecto.

7. Fantasma I (E, FR15) Esta ilusión crea la imagen de un objeto o ser, que se moverá como desee quien realiza el hechizo, mientras éste mantenga la concentración. cuando -se interrumpe la concentración, la imagen permanece pero deja de moverse (se puede continuar con la concentración más adelante y volver a mover el fantasma). La imagen puede tener cualquier tamaño que quepa en una esfera de 3 m. de radio.

8. Invisibilidad II (E, FR15) Como el anterior, solo que el radio pasa a ser de un máximo de 3 metros.

9. Ilusión III (E, FR15) Igual que *Ilusión II*, pero se pueden escoger dos opciones.

10. Fantasma II (E, FR15) Igual que *Fantasma I*, pero puede además escogerse una de las opciones de ilusión, o pueden crearse y moverse dos imágenes (ambas imágenes deben estar dentro del campo de visión de quien realiza el hechizo).

Nota: Estos hechizos crean realmente un cambio físico que afecta a los sentidos. No se permiten las tiradas de resistencia. Sólo se puede detectar el uso de estos hechizos mediante otros hechizos, el uso de un sentido que no sea uno de los sentidos afectados por la ilusión, o una tirada de percepción (a criterio del DJ) basada en lo creíble que es la ilusión.

MAESTRÍA DE LOS ESPÍRITUS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Dormir V	varía	varía	30 m.
2. Encantar semejante	1 blanco	1 hora/nivel	30 m.
3. Dormir VII	varía	varía	30 m.
4. Confusión	1 blanco	varía	30 m.
5. Sugestión	1 blanco	varía	3 m.
6. Dormir X	varía	varía	30 m.
7. Retener semejante	1 blanco	C	30 m.
8. Dominar semejante	1 blanco	10 min./nivel	15 m.
9. Encanta. auténtico	1 blanco	1 hora/nivel	30 m.
10. Misión	1 blanco	varía	3 m.

1. Dormir V (F, FR15) Hace que el blanco (o blancos) se duerma; el número de niveles que pueden verse afectados es 5 (por ejemplo, cinco blancos de primer nivel; un blanco de cuarto nivel y uno de primero; dos blancos de séptimo nivel y uno de primero, etc.). todos los blancos deben estar a la vista de quien realiza el hechizo.

2. Encantar semejante (F, FR20) El blanco (que debe ser humanoide) cree que quien realiza el hechizo es un buen amigo.

3. Dormir VII (F, FR15) Igual que *Dormir V*, pero pueden verse afectados un total de 7 niveles.

4. Confusión (F, FR15) El blanco es incapaz de tomar decisiones o iniciar acciones durante 1 asalto/5 pto. fallo de TR. el blanco puede seguir combatiendo contra contrincantes con los que ya luchaba o actuar en defensa propia.

5. Sugestión (F, FR20) El blanco realizará sólo un acto que se le sugiera y que no le resulte completamente extraño (es decir, no se suicidará ni se arrancará los ojos)

6. Dormir X (F, FR15) Como *Dormir V*, pero pueden verse afectados hasta 10 niveles.

7. Retener semejante (F, FR15) Un blanco humanoide se ve reducido al 25% de su actividad normal mientras quien realiza el hechizo esté concentrado.

8. Dominar semejante (F, FR20) El blanco deberá obedecer a quien realiza el hechizo como si se tratase de un sugestión durante lo que dure el hechizo. el que lanza el hechizo puede usar cualquier número de sugerencias no extrañas al blanco.

9. Encantamiento auténtico (F, FR20) Igual que *Encantar semejante*, pero ahora puede afectar a cualquier criatura viva y sensible.

10. Misión (F, FR30) Se le da una misión al blanco; si falla tendrá una penalización determinada por el DJ (la misión debe estar al alcance de las capacidades del blanco). la penalización debe ser un pequeño impedimento, tal como una disminución en las características o una fobia (por ejemplo, miedo a las arañas o al agua) o cualquier otra enfermedad mental o una incapacidad física (una cojera, reumatismo, cicatrices, etc.)

a-4.2 • listas de hechizos sólo para magos

LEY DEL FUEGO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Hervir líquido	30 dm ³ /nivel	P (C)	3 m.
2. Calentar sólido	30 dm ³ /nivel	24 horas (C)	3 m.
3. Combustión madera	30 cm. R	—	30 cm.
4. Muro de fuego	3x3x0,15 m.	1 asalto/nivel	30 m.
5. Caldear sólido	30 dm ³ /nivel	1 hora (C)	3 m.
6. Rayo ígneo	1 blanco	—	30 m.
7. Invocar llamas	3x3x3 m.	1 asalto/nivel	3 m.
8. Bola de fuego	3 m. R	—	30 m.
9. Aura de llamas	1 objeto	1 asalto/nivel	contacto
10. Círculo flamígero	3m.R	1 asalto/nivel	uno mismo

1. Hervir líquido (F, FR5) Se puede calentar cualquier líquido inerte (30 dm³ por nivel) hasta el punto de ebullición, a razón de 30 din cúbicos cada asalto de concentración.

2. Calentar sólido (F, FR5) Cualquier material sólido inerte, no metálico (30 dm³ por nivel) puede calentarse hasta alcanzar los 38° c a razón de 90 cm. cúbicos por cada asalto en que se concentra quien realiza el hechizo.

3. Combustión de madera (F, FR5) Hace que cualquier madera (o material orgánico inerte) que elija el que realiza el hechizo y que se encuentre a 30 cm. de su mano, se encienda y comience a arder.

4. Muro de fuego (E, FR30) Crea un muro opaco de fuego (de hasta 3m. x 3m. x 180 cm.). uno de sus extremos debe reposar sobre una base sólida. cualquiera que lo atraviese recibe un crítico "A" de calor (no hay TR).

5. Caldear sólido (F, FR5) Igual que *Calentar sólido*, pero el material puede caldearse hasta alcanzar los 267° c, a razón de 55* por asalto de concentración.

6. Rayo ígneo (ED, FR40) Se dispara un rayo ígneo desde la palma de la mano de quien realiza el hechizo; los resultados se determinan en la tabla de ataques de rayo.

7. Invocar llamas (E, FR30) Crea un cubo opaco de llamas (de hasta 3x3x3 metros); se necesita un asalto completo de concentración para que se forme el cubo y sea efectivo. una de sus caras debe reposar sobre una superficie sólida. Cualquiera que lo atraviese recibe un crítico "A" de calor (no hay R).

8. Bola de fuego (EB, FR50) Se lanza una bola de fuego de 30 cm. de diámetro desde la palma de la mano del que realiza el hechizo, estalla en un punto elegido por dicho personaje y afecta a un área de 3 metros de radio; los resultados se determinan en la tabla de ataques de bola AT-8 (pág. 236).

9. Aura de llamas (E, FR20) El que realiza el hechizo puede tocar un objeto (que ocupe una superficie de hasta 150 cm. de radio) y crear un aura de llamas alrededor suyo. Las llamas no afectarán ni a quien realizó el hechizo ni a quien sostiene el objeto (si lo hay), pero cualquier otro que toque el objeto recibirá un crítico "B" de calor. Si se realiza sobre un arma y el arma se utiliza para infligir un crítico normal, dicha arma hará también un crítico "B" de calor.

10. Círculo flamígero (E, FR30) Igual que *Muro de fuego*, pero en esta ocasión el "muro" tiene una altura de 3 metros y forma un círculo de 3 metros de radio (15 cm. de espesor), con quien realizó el hechizo como centro (no puede moverse).

LEY DEL HIELO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Congelar líquido	30 dm ³ /nivel	P (C)	3 m.
2. Enfriar sólido	30 dm ³ /nivel	24 horas (C)	3 m.
3. Muro frío	3x3x0,30 m.	1 asalto/nivel	30 m.
4. Enfriar aire	30 m ³ /nivel	1 hora (C)	30 m.
5. Helar sólido	30 dm ³ /nivel	1 hora (C)	3 m.
6. Rayo de hielo	1 blanco	-	30 m.
7. Bola de frío (6 m.)	6m.r	-	30 m.
8. Muro de hielo	3x3x0,3 m	P	30 m.
9. Invocar frío	6x6x6 m.	1 asalto/nivel	3 m.
10. Círculo de frío	6m.rx6x0,3m.	1 asalto/nivel	uno mismo

1. Congelar líquido (F, FR5) Cualquier líquido inanimado (30 dm³ por nivel) puede enfriarse hasta que se congele a una velocidad de 30 decímetros cúbicos por asalto de concentración (la temperatura no podrá ser menor de 34 grados centígrados bajo cero).

2. Enfriar sólido (F, FR5) Cualquier material sólido, inerte y no metálico (30 dm³ por nivel) puede enfriarse hasta los 29 grados bajo cero a la velocidad de 90 cm. cúbicos por asalto de concentración.

3. Muro de frío (E, FR30) Crea un muro transparente de intenso frío (de hasta 3m. x 3 m. x 30 cm), cualquiera que lo atraviese recibe un crítico "A" por frío. (no hay TR)

4. Enfriar aire (F, FR5) La temperatura del aire en un área cerrada puede ser disminuida a una velocidad de 10 grados por asalto de concentración (hasta un máximo de 29 grados bajo cero). Al cesar la concentración, el aire se calentará normalmente.

5. Helar sólido (F, FR5) Igual que *Enfriar aire*, pero el material tu de enfriarse hasta los 129 grados bajo cero, a una velocidad de 73 grados por asalto de concentración..

6. Rayo de hielo (ED, FR40) Un rayo de hielo sale de la palma de la mano de quien realiza el hechizo; los resultados se determinan en la tabla de ataques de rayo AT-7 (pág. 236).

7. Bola de frío (EB, FR50) Se lanza una bola de frío de 30 cm desde la palma del que realiza el hechizo, estalla en un punto escogido por dicho personaje y afecta a un área de 6 metros de radio; se determinan los resultados en la tabla de ataques de bola AT-8 (pág. 236).

8. Muro de hielo (E, FR30) Crea un muro de hielo de hasta 3x3 metros (60 cm. de espesor en la base y 30 en la cima), que debe estar apoyado en una superficie sólida. Puede ser fundido (el muro tiene 100 puntos de vida), roto (50 asaltos humanos) o derribado (uno de sus extremos no se apoya en una pared).

9. Invocar frío (E, FR30) Igual que el *Invocar llamas* en la lista de ley del fuego, pero crea un cubo de frío (de hasta 6x6x6 metros) que inflige críticos por frío.

10. Círculo de frío (E, FR30) Igual que *Muro de frío*, pero el "muro" es de hasta 6 metros de altura y forma un círculo (de hasta 6 metros de radio y 30 cm. de espesor) con el personaje que realiza el hechizo como centro (no es movable).

LEY DE LA TIERRA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Cuerda encantada	una cuerda	C	3 m./nivel
2. Aflojar tierra	3m ³	P	30 m.
3. Pulverizar piedra	5x5x5 cm.	—	30 m.
4. Muro de tierra	3x3x0,45 m.	1 min./nivel	30 m.
5. Invocar grietas	27 m	—	30 m.
6. Muro de piedra	3x3x0,3 m.	1 min./nivel	30 m.
7. Piedra en tierra	3 m ³	P	30 m.
8. Muro de tierra auténtico	3x3x0,3 m.	P	30 m.
9. Tierra en barro	3 m ³	P	30 m.
10. Tierra en piedra	3 m ³	P	30 m.

1. Cuerda encantada (F, FR5) Si quien realiza este hechizo sostiene el extremo de una cuerda, puede hacer que la cuerda se mueva en toda su longitud (y dentro del alcance del hechizo) en cualquier dirección y que se ate con nudos (no puede atacar o atar a un ser que se mueva o esté activo).

2. Aflojar tierra (F, FR5) Hace que 3 metros cúbicos de tierra adquieran la consistencia de las tierras recién aradas.

3. Pulverizar tierra (F, FR10) Pulveriza una piedra o parte, de ella (hasta 5x5x5 cm.) convirtiéndola en polvo. Ello incluye las gemas y piedras preciosas no encantadas. Si se realiza una tirada de maniobra, el hechizo puede afectar a las piedras lanzadas con una honda.

4. Muro de tierra (E, FR30) Crea un muro de tierra apisonada de hasta 3m.x3m.x(90 centímetros en la base y 30 en la cima); debe descansar sobre una base sólida. Puede ser excavado en su parte superior en 10 asaltos humanos.

5. Invocar grietas (F, FR10) Cualquier grieta o defecto que ya existiesen en una sección de materia inerte (de hasta 3x3x3 metros) se extenderán hasta el máximo posible.

6. Muro de piedra (E, FR30) Como el *Muro de Tierra*, a excepción de que el muro es de 3m.x3m.x30 cm., de piedra, y tiene la resistencia normal de la piedra.

7. Piedra en tierra (F, FR20) Transforma 3 metros cúbicos de piedra en tierra apisonada; el cambio es gradual y tarda 3 asaltos.

8. Muro de tierra auténtico (E, FR30) Igual que *Muro de Tierra*, pero la duración es permanente.

9. Tierra en barro (F, FR20) Igual que *Piedra en Tierra*, pero transforma la tierra en un barro blando.

10. Tierra en piedra (F, FR20) Igual que *Piedra en Tierra* pero cambia la tierra apisonada en piedra, y la tierra suelta en grava.

LEY DE LA LUZ

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Proyección de luz	rayo de 15 m.	10 min./nivel	uno mismo
2. Rayo de descarga I	1 blanco	—	30 m.
3. Luz I	3 m. R	10 min./nivel	contacto
4. Sombra	30 m. R	10 min./nivel	30 m.
5. Luz repentina	3 m. R	—	30 m.
6. Oscuridad I	3 m. R	10 min./nivel	contacto
7. Luz V	15 m. R	10 min./nivel	contacto
8. Rayo de descarga III	1 blanco	—	100 m.
9. Oscuridad V	15 m. R	10 min./nivel	contacto
10. Relámpago	1 blanco	—	30 m.

1. Proyección de luz (E, FR5) De la palma de la mano de quien realiza el hechizo surge un rayo de luz (Como una linterna) de 15 m. Puede hacerlo aparecer o desaparecer cerrando y abriendo la mano.

2. Rayo de descarga I (ED, FR30) De la palma de la mano de quien realiza el hechizo sale un rayo de potente luz cargada eléctricamente; los resultados se determinan en la Tabla de Ataques de Rayo AT-7 (pág. 236).

3. Luz I (E, FR10) Ilumina una zona de 3 metros de radio en torno al punto tocado.

4. Sombra (E, FR5) Todas las sombras y oscuridad en un radio de 30 metros en torno al punto elegido como centro se acentúan, ayudando en un + 25 al esconderse.

5. Luz repentina (F, FR35) Causa un destello repentino de intensa luz de 3 metros de radio; todos los que se encuentran dentro del radio de acción quedan aturdidos durante 1 asalto/5 ptos de fallo de TR (es decir, tratan de taparse los ojos).

6. Oscuridad I (E, FR10) Como la Luz, pero lo que resulta es un área de oscuridad de 3 metros de radio. Equivale a la negrura de una noche oscura y sin luna.

7. Luz V (E, FR10) Como la anterior, pero el radio puede variar hasta alcanzar los 15 metros (la longitud del radio puede variarse concentrándose durante un asalto quien a realizado el hechizo).

8. Rayo de descarga III (ED, FR30) Como el anterior, pero el alcance es de 100 metros.

9. Oscuridad V (E, FR10) Como el anterior, pero el radio puede variarse hasta 15 metros (igual que Luz V).

10. Relámpago (ED, FR40) Igual que *Rayo de Descarga I*, pero se lanza un relámpago.

LEY DEL VIENTO

	Área		
	de efecto	Duración	Alcance
1. Invocar brisa	cono de 6 m.	1 asalto/nivel(C)	uno mismo
2. Muro de aire	3x3x0,9 m.	C o 1 asalto/nivel	30 m.
3. Condensación	varía	varía(C)	contacto
4. Nube aturdidora I	1,5 m. R	6 asaltos	3 m.
5. Detener aire I	3 m. R	C	30 m.
6. Nube aturdidora II	3 m. R	6 asaltos	6 m.
7. Vacío	1,5 m. R	—	30 m.
8. Detener aire II	6 m. R	C	30 m.
9. Nube aturdidora III	6 m. R	6 asaltos	12 m.
10. Nube moral	1,5 m. R	10 asaltos	3 m.

1. **Invocar brisa** (E, FR5) Hace que surja una brisa en remolino alrededor de la persona realiza el hechizo, que soplará en una dirección determinada. Alejará cualquier sustancia gaseosa o que flote (polvo, nubes, etc.) y resta 30 a los ataques de proyectiles que la atraviesen. La brisa afecta a un cono de 6 metros (con el personaje en la punta y una base de 6 metros de diámetro) y alcanza los 15 km/h.

2. **Muro de aire** (E, FR30) Crea un muro transparente de 3 metros por 3 metros por 90 centímetros de aire que bate densamente. Cualquier movimiento a través suyo requiere una tirada de maniobra con un modificador de -25. Los ataques a través del muro etéreo se modifican en -50.

3. **Condensación** (F, FR10) Condensa 30 dm³ de agua a partir de la atmósfera circundante en las manos ahuecadas de quien realiza el hechizo (puede dejar que el agua desborde y caiga en un recipiente puesto bajo sus manos). El personaje que realiza el hechizo debe permanecer concentrado mientras el agua se condensa; 1 asalto en los climas más húmedos y 10 asaltos en los más secos (en otras partes, un número de asalto entre ambos extremos).

4. **Nube aturdidora I** (E, FR30) Se crea una nube de metro y medio de radio de partículas de gas: inflige un crítico "C" de electricidad durante los dos primeros asaltos, un "B" en los asaltos tercero y cuarto, y otro "A" en los asaltos quinto y sexto. Se mueve con el viento y afecta a todos cuantos se encuentren en su radio de acción. Se pueden intentar TRs.

5. **Detener aire I** (F, FR5) Corta todo movimiento del aire (o sea, viento, brisa, etc.) restándole hasta 45 km/hora en un radio de 3 m.

6. **Nube aturdidora II** (E, FR30) Igual que la anterior, pero el radio es de 3 metros.

7. **Vacío** (E, FR40) Crea un vacío casi absoluto en un área de metro y medio de radio. Todos los que se encuentren en el área de efecto reciben un crítico "B" por impacto, al salir el aire repentinamente y luego volver. Se permiten TRs para huir del área.

8. **Detener aire II** (F, FR5) igual que el anterior, pero el radio es ahora de 6 metros.

9. **Nube aturdidora III** (E, FR30) Igual que las anteriores, pero el radio de acción es de 6 metros.

10. **Nube mortal** (E, FR30) Como la *Nube Aturdidora*, pero el radio es de metro y medio: inflige un crítico "E" en los dos primeros asaltos, uno "D" en los asaltos tercero y cuarto, uno "C" en los asaltos quinto y sexto, uno "B" en el séptimo y octavo, y uno "A" en el noveno y décimo.

LEY DEL AGUA

	Área		
	de efecto	Duración	Alcance
1. Condensación	—	P	contacto
2. Invocar niebla	3 m. R/nivel	P	3 m./nivel
3. Muro de agua	3x3x0,3 m.	C o 1 asalto/nivel	30 m.
4. Rayo de agua I	1 blanco	—	30 m.
5. Disipar niebla	3 m. R	p	30 m.
6. Calmar aguas	30 m. R	C	30 m.
7. Muro de agua auténtico	3x3x0,3 m.	1 min./nivel	30 m.
8. Purificar agua	30 m ³ /nivel	P	30 m.
9. Rayo de agua III	1 blanco	—	100 m.
10. Invocar lluvia	30 m. R/nivel	10 min./nivel	30 m./nivel

1. **Condensación** (F, FR10) Condensa 30 dm³ de agua a partir de la atmósfera circundante en las manos ahuecadas de quien realiza el hechizo (puede dejar que el agua desborde y caiga en un recipiente puesto bajo sus manos). El personaje que realiza el hechizo debe permanecer concentrado mientras el agua se condensa; 1 asalto en los climas más húmedos y 10 asaltos en los más secos (en otras partes, un número de asalto entre ambos extremos).

2. **Invocar niebla** (E, FR10) Crea una espesa niebla natural dentro del área de efecto. La niebla dificulta la visibilidad y resta 50 a todos los ataques con proyectiles que la atraviesen.

3. **Muro de agua** (E, FR10) Crea un muro de agua de 3x3 metrosx30 cm., atravesarlo requiere una tirada de maniobra modificada en -40. Los ataques a través suyo se modifican en -80. Debe estar reposando sobre una base sólida o líquida. La duración es de 1 asalto/nivel o mientras se concentre el hechicero (lo que dure más).

4. **Rayo de agua I** (ED, FR40) De la palma de la mano de quien realiza el hechizo sale un rayo de agua; los resultados se determinan en la tabla de Ataques de Rayo AT-7 (pág. 236).

5. **Disipar niebla** (F, FR10) Disipa la niebla en una zona igual al radio de efecto como máximo.

6. **Calmar aguas** (F, FR5) Las aguas dentro del radio de acción se calman, las olas se reducen en 6 metros en el centro y menos según se acercan al perímetro.

7. **Muro de agua auténtico** (E, FR30) Igual que *Muro de Agua*, pero quien lo realiza no necesita concentrarse y la duración es de 1 min./nivel.

8. **Purificar agua** (F, FR5) Elimina todos los sedimentos y sustancias disueltas de un volumen de hasta 30 m³ de agua por nivel de quien realiza el hechizo.

9. **Rayo de agua III** (ED, FR40) Igual que el anterior, pero el alcance es de 100 metros.

10. **Invocar lluvia** (F, FR10) Si hay nubes, lloverá mientras dure el hechizo (al aire libre naturalmente, no lloverá dentro de una habitación).

PUENTE EN LAS ALTURAS

	Área		
	de efecto	Duración	Alcance
1. Saltar*	1 blanco	1 asalto	30 m.
2. Caer*	1 blanco	hasta aterrizar	30 m.
3. Salir I	1 blanco	-	3 m.
4. Levitar	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
5. Volar I	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
6. Portal	90x180x90 cm.	1 asalto/nivel	contacto
7. Volar II	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
8. Puerta prolongada	1 blanco	-	3 m.
9. Salir III	1 blanco	-	3 m.
10. Teletransportar	1 blanco	-	3 m.

1. Saltar (U*, FR10) Permite al blanco saltar 15 metros horizontalmente ó 6 metros verticalmente (o alguna combinación de movimiento vertical y horizontal) en el asalto en el que se realiza el hechizo.

2. Caer (U*, FR10) Permite al blanco aterrizar sano y salvo después de una caída, igual a 6 metros por nivel de quien realiza el hechizo, y restar esa distancia de la gravedad de cualquier caída de mayor longitud (por ejemplo, un personaje de segundo nivel que realizase este hechizo reduciría los efectos de una caída de 18 metros a una caída de 3 metros).

3. Salir I (U, FR25) El que realiza el hechizo teletransporta al blanco a un punto que se encuentre hasta a 30 metros de distancia como máximo, pero no pueden haber obstáculos en una línea recta entre el blanco y dicho punto (a estos efectos, un obstáculo es cualquier cosa que no podría atravesar físicamente; una puerta cerrada o unos barrotes son un obstáculo, pero un pozo no lo es).

4. Levitar (U, FR15) Permite al blanco moverse arriba y abajo verticalmente a una velocidad de 3 metros por asalto; el desplazamiento horizontal sólo es posible por medios normales.

5. Volar I (U, FR20) Igual que *Levitar*, pero el blanco puede volar (moverse horizontal y verticalmente) a una velocidad de hasta 23 metros por asalto (unos 8 km/hora).

6. Portal (F, FR35) Abre un portal de 90x180x90 cm. en cualquier superficie sólida por el que podrá pasar cualquier persona o criatura. La superficie no parece afectada, pero brilla ligeramente (haría falta una tirada de percepción para notarlo).

7. Volar II (U, FR20) Igual que el anterior, pero el blanco vuela a una velocidad de 45 metros por asalto.

8. Puerta prolongada (U, FR35) Igual que *Salir I*, pero el blanco o quien realiza el hechizo pueden atravesar obstáculos, especificando la distancia exacta.

9. Salir III (U, FR25) Igual que antes, pero el blanco se mueve hasta a 100 metros de distancia.

10. Teletransportar (U, FR45) Igual que *Puerta Prolongada*, pero la distancia a la que se puede ir es de 15 km./nivel. Este hechizo es muy, arriesgado. En caso de error, primero determinar la dirección del error (aleatoriamente), después determinar la distancia del error (hacer una tirada abierta para ver la distancia en metros.). Quien lo realiza tiene las siguientes posibilidades de equivocarse (es decir, el blanco no llega al centro):

si no ha visto nunca el sitio, pero tiene su descripción y localización	50%;
si lo visitó brevemente durante 1 hora	25%;
estuvo allí 24 horas	10%;
permaneció durante 1 semana	1%;
vivió 1 año	0,01%.

CAMBIO VIVIENTE

	Área		
	de efecto	Duración	Alcance
1. Correr*	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
2. Velocidad I*	1 blanco	1 asalto	3 m.
3. Cambio propio tamaño	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
4. Esprintar*	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
5. Metamorfosis	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
6. Rapidez I*	1 blanco	1 asalto	3 m.
7. Velocidad III*	varía	varía	3 m.
8. Superesprint*	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
9. Cambio de tamaño	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
10. Rapidez III*	varía	varía	3 m.

1. Correr (U*, FR5) El blanco puede correr (2x la velocidad de desplazamiento normal) sin cansarse, pero si se para o realiza cualquier otra acción, cesa el efecto del hechizo.

2. Velocidad I (U*, FR15) El blanco puede actuar al doble de su velocidad normal (200% de la actividad normal) pero inmediatamente después debe pasar tantos asaltos como estuvo acelerado a mitad de velocidad (50% de actividad).

3. Cambio del propio tamaño (U, FR20) El que realiza el conjuro puede reducir su masa a la mitad (lo más corriente es reducir la estatura); no disminuye la fuerza. También puede aumentar en su masa normal, pero no se da incremento de fuerza (excepto a efectos de movimiento).

4. Esprintar (U*, FR5) Como *Correr*, pero el blanco se mueve a tres veces la velocidad normal de desplazamiento (x3).

5. Metamorfosis (U, FR20) El que realiza el hechizo puede alterar la forma del blanco para que adapte la forma de cualquier raza humanoide que desee. La masa del blanco no puede alterarse más en 10%.

6. Rapidez I (U*, FR15) Como *Velocidad I*, pero no existe penalización de asaltos a actividad tras el hechizo.

7. Velocidad III (U*, FR15) Como *Velocidad I*, pero la duración es de 3 asaltos para 1 blanco O 2 asaltos para 1 blanco y 1 asalto para otro O cualquier combinación de asaltos y blancos que sume 3 asaltos de velocidad.

8. Superesprint (U*, FR5) Igual que *Correr I* pero el blanco se mueve a cuatro veces su velocidad normal de desplazamiento (x4).

9. Cambio de tamaño (U, FR20) Igual que *Cambio del propio tamaño*, excepto que el cambio en la masa se limita al 10% por nivel y que puede realizarse sobre cualquier materia viva o que una vez estuvo viva.

10. Rapidez III (U*, FR15) Igual que *Velocidad III*, pero no existen penalización de asaltos al 50% de actividad, tras los asaltos de rapidez.

a-4.2 • listas de hechizos sólo para bardos

CONOCIMIENTO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Estudio I	uno mismo	C	uno mismo
2. Aprender idioma II	uno mismo	C	uno mismo
3. Conoc. de idioma	1 texto	-	contacto
4. Conoc. de la mente I	1 blanco	1 asalto	15 m.
5. Estudio II	uno mismo	C	uno mismo
6. Oído traductor	1 orador	C	uno mismo
7. Aprender idioma III	uno mismo	C	uno mismo
8. Conoc. de la mente III	1 blanco	1 asalto	15 m.
9. Estudio III	uno mismo	C	uno mismo
10. Origen de un pasaje	uno mismo	C	uno mismo

1. Estudio I (U, FR1) Al concentrarse mediante este hechizo, el bardo recordará cualquier cosa que aprenda o lea, como si tuviese una memoria fotográfica, con total exactitud. No afecta a su comprensión.

2. Aprender idioma II (U, FR1) Al concentrarse mediante este hechizo, se dobla la velocidad a la que se aprende un idioma. Ello significa que cualquier desarrollo de la habilidad de idiomas se dobla en eficacia (es decir, un punto de desarrollo aumenta la habilidad en 2 grados y 3 puntos lo hacen en 4).

3. Conocimiento del idioma (I, FR1) El bardo sabrá en qué idioma está escrito un texto. También podrá averiguar la identidad del autor si ha visto su obra con anterioridad o si el autor es alguien importante o muy especial.

4. Conocimiento de la mente I (F, FR10) El bardo puede explorar la mente del blanco y recibir parte del conocimiento del blanco (consciente e inconsciente) que se refiera a un tema muy determinado. Hay una probabilidad del 10% por cada información o trozo de información que el blanco posea sobre el tema. El blanco realiza una TR.

5. Estudio II (U, FR1) Igual que *Estudio I*, pero además el bardo puede leer a velocidad doble.

6. Oído traductor (P, FR1) Permite al bardo entender a alguien que esté hablando, no importa en qué idioma lo haga. Puede escucharse un orador diferente cada asalto.

7. Aprender idioma III (U, FR1) Como *Aprender Idioma II*, pero se triplica la velocidad de aprendizaje (x3)

8. Conocimiento de la mente III (F, FR10) Como *Conocimiento de la Mente I*, pero se obtiene un 30% de conocimiento.

9. Estudio III (U, FR1) Como *Estudio I*, pero el bardo puede leer al triple de la velocidad normal.

10. Origen de un pasaje (I, FR1) Como *Conocimiento del Idioma*, pero el bardo sabrá también si el texto ha sido traducido y si es así, cuál era el idioma original. Por los giros y argot sabrá también la fecha aproximada en la que se escribió el original del texto y la región. -.

CANCIONES DE CONTROL

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Canción tranquilizante	1 blanco	C	15 m.
2. Canción paralizante	1 blanco	C	15 m.
3. Canción aturdidora	1 blanco	C	15 m.
4. Canción del silencio	1 blanco	C	15 m.
5. Canción del sueño	1 blanco	C	15 m.
6. Canción encantamiento	1 blanco	C	15 m.
7. Canción del miedo	1 blanco	C	15 m.
8. C. tranqui. auténtica	1 blanco varía	15 m.	
9. C. aturdi. auténtica	1 blanco varía	15 m.	
10. Canción del olvido	1 blanco	P	15 m.

1. Canción tranquilizante (F, FR15) El blanco se tranquiliza y no puede realizar acciones agresivas (ofensivas), mientras el bardo esté cantando/tocando (requiere concentración) y, tenga el blanco a la vista o dentro del alcance del hechizo.

2. Canción paralizante (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero el efecto es que el blanco sólo puede realizar un 25% de sus acciones normales.

3. Canción aturdidora (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero el efecto es que el blanco queda aturdido.

4. Canción del silencio (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero el efecto es que el blanco no puede hablar.

5. Canción del sueño (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero el efecto es que el blanco cae en un sueño ligero.

6. Canción encantamiento (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero el blanco cree que el bardo que realiza el hechizo es un buen amigo y si éste toca/canta durante un mínimo de, 3 asaltos el efecto durará durante 10 minutos una vez pare de cantar/tocar.

7. Canción del miedo (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero el efecto es que el blanco tiene miedo del bardo e intenta alejarse de él.

8. Canción tranquilizante auténtica (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero con la diferencia que cuando el bardo cesa de cantar/tocar el efecto continuará durante un número de asaltos igual al que ha estado cantando/tocando el bardo (por ejemplo, si ha estado cantando durante 3 asaltos, el efecto durará 3 asaltos más).

9. Canción aturdidora auténtica (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante Auténtica*, pero el efecto es que el blanco queda aturdido.

10. Canción del olvido (F, FR15) El blanco olvidará lo que ha ocurrido durante un periodo determinado de tiempo, especificado por el que realiza el hechizo (algo que haya ocurrido dentro de un 1 día/nivel). El periodo de tiempo a olvidar será igual de largo que el tiempo que el bardo se pase cantando/tocando.

CONTROL DEL SONIDO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Susurro prolongado *	1 punto	C	15 m./nivel
2. Silencio	3 m. R	1 min./nivel	uno mismo
3. Amplificar canción II *	1 canción	la canción	2x la canción
4. Canción II *	2 blancos	la canción	la canción
5. Ley sónica I	3 m. R	C	uno mismo
6. Gran canción *	3 m. R	la canción	3x la canción
7. Silencio V	15 m R	1 min./nivel	uno mismo
8. Amplificar canción III *	1 canción	la canción	la canción
9. Canción III *	3 blancos	la canción	la canción
10. Ley sónica X	30 m. R	C	uno mismo

1. Susurro prolongado (E*, FR5) El susurro de quien realiza el hechizo puede dirigirse a cualquier punto que escoja dentro de una distancia de 15 metros por nivel del bardo.

2. Silencio I (E, FR15) Los sonidos que se originen dentro de una distancia de 3 metros del cuerpo del bardo no se escucharán fuera de dicho radio.

3. Amplificar canción II (E*, FR10) Si se realiza este hechizo en el asalto anterior a realizar un hechizo de la lista de canciones de Control, se dobla el alcance de la canción.

4. Canción II (E*, FR10) Si se realiza un asalto antes de realizar un hechizo de la lista de canciones de Control, permite afectar a 2 blancos.

5. Ley sónica I (E, FR10) El bardo puede manipular los sonidos que se produzcan dentro de un radio de 3 metros en torno suyo. Puede crear cualquier sonido que quiera y si lo desea, dicho sonido puede oírse fuera del área de efecto del hechizo.

6. Gran canción (E*, FR10) Igual que *Canción II*, pero cualquiera que se encuentra a menos de 3 metros de distancia del bardo será blanco del hechizo de la lista de canciones de Control.

7. Silencio V (E, FR5) Igual que el anterior, pero el radio de acción es de 15 metros.

8. Amplificar canción III (E*, FR10) Igual que *Amplificar Canción II*, pero el alcance se triplica (x3).

9. Canción III (E*, FR10) Igual que *Canción II*, pero se aumenta a 3 el número de blancos.

10. Ley sónica X (E, FR10) Igual que el anterior, pero el radio es ahora de 30 metros.

CONOCIMIENTO DE LOS OBJETOS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Tasar joyas y metales	1 objeto	—	contacto
2. Tasar objeto	1 objeto	—	contacto
3. Detectar poder	1 objeto	—	contacto
4. Analizar objeto I	1 objeto	—	contacto
5. Tasar auténtico	1 objeto	—	contacto
6. Trascendencia	1 objeto	—	contacto
7. Detectar maldición	1 objeto	—	contacto
8. Origen	1 objeto	—	contacto
9. Analizar objeto II	1 objeto	—	contacto
10. Historia	1 objeto	—	contacto

1. Tasar joyas y metales (I, FR1) El bardo puede determinar el valor de joyas y metales con hasta un 10% de variación para el mercado que desee (le permite calcular diferentes precios para las diferentes culturas que conozca).

2. Tasar objeto (I, FR1) Igual que *Tasar Joyas y Metales*, pero lo que se tasa es cualquier objeto manufacturado no se incluyen las capacidades mágicas).

3. Detectar poder (I, FR1) Detecta el poder (encantamiento) de un objeto; también dice qué dominio mágico se ha utilizado y la potencia del encantamiento.

4. Analizar objeto I (I, FR1) El bardo tiene un 10% de probabilidad por capacidad de determinar las capacidades encantadas que tiene un objeto. Ello incluye todas las bonificaciones y hechizos; se tiran los dados para cada una de las capacidades. Inicialmente, un personaje sólo puede realizar este hechizo una vez sobre un objeto determinado; sin embargo, cada vez que suba de nivel, el personaje puede realizar de nuevo el hechizo sobre el mismo objeto.

5. Tasar auténtico (I, FR1) Lo mismo que *Tasar Objeto*, pero se puede valorar cualquier cosa, desde ganado, casas, embarcaciones, etc. (pero las capacidades mágicas siguen sin poderse evaluar).

6. Trascendencia (I, FR1) Determina si el objeto examinado tiene alguna trascendencia histórica o cultural, y da una idea aproximada de en qué reside dicha trascendencia.

7. Detectar maldición (I, FR1) Detecta si un objeto está maldito y da una imagen de la persona que lo maldijo.

8. Origen (I, FR1) Da la raza y naturaleza del ser que fabricó el objeto y dónde y cuándo fue realizado (dentro de un radio de 100 millas y un tiempo de 100 años).

9. Analizar objeto II (I, FR1) Igual que *Analizar Objeto I*, pero existe una probabilidad del 20% por cada capacidad del objeto.

10. Historia (I, FR1) Proporciona al bardo una visión aleatoria de algún acontecimiento pasado en el cual estuvo presente el objeto. La probabilidad de conseguir ver un acontecimiento específico es del 1% si la edad del objeto sobrepasa los 99 años; en caso contrario, dicha probabilidad es de 100 - la edad del objeto en años (en %).



a-4.4 • Listas abiertas de hechizos de canalización

CONOCIMIENTO DE LA NATURALEZA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Detección de trampas	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	3 m.
2. Conoci. de la Naturaleza I	30 m. R	C	uno mismo
3. Predicción de tormentas	1,5 km/ nivel R	—	uno mismo
4. Predicción del tiempo	1,5 km/ nivel R	—	uno mismo
5. C. de la Naturaleza III	100 m. R	C	uno mismo
6. Invocar brisa	cono de 6 m.	1 asalto/ nivel	uno mismo
7. Conciencia que aguarda	3 m. R	1 hora/nivel	uno mismo
8. Invocar niebla	3 m./nivel R	P	3 m./nivel
9. C. de la Naturaleza V	150 m./R	C	uno mismo
10. Pred. del tiempo auténtica	1,5 km/ nivel R	—	uno mismo

1. Detección de trampas (P, FR5) El que realiza el hechizo tiene un 75% de probabilidad de detectar cualquier trampa, al aire libre, dentro del radio de metro y medio en el que se concentra. Se puede escoger un punto diferente de concentración durante cada asalto.

2. Conciencia de la Naturaleza I (I, FR5) Permite al que realiza el hechizo conocer la actividad animada en la zona (es decir, combates, movimiento y maniobras). Sólo puede usarse este hechizo cuando el área de efecto contiene plantas y/o animales.

3. Predicción de tormentas (I, FR1) Da a quien realiza el hechizo una probabilidad del 95% de predecir el momento y tipo de precipitación o tormenta con una aproximación de 15 minutos durante las próximas 24 horas.

4. Predicción del tiempo (I, FR1) Igual que *Predicción de Tormentas* pero la predicción es sobre las condiciones climatológicas en general.

5. Conciencia de la Naturaleza III (I, FR5) Igual que el anterior del mismo nombre, pero el radio del área de efecto es de 100 m.

6. Invocar brisa (E, FR5) El que realiza el hechizo hace que surja una brisa en torbellino alrededor de él, que soplará en una dirección determinada. Alejará las materias gaseosas o en suspensión (nubes, polvo, etc.) y resta 30 a los ataques de proyectil que la atraviesen. La brisa afecta a un cono de 6 metros (con el que realiza el hechizo en su punta, y 6 metros como base) tiene una velocidad de 15 km. por hora.

7. Conciencia que aguarda (I, FR5) Igual que *Conciencia de la Naturaleza*, pero permite a quien realiza este hechizo ponerlo en estado de "alerta": cualquier actividad animada en su zona de efecto alertará al personaje que hizo el hechizo.

8. Invocar niebla (F, FR10) Crea una espesa niebla natural dentro de la zona de efecto. La niebla dificulta la visibilidad y resta 50 a los ataques con proyectil.

9. Conciencia de la Naturaleza V (I, FR5) Igual que los anteriores del mismo nombre, pero el radio es de 150 m.

10. Predicción del tiempo auténtica (I, FR1) Igual que el anterior del mismo nombre, pero la predicción será de 1 día por nivel del personaje que realiza el hechizo.

MOVIMIENTO DE LA NATURALEZA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Caminar por las ramas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
2. Caminar sobre las aguas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. Nadar*	uno mismo	5 min./nivel	uno mismo
4. Correr sobre la arena	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
5. Fusionar orgánico	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
6. Correr por las ramas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
7. Correr sobre piedras	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
8. Correr sobre las aguas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
9. Caminar por el aire	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
10. Nadar auténtico*	uno mismo	5 min./nivel	uno mismo

1. Caminar por las ramas (U, FR5) Permite andar sobre ramas de árbol casi horizontales que puedan aguantar el peso) como si se tratase del suelo normal.

2. Caminar sobre las aguas (U, FR5) Permite andar sobre el agua (hasta 15 metros por asalto) como si se tratase de tierra seca; pueden ser necesarias tiradas de maniobra en aguas agitadas.

3. Nadar (U*, FR5) Permite al blanco nadar sin cansarse ni consumir energía.

4. Correr sobre la arena (U, FR5) Igual que *Caminar por las Ramas*, pero permite correr sobre superficies arenosas.

5. Fusionar orgánico (U, FR10) Permite fusionarse hasta una profundidad de 30 cm. en materia orgánica (al menos una parte del cuerpo debe encontrarse a 30 cm. de la superficie de la materia con la que se fusiona). Se permanece inactivo, pero consciente de la actividad en los alrededores. El que realiza el hechizo no puede moverse mientras permanece en este estado, pero puede salir en cualquier momento.

6. Correr por las ramas (U, FR5) Igual que *Caminar por las Ramas*, pero se puede correr.

7. Correr sobre piedras (U, FR5) Igual que *Caminar por las Ramas*, pero se puede correr sobre superficies de piedra con un desnivel de hasta 75°.

8. Correr sobre las aguas (U, FR5) Igual que *Caminar sobre las Aguas*, pero se puede correr.

9. Caminar por el aire (U, FR15) Se puede andar sobre corrientes de aire (viento), el movimiento debe ser a una altura constante. Pueden ser necesarias tiradas de maniobra si hay turbulencias.

10. Nadar auténtico (U*, FR5) Igual que *Nadar*, pero el blanco puede nadar a la misma velocidad que cuando corre.

DEFENSA MÁGICA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Protección I	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
2. Área de protección I	3 m. R	1 min./nivel (C)	3 m.
3. Neutralizar maldición I	1 maldición	1 min./nivel	contacto
4. Protección II	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
5. Área de protección II	3 m. R	1 min./nivel (C)	3 m.
6. Quitar maldición	1 maldición	P	contacto
7. Neutralizar maldición II	1 maldición	1 hora/nivel	contacto
8. Anular hechizo	1 hechizo	P	3 m.
9. Protección III	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
10. Área de protección III	3 m. R	1 min./nivel (C)	3 m.

1. Protección I (U, FR5) Resta 10 a las tiradas de ataques elementales contra el blanco, y suma 10 a las TR el blanco contra hechizos.

2. Área de protección I (U, FR5) Es igual que *Protección I*, pero todos los seres en un radio de 3 metros alrededor del blanco obtienen los beneficios cuando el que realiza el hechizo se concentra.

3. Neutralizar maldición I (F, FR10) Anula los efectos de una maldición mientras dura el hechizo. No se disipa la maldición, que vuelve a ser efectiva después. La maldición obtiene una TR modificada en -20 para ver si evita la neutralización.

4. Protección II (U, FR5) Igual que *Protección I*, excepto que las bonificaciones son de 20.

5. Área de protección II (U, FR5) Igual que *Área de Protección I*, pero las bonificaciones son de 20.

6. Quitar maldición (F, FR10) Anula una maldición si ésta falla una TR; el nivel del blanco es el nivel de quien lanzó la maldición y el nivel del atacante es el del personaje que realiza el hechizo. Una vez se ha realizado este hechizo sobre una maldición dada, no podrá ser realizado por el mismo personaje hasta que haya subido de nivel.

7. Neutralizar maldición II (F, FR10) Igual que el anterior del mismo nombre, pero la maldición se anula durante 1 hora por nivel del personaje que realiza el hechizo.

8. Anular hechizo (F, FR10) Igual que *Quitar Maldición*, pero se anula un hechizo activo.

9. Protección III (U, FR5) Igual que *Protección I*, pero las bonificaciones son de 30.

10. Área de protección III (U, FR5) Igual que *Área de Protección I* pero las bonificaciones son de 30.

SENDAS DE LA SUPERFICIE

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Curar 10	1 blanco	P	contacto
2. Alivio quemadura/congelación I	zona afectada	P	contacto
3. Alivio de aturdimiento I*	1 blanco	P	contacto
4. Regeneración I*	1 blanco	C	contacto
5. Alivio quemadura/congelación II	varía	P	contacto
6. Despertar	1 blanco	P	contacto
7. Curar 50	1 blanco	P	contacto
8. Alivio quemadura/congelación III	varía	P	contacto
9. Alivio de aturdimiento III*	1 blanco	P	contacto
10. Regeneración III*	1 blanco	C	contacto

1. Curar 10 (U, FR5) Recupera 1-10 puntos de vida.

2. Alivio de quemadura/congelación I (U, FR5) Curará una zona que tenga quemaduras de primer grado, o una zona con congelaciones de poca gravedad.

3. Alivio de aturdimiento I (U*, FR5) Alivia al blanco de un asalto de estar aturdido, es decir que el blanco quedará aturdido un asalto menos que antes de que se realizase el hechizo (además de la reducción normal).

4. Regeneración I (U*, FR5) Reduce el daño en pérdida de puntos de vida que ha recibido el blanco en 1 punto de vida por asalto que se concentre quien realiza el hechizo.

5. Alivio de quemadura/congelación II (U, FR5) Igual que *Alivio de Quemadura/Congelación I*, pero se pueden curar 2 zonas de daño ligero o una zona de daño medio (por ejemplo, quemaduras de segundo grado).

6. Despertar (U, FR5) Despierta al blanco inmediatamente.

7. Curar 50 (U, FR5) Se recuperan 5-50 puntos de vida.

8. Alivio de quemadura/congelación III (U, FR5) Igual que *Alivio de Quemadura/Congelación I*, pero se pueden curar 3 zonas de daño ligero o una zona con daño grave (quemaduras de tercer grado) o una combinación de una zona con daño moderado y otra con daño ligero.

9. Alivio de aturdimiento III (U*, FR5) Igual que *Alivio de Aturdimiento I*, pero el blanco se ve aliviado de 3 asaltos de estar aturdido.

10. Regeneración III (U*, FR5) Igual que *Regeneración I*, pero se recuperan 3 puntos de vida por asalto.



PROTECCIONES

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Oración	1 blanco	1 min./nivel	30 m.
2. Bendición	1 blanco	1 min./nivel	30 m.
3. Resistencia	1 blanco	1 min./nivel	30 m.
4. Resistir elementos	1 blanco	1 min./nivel	30 m.
5. Aspecto vegetal	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
6. Respiración subacuática	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
7. Aspecto animal	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
8. Sombra	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo
9. Desviar orgánico*	uno mismo	—	uno mismo
10. Parar orgánico*	uno mismo	—	uno mismo

1. **Oración** (U, FR5) El blanco recibe una bonificación de + 10 en todas las tiradas de resistencia (TR) y en las tiradas de maniobra.

2. **Bendición** (U, FR5) El blanco recibe una modificación de + 10 a su bonificación defensiva (1113) y en las tiradas de maniobra.

3. **Resistencia** (U, FR5) El blanco recibe una bonificación de +5 a su TR y BD.

4. **Resistir elementos** (U, FR5) Protege al blanco del calor natural de hasta 93°C y del frío natural de hasta 34°C bajo cero; le proporciona un + 20 en sus TR contra hechizos de frío o calor y un + 20 a su BD contra hechizos elementales de frío y calor.

5. **Aspecto vegetal** (E, FR10) Permite a quien lo realiza parecer como una planta que tenga su mismo tamaño con una variación del 10%. No tendrá el olor ni el tacto de la planta, se trata de una ilusión visual.

6. **Respiración subacuática** (U, FR5) Quien realiza este hechizo puede respirar tanto bajo el agua como en la atmósfera normal.

7. **Aspecto animal** (E, FR10) Igual que *Aspecto vegetal*, pero se adopta la apariencia de cualquier animal.

8. **Sombra** (F, FR10) Quien realiza el hechizo parece una sombra, lo que le hace casi invisible en las zonas oscuras.

9. **Desviación orgánica** (F*, FR15) Desvía un proyectil lanzado contra quien realiza este hechizo: se resta 100 a la tirada de ataque del proyectil; dicho proyectil debe estar hecho, al menos en parte, de materia orgánica.

10. **Parar orgánico** (F*, FR15) Igual que *Desviación Orgánica*, pero se resta 100 a un ataque cuerpo a cuerpo.

MAESTRÍA EN LA DETECCIÓN

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Detectar canalización	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	15 m.
2. Detectar esencia	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	15 m.
3. Detectar el mal	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	15 m.
4. Detectar maldición	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	15 m.
5. Localización I	1 blanco	1 min./nivel (C)	30 m.
6. Detectar trampas	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	15 m.
7. Localización III	1 blanco	1 min./nivel (C)	100 m.
8. Detectar lo invisible	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	15 m.
9. Localización V	1 blanco	1 min./nivel (C)	150 m.
10. Historia de maldición	1 maldición	-	3 m.

1. **Detectar canalización** (P, FR5) Detecta cualquier objeto o hechizo activo del dominio de la Canalización; el personaje puede concentrarse cada asalto en una zona distinta de 1,5 metros de radio, dentro del alcance del hechizo.

2. **Detectar esencia** (P, FR5) Igual que *Detectar Canalización* pero referido al dominio de la Esencia.

3. **Detectar el mal** (P, FR5) Igual que *Detectar Canalización*, pero detecta si un ser u objeto es maligno O si un objeto fue creado por el mal O si un objeto ha sido usado durante largo tiempo por un personaje maligno.

4. **Detectar maldición** (P, FR5) Igual que *Detectar Canalización*, pero detecta maldiciones sobre personas o cosas.

5. **Localización I** (P, FR10) Da la dirección y distancia a la que se encuentra un objeto o lugar determinado con el que quien realiza el hechizo esté familiarizado, o que le haya sido descrito en detalle.

6. **Detectar trampas** (P, FR5) Igual que *Detectar Canalización*, pero da una probabilidad del 75% de detectar una trampa (algunas trampas encantadas pueden tener modificadores a este porcentaje de probabilidad).

7. **Localización III** (P, FR10) Igual que el anterior del mismo nombre, pero el alcance es de 100 metros.

8. **Detectar lo invisible** (P, FR5) Igual que *Detectar Canalización*, pero se detectan las cosas invisibles todos los ataques contra algo o alguien invisible detectados de este modo se modifican en -50 (si el ataque hubiese sido imposible de otro modo).

9. **Localización V** (P, FR10) Igual que los anteriores del mismo nombre, pero el alcance es de 150 metros.

10. **Historia de maldición** (I, FR5) Quien realiza este hechizo puede determinar la naturaleza y origen de una maldición, incluyendo la identidad de quien originó dicha maldición.

SENDAS DE LA LUZ Y SONIDO

	Área		
	de efecto	Duración	Alcance
1. Proyección de luz	rayo de 15 m.	10 min./nivel	uno mismo
2. Habla I	1 blanco	C	3 m.
3. Luz I	3m. R	10 min./nivel	contacto
4. Quietud	30 cm. R	1 min./nivel	30 m.
5. Luz repentina	3 m. R	-	30 m.
6. Habla II	1 blanco	C	3 m.
7. Rayo de descarga I	-	-	30 m.
8. Silencio	3 m. R	1 min./nivel	30 m.
9. Luz total	3 m. R	1 min./nivel	contacto
10. Luz de espera	3 m. R	varía	contacto

1. Proyección de luz (E, FR5) Surge de la mano de quien realiza el hechizo un rayo de luz (como una linterna) de 15 metros de longitud. Puede hacerlo aparecer o desaparecer abriendo y cerrando la mano.

2. Habla I (U, FR5) El blanco puede comunicar ideas elementales en el idioma de alguien que se encuentre en un radio de 3 metros (tengo hambre, sed, el lavabo, paz, etc.)

3. Luz I (E, FR10) Ilumina un área de 3 metros de radio alrededor del punto tocado. La luz es la equivalente a la de una antorcha. Si el punto focal se encuentra en un objeto o ser que se mueve, el área se moverá también.

4. Quietud (E, FR5) Crea una zona de 30 cm. de radio alrededor del blanco en la que el sonido no puede ni entrar ni salir. El área está centrada en el blanco y se moverá con él.

5. Luz repentina (F, FR35) Crea una esfera de intensa luz de 3 metros de radio, todos los que se encuentren dentro de ella deben pasar una TR o quedarán aturridos durante 1 asalto por cada 5 puntos en que fallen dicha TR (es decir, tratan de escudar sus ojos).

6. Habla II (U, FR5) Igual que *Habla I*, pero se pueden comunicar conceptos más elaborados, aunque hay bastante probabilidad de que haya malentendidos.

7. Rayo de descarga I (ED, FR30) Un rayo de luz intensa y cargada eléctricamente se lanza desde la palma del que realiza el hechizo; los resultados se determinan en la Tabla de Ataques de Rayo AT-7 (pág. 236).

8. Silencio (E, FR5) Igual que *Quietud*, pero el radio es de 3 metros.

9. Luz total (E, FR10) Igual que *Luz*, pero el equivalente que se crea es el de la luz diurna; además acaba con toda la oscuridad creada mágicamente.

10. Luz de espera (E, FR10) Igual que *Luz*, pero se puede retardar la acción del hechizo hasta que pasen 24 horas por nivel. 0 hasta que pase una criatura, 0 hasta que se pronuncia una palabra determinada, etc.

SERENAR ESPÍRITUS

	Área		
	de efecto	Duración	Alcance
1. Calmar I	1 blanco	1 min./nivel	30 m.
2. Calmar II	2 blancos	1 min./nivel	30 m.
3. Retención	1 blanco	C	30 m.
4. Calma prolongada	1 blanco	1 min./nivel	100 m.
5. Aturdir *	1 blanco	varía	15 m.
6. Calmar III	3 blancos	1 min./nivel	30 m.
7. Calmar IV	4 blancos	1 min./nivel	30 m.
8. Dulces sueños *	1 blanco	varía	15 m.
9. Calmar V	5 blancos	1 min./nivel	30 m.
10. Cegar *	1 blanco	varía	15 m.

1. Calmar I (F, FR10) El blanco no realizará acciones ofensivas/agresivas y sólo luchará si se le ataca.

2. Calmar II (F, FR10) Igual que el anterior, pero pueden afectarse 2 blancos. Ambos deben estar en el campo de visión de quien realiza el hechizo cuando éste se activa.

3. Retención (F, FR15) Se retiene a un ser determinado, rebañando su actividad a un 25% del, total durante tanto tiempo como esté concentrado el que realiza el hechizo.

4. Calma prolongada (F, FR10) Igual que *Calmar I*, pero el alcance es de 100 metros.

5. Aturdir (F*, FR25) El que realiza el hechizo apunta con su brazo (el codo pegado al cuerpo y el puño cerrado) al blanco y canaliza la energía bruta de su deidad: el blanco queda aturrido durante 1 asalto por cada 10 puntos re falle su TR.

6. Calmar III (F, FR10) Igual que *Calmar II*, pero se afecta a 3 blancos.

7. Calmar IV (F, FR10) Igual que *Calmar II*, pero se afecta a 4 blancos.

8. Dulces sueños (F*, FR25) Igual que *Aturdir*, pero el blanco cae en un sueño profundo durante 1 asalto por cada 10 puntos que falle su TR.

9. Calmar V (F, FR10) Igual que *Calmar II*, pero se afecta a 5 blancos.

10. Cegar (F*, FR25) Igual que *Aturdir*, pero el blanco queda cegado durante 10 minutos por cada 10 puntos que falle su TR.



a-4.5 • Listas de hechizos sólo para animistas

CANALIZACIÓN DIRECTA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Preservación I	1 cuerpo	1 hora/nivel	3 m.
2. Intuiciones I	uno mismo	—	uno mismo
3. Sueño I	uno mismo	—	uno mismo
4. Vida suspendida I	1 cuerpo	1 hora/nivel	3 m.
5. Intuiciones III	uno mismo	—	uno mismo
6. Relato de la muerte	1 cuerpo	—	3 m.
7. Preservación II	1 cuerpo	1 día/nivel	3 m.
8. Intuiciones V	uno mismo	—	uno mismo
9. Sueño III	uno mismo	—	uno mismo
10. Vida suspendida II	1 cuerpo	1 día/nivel	3 m.

1. Preservación I (U, FR5) El animista puede reservar un cuerpo impidiendo que se deteriore o sufra más daño (por ejemplo, hemorragias, destrucción de células, descomposición, etc.). Si el blanco sigue vivo, caerá en coma; este hechizo NO impide la muerte (es decir, que el alma del blanco abandone su cuerpo). En el Apartado 17.0 (pág. 74-75) encontrarás más información acerca del uso de este hechizo.

2. Intuiciones I (I, FR10) El animista tiene una visión de lo que sucederá probablemente durante el minuto siguiente si realiza una acción determinada.

3. Sueño I (I, FR5) El animista sueña con un tema que él escoge. Debe dormir o meditar durante 8 horas, como mínimo.

4. Vida suspendida I (U, FR20) El animista puede impedir que el alma abandone un cuerpo "muerto" evitando así la muerte real y permitiendo la recuperación del ser caído mediante curas físicas (hará falta Preservación para preservar el cuerpo). Vida Suspendida debe realizarse sobre el blanco antes de que transcurran 2 minutos (12 asaltos) desde el momento de la "muerte", o el alma abandonará el cuerpo. Hacer volver el alma al cuerpo requeriría un hechizo de nivel decimoprimer o mayor. En el Apartado 17.0 (pág. 74-75) encontrarás más información acerca del uso de este hechizo.

5. Intuiciones III (I, FR10) Igual que *Intuiciones I*, pero el periodo de tiempo será de 3 minutos.

6. Relato de la muerte (I, FR5) El animista ve los acontecimientos que rodearon la muerte del cadáver, a través de los ojos del muerto. También podrá ver al que lo mató. El muerto debe haber fallecido como máximo, hace un número de años igual al nivel del animista.

7. Preservación (U, FR5) Igual que el anterior del mismo nombre, pero la duración es 1 día por nivel.

8. Intuiciones V (I, FR10) Igual que *Intuiciones I*, pero el periodo de tiempo es de 5 minutos.

9. Sueño III (I, FR5) Igual que *Sueño I*, pero el límite es de 3 sueños durante 8 horas. Cada sueño puede referirse a un tema distinto.

10. Vida suspendida II (U, FR20) Igual que el anterior del mismo nombre, pero la duración es de 1 día por nivel.

SENDAS DE LA SANGRE

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Coagulación I	1 blanco	P	contacto
2. Cerrar corte I	1 blanco	P	contacto
3. Arreglar vaso sanguíneo	1 blanco	P	contacto
4. Coagulación V	1 blanco	P	contacto
5. Cerrar corte III	1 blanco	P	contacto
6. Arreglar v. sang. principal	1 herida	P	contacto
7. Unión *	1 miembro	P	contacto
8. Transfusión de sangre	1 blanco	P	contacto
9. Coagulación global	1 blanco	P	contacto
10. Cierre global de cortes	1 blanco	P	contacto

1. Coagulación I (U, FR5) La pérdida de sangre del blanco (puntos de vida por asalto) se reduce en 1, durante 1 hora no podrá luchar ni moverse más que al paso si no quiere que se abra la herida y con ello se reanude la hemorragia.

2. Cerrar corte I (U, FR5) Se reduce en 1 PV por asalto la pérdida de sangre del blanco.

3. Arreglar vaso sanguíneo (U, FR5) La pérdida de sangre del blanco (pv/asalto) se reduce en 3. Ello refleja el cierre de los vasos sanguíneos pequeños, por lo que no afectará al daño causado en las arterias y venas principales (hemorragias que, de una sola herida, provocan la pérdida de 5 o más pv por asalto).

4. Coagulación V (U, FR5) Igual que *Coagulación I*, pero se reduce en 5 la pérdida de sangre (pv/asalto) del blanco.

5. Cerrar corte III (U, FR5) Igual que *Cerrar Cortes I* pero se reduce en 3 la pérdida de sangre.

6. Arreglar vaso sanguíneo principal (U, FR5) Repara todo el daño hecho a una arteria o vena principal (la hemorragia de una sola herida que causa la pérdida de 5 6 más pv/asalto se considera daño a un vaso sanguíneo principal).

7. Unión (U*, FR5) Cuando se usa con los hechizos de *Unión* de las otras listas de Curación (Sendas de los Organos y de los Músculos y Huesos) permite volver a juntar un miembro seccionado al cuerpo; tiempo de recuperación, 1-10 días.

8. Transfusión de sangre (U, FR5) El animista puede transferir 25 centilitros de sangre de un donante voluntario (o inconsciente) a otro personaje que haya sufrido Pérdida de sangre, es decir, pv/asalto. El animista debe poner una de sus manos sobre el donante y la otra sobre el receptor. Cada 25 centilitros recuperarán 50 pv del personaje herido, mientras que el donante tendrá un -20 a su actividad durante 12 horas. Un personaje no puede ser donante y luego recibir una transfusión dentro de un mismo periodo e 12 horas.

9. Coagulación global (U, FR5) Igual que *Coagulación I*, pero la pérdida de sangre del blanco (pv/asalto) se reduce en una cantidad igual al nivel del animista que realiza el hechizo.

10. Cierre global de cortes (U, FR5) Igual que *Cerrar Corte I* pero la pérdida de sangre del blanco (pv/asalto) se reduce en una cantidad igual al nivel del animista que realiza el hechizo.

SENDAS DE LOS MÚSCULOS Y HUESOS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Arreglar torcedura	1 torcedura	P	contacto
2. Arreglar fractura leve	1 fractura	P	contacto
3. Arreglar músculo	1 músculo	P	contacto
4. Arreglar cartilago	1 articulación	P	contacto
5. Arreglar tendón	1 tendón	P	contacto
6. Arreglar fractura grave	1 fractura	P	contacto
7. Unión*	1 miembro	P	contacto
8. Arreglar diente	1 diente	P	contacto
9. Arreglar cráneo	1 cráneo	P	contacto
10. Arreglar articulación	1 articulación	P	contacto

1. Arreglar torcedura (U, FR5) Arregla una torcedura.

2. Arreglar fractura leve (U, FR5) Arregla una fractura sencilla (no fracturas compuestas, roturas, daños en articulaciones o en el cráneo); el tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

3. Arreglar músculo (U, FR5) Arregla un músculo dañado (no órganos como el corazón); tiempo de recuperación, 1-10 horas.

4. Arreglar cartilago (U, FR5) Arregla todos los cartílagos dañados en torno a una articulación; tiempo de recuperación, 1-10 horas.

5. Arreglar tendón (U, FR5) Arregla un tendón dañado; tiempo de recuperación, 1-10 horas.

6. Arreglar fractura grave (U, FR5) Arregla una fractura sencilla o compuesta (pero no roturas, daño en las articulaciones o el cráneo); tiempo de recuperación, 1-10 horas.

7. Unión (U*, FR5) Cuando se usa con los hechizos de *Unión* de las otras listas de curación (Sendas de la Sangre y de los Organos) el animista puede volver a unir al cuerpo un miembro seccionado; tiempo de recuperación, 1-10 días.

8. Arreglar diente (U, FR5) Este hechizo puede arreglar cualquier daño en la dentadura, incluyendo flemones, caries y dientes rotos o astillados. Si se pierde un diente o se parte, este hechizo puede recomponerlo totalmente si se consigue recuperar la mayor parte de los fragmentos del diente.

9. Arreglar cráneo (U, FR5) Arregla una fractura en el cráneo (pero no las zonas destrozadas); tiempo de recuperación, 1-10 horas.

10. Arreglar articulación (U, FR5) Arregla una articulación dañada (pero no las articulaciones destrozadas); tiempo de recuperación, 1-10 días.

SENDAS DE LOS ÓRGANOS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Reparar daño nasal	1 nariz	P	contacto
2. Reparar daño leve en nervios	1 zona	P	contacto
3. Reparar daño leve en oído	1 oreja	P	contacto
4. Reparar daño leve en ojo	1 ojo	P	contacto
5. Reparar daño grave en nervios	1 zona	P	contacto
6. Reparar daño grave en oído	1 oreja	P	contacto
7. Unión*	1 miembro	P	contacto
8. Reparar daño grave en ojo	1 ojo	P	contacto
9. R. daño en nervios auténtico	1 zona	P	contacto
10. Reparar órgano	1 órgano	P	contacto

1. Reparar daño nasal (U, FR5) Se repara cualquier daño nasal que no sea la pérdida completa de la nariz.

2. Reparar daño leve en nervios (U, FR5) Se repara cualquier daño leve en los nervios de 1 zona; tiempo de recuperación, 1-10 horas.

3. Reparar daño leve en oído (U, FR5) Se repara cualquier lesión externa del oído incluida la pérdida de la oreja (la regeneración tarda 1-10 horas)

4. Reparar daño leve en ojo (U, FR5) Se cura cualquier daño leve en el ojo (un arañazo en la córnea, un desprendimiento de retina, sacar algún pequeño objeto incrustado, etc.).

5. Reparar daño grave en nervios (U, FR5) Igual que *Reparar daño leve en nervios*, pero en este caso se cura una zona de daños graves en los nervios: tiempo de recuperación, 1-10 horas.

6. Reparar daño grave en oído (U, FR5) Igual que *Reparar daño leve en oído*, pero puede curar lesiones internas del oído (es decir, restaurar la capacidad de oír).

7. Unión (U*, FR5) Cuando se usa con los hechizos de *Unión* de las otras listas de Curación (Sendas de la Sangre y de los Músculos y Huesos) permite volver a juntar un miembro seccionado al cuerpo; tiempo de recuperación, 1-10 días.

8. Reparar daño grave en ojo (U, FR5) Igual que *Reparar daño leve en ojo* pero puede curar cualquier daño en los ojos que no sea la pérdida completa del ojo.

9. Reparar daño en nervios auténtico (U, FR5) Igual que *Reparar daño grave en nervios*, pero la recuperación es instantánea.

10. Reparar órgano (U, FR5) Repara el daño de un órgano que no haya sido completamente destruido; tiempo de recuperación, 1-10 horas; no puede usarse con el cerebro.



MAESTRÍA DE LOS ANIMALES

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Dormir animal	1 animal	1 min./nivel	30 m.
2. Camuflaje	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. Convocar I	—	1 min. (C)	30 m.
4. Idiomas animales	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
5. Maestría de los animales	1 animal	C	30 m.
6. Convocar III	—	varía	30 m.
7. Localizar animal	1,5 km. R	—	1,5 km.
8. Amistad	15 m. R	C	uno mismo
9. Empatía animal	1 animal	C	30 m.
10. Convocar V	—	varía	30 m.

1. Dormir animal (F, FR15) Duerme a un animal, pero no afectará a criaturas "inteligentes" o encantadas. A efectos de este hechizo un animal es un ser de inteligencia limitada que funciona por el instinto o el adiestramiento principalmente.

2. Camuflaje (E, FR10) Permite al animista confundirse con el terreno que le rodea y no poder ser descubierto por los animales. Da un + 30 al esconderse de otros.

3. Convocar I (F, FR25) El animista convoca a una criatura no inteligente de primer nivel que permanecerá durante un minuto y luego desaparecerá. El animista puede controlar a la criatura cuando está concentrado. El animista puede especificar el tipo general de criatura, pero cuál será exactamente la que aparezca se determinará aleatoriamente (por ejemplo, el animista podría decir un cuadrúpedo ungulado y podría aparecer un caballo, una cebra, un camello, etc.)

4. Idiomas animales (I, FR1) El animista conoce un idioma animal (debe haber un ejemplar de la especie a no más de 30 metros) mientras dure el hechizo. A efectos de este hechizo, un idioma animal significa cualquier forma de comunicación.

5. Maestría de los animales (F, FR20) Permite al animista controlar las acciones de un animal cuando se concentra.

6. Convocar III (F, FR25) Igual que *Convocar I*, pero el animista puede convocar a una criatura de tercer nivel durante un minuto o a una de primer nivel durante 3 minutos o a tres de primer nivel durante un minuto, etc. En otras palabras, la suma de niveles por minutos de las criaturas convocadas no puede exceder de 3.

7. Localizar animal (P, FR5) El animista puede localizar ejemplares de una especie determinada, o localizar qué especies se encuentran en la zona de efecto.

8. Amistad (P, FR10) Todos los animales en un radio de 15 metros se mostrarán amigables con el animista, aunque éste no los controla.

9. Empatía animal (P, FR10) El animista puede visualizar y entender las emociones y pensamientos de un animal.

10. Convocar V (F, FR25) Igual que *Convocar III*, pero la suma total no puede exceder 5.

MAESTRÍA DE LAS PLANTAS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Conoc. de las plantas	1 planta	—	contacto
2. Idiomas vegetales	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. Cura. por hierba instan.	1 hierba	—	contacto
4. Maestría de las hierbas	1 hierba	P	contacto
5. Localizar planta	1,5 km. R	—	1,5 km.
6. Limpiar hierba	1 hierba	P	3 m.
7. Crecimiento acelerado	3 m. R	1 día	3 m.
8. Producir hierba	1 hierba	P	contacto
9. Crecimiento vegetal	1 planta	P	contacto
10. Maestría de las plantas	1 planta	1 min./nivel	30 m.

1. Conocimiento de las plantas (I, FR1) Se conoce la naturaleza e historia de una planta cualquiera. Obtiene automáticamente la información si tiene una planta entera o más de la mitad de la planta. Sin embargo, si tiene menos de la mitad de la planta (por ejemplo, una hoja, una baya, una semilla, etc), la probabilidad de obtener esta información es de 5% por el nivel del que lanza el hechizo. Un personaje sólo puede lanzar este hechizo una vez para una planta determinada (esto es, sólo una tirada si tiene menos de la mitad de la planta).

2. Idiomas vegetales (I, FR1) Se conoce el idioma de una planta cualquiera (debe haber un ejemplar de la especie en un radio de 30 metros) mientras dure el hechizo.

3. Curación por hierbas instantánea (U, FR5) Mediante este hechizo se consigue que una hierba se pueda aplicar y surta efecto inmediatamente. Cuando se use la hierba a continuación, sus beneficios/peligros se sentirán inmediatamente.

4. Maestría de las hierbas (U, FR5) Permite doblar la potencia de una hierba (esté creciendo o ya arrancada); sólo se puede usar el hechizo una vez por cada dosis de hierbas. Debe realizarse inmediatamente antes de utilizar la hierba. Puede realizarse sobre media dosis para que surta el efecto de una dosis completa.

5. Localización de plantas (P, FR10) El que realiza el hechizo puede localizar ejemplares de una especie de planta, o puede saber qué especies crecen en la zona de efecto.

6. Limpiar hierba (U, FR5) Permite al animista hacer desaparecer de una dosis de hierba cualesquiera venenos o residuos dañinos o efectos secundarios nocivos.

7. Crecimiento acelerado (U, FR10) Permite al animista multiplicar por 100 la velocidad de crecimiento de una especie de plantas en el área de efecto (por ejemplo, la hierba en un radio de 3 metros).

8. Producir hierba (U, FR10) Permite al animista hacer crecer una hierba plantando la semilla apropiada; la hierba resultante será estéril y tardará en desarrollarse plenamente 1-10 asaltos.

9. Crecimiento vegetal (U, FR10) Permite al animista doblar el tamaño normal de una planta, hará falta un día de crecimiento. Si la planta no está ya totalmente desarrollada, alcanzará el doble de su tamaño normal al alcanzar la madurez.

10. Maestría de las plantas (F, FR20) El animista controla los procesos automáticos y/o mentales de una planta determinada. También podrá controlar el movimiento de dicha planta, si es que puede moverse.

PURIFICACIONES

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Purificar comida/agua	30 cm. R	—	3 m.
2. Detectar enfermedad	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	30 m.
3. Purificar enfermedad	1 blanco	P	3 m.
4. Detectar veneno	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	30 m.
5. Purificar veneno	1 blanco	P	3 m.
6. Resistencia a la enfermedad	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
7. Resistencia al veneno	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
8. Neutralizar enfermedad	3 m. R	P	3 m.
9. Neutralizar veneno	3 m. R	P	3 m.
10. Curación mental	1 blanco	P	3 m.

1. Purificar comida/agua (U, FR5) Elimina cualquier enfermedad o veneno en la comida y agua que se encuentre en el área de efecto. Las enfermedades y venenos especiales o mágicos pueden tener una TR para ver si son lo bastante virulentos.

2. Detectar enfermedad (P, FR5) Detecta cualquier enfermedad o causa de enfermedad; cada asalto, el animista puede concentrarse en un área distinta, dentro del alcance del hechizo.

3. Purificar enfermedad (U, FR5) Detiene la extensión de la enfermedad (incluyendo la infección) que ya se encuentre actuando dentro del cuerpo de 1 blanco; de esta manera, la enfermedad no infligirá más daño en dicho cuerpo.

4. Detectar veneno (P, FR5) Igual que *Detectar enfermedad*, pero se detecta veneno.

5. Purificar veneno (U, FR5) Neutraliza 1 veneno en el organismo del blanco. El daño ya recibido no se cura.

6. Resistencia a la enfermedad (U, FR5) El blanco tiene derecho a una TR adicional contra las enfermedades (es decir, se pueden hacer 2 TRs y la mejor es la que se usa).

7. Resistencia al veneno (U, FR5) Igual que *Resistencia a la enfermedad*, pero la TR extra es contra venenos.

8. Neutralizar enfermedad (U, FR5) Se neutralizan todas las enfermedades que se encuentren en un radio de 3 metros (es decir, son esterilizadas y destruidas).

9. Neutralizar veneno (U, FR5) Todos los venenos en un radio de 3 metros quedan sin efecto.

10. Curación mental (U, FR5) Se cura al blanco de una enfermedad mental (Por ejemplo, neurosis, paranoia, fobias, psicosis, etc.). La recuperación completa tarda 1-50 días.

CREACIONES

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Autosustento	uno mismo	1 día	uno mismo
2. Muro de aire	3m x 3m. x 90cm.	Co 1 min./nivel	15 m.
3. Producir agua	—	P	3 m.
4. Producir comida	—	P	3 m.
5. Muro de agua	3m. x 3m. x 30cm.	Co 1 min./nivel	15 m.
6. Muro de madera	3m. x 6m. x 5cm.	Co 1 min./nivel	15 m.
7. Muro de tierra	3m. x 3m. x 60cm.	Co 1 min./nivel	15 m.
8. Muro de hielo	3m. x 3m. x 45cm.	P	15 m.
9. Conjuero nutritivo	—	P	3 m.
10. Foso	15-30 m³	P	15 m.

1. Autosustento (U, FR5) El animista recibe toda la nutrición y el agua necesarias para 1 día.

2. Muro de aire (E, FR30) Crea un muro transparente de 3 m. por 3 m. por 90 centímetros de aire denso. Es necesario realizar una tirada de maniobra con una modificación de -25 para cualquier movimiento que se produzca dentro de él, y también se aplica un -50 a los ataques producidos en su interior. Permanece 1 min./nivel o mientras que se concentre en que lo conjura (lo que dure más).

3. Producir agua (E, FR10) El animista puede producir suficiente agua en cualquier recipiente disponible para el consumo de 1 persona en 1 día.

4. Producir comida (E, FR10) El animista puede producir suficiente comida a partir de la zona que le rodea como para saciar un buen apetito durante 1 día. Si la comida no se consume en las 24 horas siguientes a ser producida, se pudrirá.

5. Muro de agua (E, FR30) Crea un muro de agua de 3 m. por 3 m. por 30 cm. Es necesario realizar una tirada de maniobra con una modificación de -40 para cualquier movimiento que se produzca dentro de él, y también se aplica un -80 a los ataques producidos en su interior. Permanece 1 min./nivel o mientras que se concentre en que lo conjura (lo que dure más).

6. Muro de madera (E, FR30) Crea un muro de madera de hasta 3 m. por 6 m por 5 cm., cuyo peso debe descansar en una superficie sólida. Puede ser quemado (si se le infligen 50 pv se crea un agujero de 60 cm.) O cortado (20 asaltos humanos) O derribado si uno de sus extremos no se apoya en una pared (diferente a la superficie de apoyo). Permanece 1 min./nivel o mientras que se concentre en que lo conjura (lo que dure más).

7. Muro de tierra (E, FR30) Igual que Muro de madera, pero las dimensiones son de 3m. x 3m. x (90cm. en la base y 30 cm. en la cima) y la materia es tierra apisonada, sólo se puede excavar (se tardarán 10 asaltos humanos en la parte superior).

8. Muro de hielo (E, FR30) Igual que Muro de madera, pero las dimensiones son de 3m. x 3m. x (60cm en la base y 30 cm. en la cima) puede ser fundido, (tiene el equivalente a 100 pv), picado (se tardarán 50 asaltos humanos) o derribado si no se apoya en una pared. La duración es permanente (es decir, dura hasta que se funde de manera natural).

9. Conjuero nutritivo (F, FR10) El animista crea una hogaza de pan que pesa unos 100 gramos y puede sustentar a una criatura durante 1 día; esta hogaza de pan perderá potencia en 1 mes.

10. Foso (E, FR40) Abre un pozo (de 15 metros cúbicos en piedra, 30 en tierra o hielo), todo el pozo debe encontrarse a 15 metros del animista como máximo.

α-4.6 • Listas de hechizos sólo para montaraces

MAESTRÍA DE LOS CAMINOS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Conoc. de los caminos	3 m. R	—	uno mismo
2. Detección de trampas	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	3 m.
3. Rastrear	uno mismo	C	uno mismo
4. Historia del camino	uno mismo	—	uno mismo
5. Buscar caminos I	1,5 km. R	C	1,5 km.
6. Conoc. de las huellas	—	—	contacto
7. Detectar emboscada	15 m. R	10 min./nivel	uno mismo
8. Conoc. de paso	—	—	contacto
9. Buscar caminos V	7,5 km.	C	7,5 km.
10. Idiomas animales	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo

1. Conocimiento de los caminos (I, FR5) El montaraz tiene una imagen visual de cuál es el destino más cercano en ambas direcciones de la senda o camino en la que se encuentra. A estos efectos, un destino es cualquier estructura hecha por el hombre (puente, casa, castillo, pueblo, puerta, etc.) u obstáculo físico (el final del camino, un vado, una encrucijada, un precipicio, etc.)

2. Detección de trampas (P, FR5) El montaraz tiene una probabilidad del 75% de detectar cualquier trampa al aire libre dentro del radio de metro y medio en el que se concentra. Cada asalto se puede elegir un radio de acción diferente, siempre de metro y medio.

3. Rastrear (U, FR5) El montaraz recibe una bonificación de 50 cuando rastrea.

4. Historia del camino (I, FR5) Se adquiere una imagen visual de quienes han asado por una determinada senda, dentro de un periodo de hasta 1 hora por nivel de quien realiza el hechizo.

5. Buscar caminos (I, FR5) El montaraz consigue un esquema mental de la situación y rutas de uno o de todos los caminos en un radio de 1500 metros. Este hechizo sólo puede usarse al aire libre.

6. Conocimiento de las huellas (I, FR5) Se adquiere una imagen visual del ser que dejó unas huellas determinadas. Da una bonificación de + 25 para seguir al ser que dejó dichas huellas.

7. Detectar emboscada (P, FR5) Permite detectar a seres hostiles dentro de un radio de 15 metros: indica la dirección pero no la distancia a la que se encuentra el peligro.

8. Conocimiento del paso (I, FR5) Se adquiere una imagen visual y de aura (digna de confianza) de todos los seres que han pasado a una distancia de hasta 15 metros del objeto que él toca, durante un periodo de hasta 1 hora por nivel del montaraz que realiza el hechizo.

9. Buscar caminos (I, FR5) Como el anterior, pero el área de efecto es de 7,5 kilómetros de radio

10. Idiomas animales (I, FR1) El montaraz adquiere conocimiento de un idioma animal (debe haber un miembro de la especie a menos de 30 metros) mientras dure el hechizo.

Nota: A efectos de estos hechizos, una "senda" puede ser un camino, carretera, pista, vía o cualquier sendero causado por el paso de hombres o animales. Puede ser también un pasillo, pasadizo subterráneo o túnel, a menos que se especifique una limitación para un hechizo en particular.

SENDAS DEL MOVIMIENTO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Correr sobre piedras	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
2. Caminar por las ramas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. Nadar*	uno mismo	5 min./nivel	uno mismo
4. Correr sobre arena	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
5. Caminar sobre las aguas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
6. Correr por las ramas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
7. Paso sin huellas	uno mismo	C	uno mismo
8. Ocultar huellas	—	C	15 m.
9. Correr sobre las aguas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
10. Nadar auténtico *	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo

1. Correr sobre piedras (U, FR5) Permite al montaraz correr sobre superficies de piedra con un desnivel de hasta 75° como si fuesen terreno llano.

2. Caminar por las ramas (U, FR5) Permite al montaraz andar por ramas de árbol casi horizontales (que puedan soportar su peso) como si se tratase de terreno llano.

3. Nadar (U*, FR5) Permite al blanco nadar sin cansarse o gastar energía.

4. Correr sobre arena (U, FR5) Igual que *Correr sobre Piedra*, pero el montaraz puede correr sobre superficies arenosas como si fuesen terreno firme.

5. Caminar sobre las aguas (U, FR5) Permite al montaraz andar sobre las aguas como si fuesen terreno seco y llano; pueden ser necesarias tiradas de maniobra si se realiza en aguas agitadas.

6. Correr por las ramas (U, FR5) Igual que *Caminar por las Ramas*, pero se puede correr por ellas.

7. Paso sin huellas (U, FR5) Mientras que el montaraz se concentre, puede andar sin dejar huellas o cualquier otro signo visible de su paso.

8. Ocultar huellas (U, FR5) Igual que *Paso sin Huellas*, pero el montaraz puede ocultar también el rastro de otro ser, cuyas huellas irá siguiendo.

9. Correr sobre las aguas (U, FR5) Igual que *Caminar sobre las Aguas*, pero se puede correr con este hechizo.

10. Nadar auténtico (U*, FR5) Igual que *Nadar*, pero en esta ocasión el blanco puede nadar a la misma velocidad que cuando corre.

FORMAS DE LA NATURALEZA

	Área		
	de efecto	Duración	Alcance
1. Matices	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
2. Tinieblas	30 m. R	10 min./nivel	contacto
3. Helar	30 dm ³ /asalto	C	3 m.
4. Movimientos silenciosos	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
5. Fundirse con el entorno	uno mismo	C	uno mismo
6. Luz	3 m. R	10 min./nivel	contacto
7. Oscuridad	3 m. R	10 min./nivel	contacto
8. Sombra	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo
9. Aspecto de planta	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
10. Mente en blanco	uno mismo	C	uno mismo

1. Matices (E, FR5) El montaraz y el equipo que se encuentre hasta a 30 cm. de su cuerpo coge la coloración de un objeto orgánico elegido por el montaraz y con el que esté en contacto. Da una bonificación de + 50 a los intentos de esconderse.

2. Tinieblas (E, FR5) Todas las sombras y oscuridad en un radio de 30 m. alrededor del punto tocado aumentan, ayudando a esconderse en + 25.

3. Helar (E, FR5) Cualquier líquido inanimado (30 dm³/nivel) puede ser enfriado hasta la temperatura de congelación a una velocidad de 30 dm³ por asalto e concentración (la temperatura no podrá ser menor que 34° C bajo cero).

4. Movimientos silenciosos (E, FR5) El montaraz se moverá silenciosamente, siempre y cuando no provoque un sonido que surja a más de 30 cm. de su cuerpo (por ejemplo, dar un portazo, golpear una rama que mide 1 metro, etc.)

5. Fundirse con el entorno (E, FR5) Mientras no se mueva (se pueden hacer pequeños movimientos como respirar y flexionar los músculos) el montaraz se confunde con el terreno circundante, y suma una bonificación de + 75 a esconderse.

6. Luz (E, FR10) Ilumina una zona de 3 metros de radio alrededor del punto tocado.

7. Oscuridad (E, FR10) Igual que *Luz*, pero el resultado es oscuridad en un radio de 3 metros. Equivale a la oscuridad de una noche negra y sin luna.

8. Sombra (E, FR10) El montaraz y el equipo que se encuentre hasta a 30 cm. de su cuerpo parecen una sombra, por lo que se convierten en prácticamente invisibles en las zonas oscuras o sombreadas.

9. Aspecto de planta (E, FR10) El montaraz puede parecer igual que un tipo de planta, pero el efecto es puramente visual, no cambiará ni su tamaño, ni olerá o tendrá el tacto de la planta.

10. Mente en blanco (U, FR1) Mientras permanezca concentrado, los esquemas mentales del montaraz parecerán los de cualquier animal de la zona que elija. Ello burlará los hechizos de detección como el de *Presencia*.

SENDAS DE LA NATURALEZA

	Área		
	de efecto	Duración	Alcance
1. Descubrir agua	1,5 km. R	—	uno mismo
2. Encender fuego	30 cm. R	P	contacto
3. Resistencia al calor *	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
4. Resistencia al frío *	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
5. Descubrir comida	1,5 kg. R	—	uno mismo
6. Esterilización	30 dm ³ /nivel	—	contacto
7. Descubrir refugio	1,5 km. R	—	uno mismo
8. Trampas pequeñas	varía	P	contacto
9. Predicción del tiempo	1,5 km. R	—	uno mismo
10. Conciencia de la Naturaleza	30 m. R	C	uno mismo

1. Descubrir agua (I, FR1) Localiza todas las fuentes de agua corriente en la superficie, manantiales, (ríos, arroyos, fuentes) etc. que pasen de los 4 litros, el montaraz se entera del tamaño aproximado y calidad de las fuentes.

2. Encender fuego (F, FR5) Hace que cualquier madera (o cualquier materia orgánica inerte) que elija el montaraz y se encuentre a no más de 30 cm. de su mano se encienda y comience a arder (se encenderá a una temperatura menor o igual a la de la madera).

3. Resistencia al fuego (U*, FR5) Protege al montaraz del calor natural de hasta 93° C y le añade + 20 a las TR contra calor, o resta -20 a los ataques de fuego elemental.

4. Resistencia al frío (U*, FR5) Protege al montaraz del frío natural en temperaturas de hasta 29° C bajo cero, suma + 20 a las TR contra frío y resta -20 a los ataques de frío elemental.

5. Descubrir comida (I, FR1) El montaraz conoce la situación, tipo y cantidad aproximada de todas las fuentes de comida (ya sea materia animal muerta o vegetales).

6. Esterilización (E, FR5) Esteriliza hasta 30 din. cúbicos de cualquier sólido o líquido inanimado. Es decir, elimina los seres vivos que tengan un tamaño menor a los 0,5 cm. de longitud, aunque no afectará a animales de mayor tamaño o a los venenos inorgánicos u otras materias.

7. Descubrir refugios (I, FR1) El montaraz conoce la situación, tipo y tamaño aproximado de los espacios cubiertos más cercanos, a prueba de agua y que tengan una capacidad superior a los cuatro metros cúbicos: estos refugios deben tener una entrada de amplitud superior a los 60 centímetros y que dé al aire libre.

8. Trampas pequeñas (U, FR10) El montaraz puede fabricar una pequeña trampa (en el exterior) en 1 minuto. Esta trampa puede infligir un impacto crítico "B" a un personaje cualquiera (por ejemplo, un agujero estrecho y con pinchos en el fondo, un resorte que magulle a la víctima, etc.)

9. Predicción del tiempo (I, FR1) Da una probabilidad del 95% de predecir el tiempo en las próximas 24 horas, con indicación de la hora, naturaleza, intensidad de precipitaciones o agentes atmosféricos.

10. Conciencia de la Naturaleza (I, FR5) Permite al montaraz controlar la actividad animada en la zona (es decir, movimientos, combates y maniobras). Este hechizo sólo puede ser usado si el área de efecto contiene plantas y/o animales, porque son ellos quienes proporcionan al montaraz la información que busca.