

MANUAL DE HECHIZOS DE CANALIZACIÓN

Diseño

S.Coleman Charlton, Peter C. Fenlon Jr, John W. Curtis III, Terry K. Amthor

Material Adicional: Steve Martin, Mark Colborn, Lem Richards

Ilustración de portada: Angus McBride

Ilustraciones interiores: Glen Michael Angus, Richard H. Britton, James Crabtree, Dan Cruger, James Holloway, Paul Jaquays, Edward Johnson, Denis Loubet, Vince Martin, David Miller, Roger Raupp, Kamran Sedaghatkish, Shawn Sharp, Doug Shuler, Dan Smith, L.A. Smith

Contribuciones al Proyecto: *Editor:* John Curtis; *Gráficos de portada:* Jessica Ney-Grimm; *Maquetación:* Coleman Charlton; *Contribuciones editoriales:* Coleman Charlton, John Curtis, Jason O. Hawkings, Steve Marvin; *Corrección de textos:* Coleman Charlton, Steve Marvin, Michael Reynolds; *Diseño y concepto de las runas:* Jason O. Hawkings.

Editorial ICE – Presidente: Peter Fenlon; **Gerente:** Bruce Neidlinger; **Editor general:** Coleman Charlton; **Producción, desarrollo y edición:** John Curtis, Donald Dennis, Jason Hawkings, Jessica Ney-Grimm, Craig O'Brien, Sherry Robinson; **Operaciones comerciales, atención al cliente y ventas:** Brain Cartwright, Steve Hardy, Chad McCully, Heike Kubasch, Daniel Williams.

Contribuciones Especiales – Sheldon Price, Rick Britton, Kevin Barrett, Brian Bouton, Larry Sims, Charles Goforth, Bruce Shelly, Heike Kubasch, David Carter, Ward Hagar, Gary Eiserman, Debbie Smith, Brenda Spielman, Tom Williams, David Wagner, Howard Huggins, Don Knight, Leonard "Pantano" Cook, Donald Eccles, Deane Begiebring.

Créditos Especiales del Manual de Hechizos – John "La Caja de Ritmos" Curtis, Coleman "Sacude su cabeza" Charlton, Nick "El Señor Fotocopias" Morawitz, Steve "Dispara, dispara. Dispara a ese gigante" Marvin, Jessica "¿Qué es lo que estoy mirando?" Ney-Grimm, Jason "No ha pasado nada" Hawkings, Dave "El encargado de las Provisiones" Platnick, Pete "El Equipo Dos aún no está muerto del todo" Fenlon, Bruce "¿De qué año son estas fechas de publicación?" Neidlinger, Mike "Volveré esta noche, seguro" Reynolds, Deane "¿Aún queda sopa?" Begiebring.

Créditos edición española

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

Traducción: Francesc Xavier Montalvo i Espinosa

Coordinador de la línea: Carlos Lacasa

Maquetación: Carlos Lacasa, Javier Pérez Calvo e Iván Carnero

Impresión: Graficnco S.A.

Filmación: Autopublish

Agradecimientos Especiales

A... ¡lo habéis adivinado! A Ana, porque esta vez incluso me ha ayudado. De verdad.

A Mario Sánchez, por esos listados que tanto tiempo me han ahorrado.

Fe de erratas de Rolemaster Fantasía

Página 22 (Capítulo 6.0): el título debería decir "Desarrollo de las Habilidades en el Aprendizaje".

Página 23 (cuadro gris): debería poner "Consulta la Sección A-4.13 (p.127)".

Página 23 (Tabla de Armaduras T-2.8): los costes en PD de las Listas Abiertas y Cerradas están intercambiados.

Página 27: la Categoría de Armadura debería quedar así:

Armadura ligera: Cuero Endurecido, Cuero Blando

Armadura media: Cota de Malla

Armadura pesada: Coraza

Páginas 35, 104 y 213 (Tabla de Armaduras T-3.3): la Penalización a la Rapidez del TA17 es 10, no 0.

Página 87: el ejemplo es incorrecto. La característica sólo se reduce en 2 puntos. La tabla donde se resumen estas cambios es correcta.

Página 89: último párrafo: donde dice "Consulta el Apéndice A-4, p. 120" debería decir "Consulta el Apéndice A-4, p.102".

Página 92: luchador: La bonificación por profesión al Grupo de Armas es +20, no de +10.

Página 246 (Tabla de Personaje T-6.3): donde pone "Característica" debería poner "Categoría".

La Factoría de Ideas. C/Pico Mulhacén, 24. Polígono Industrial El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid.

Teléfono: 91 870 45 85 Fax: 91 871 72 22

www.distrimagen.es e-mail: factoria@distrimagen.es

Derechos exclusivos de la edición en español: © 2000, La Factoría de Ideas

Diciembre de 2000

© 1995, 1999 Iron Crown Enterprises, Inc. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de Iron Crown Enterprises Inc.

I.S.B.N.:84-8421-272-6 Depósito Legal: M-46.756-2000



Índice de Contenidos

1.0 Introducción	3-5
1.1 Parámetros de los Hechizos	4
1.2 Qué Hay en una Lista de Hechizos5	
2.0 Listas Abiertas de Canalización	6-15
2.1 Defensa Mágica	6
2.2 Ley de la Naturaleza	7
2.3 Ley de las Barreras	8
2.4 Maestría en la Detección	9
2.5 Movimiento en las Alturas	10
2.6 Purificaciones	11
2.7 Senda de la Luz	12
2.8 Senda del Sonido	13
2.9 Sendas de la Conmoción	14
2.10 Sendas del Clima	15

3.0 Listas Cerradas de Canalización	16-25
3.1 Conocimiento	16
3.2 Creaciones	17
3.3 Ley de la Sangre	18
3.4 Ley de los Huesos	19
3.5 Ley de los Músculos	20
3.6 Ley de los Nervios	21
3.7 Ley de los Órganos	22
3.8 Sendas de la Localización	23
3.9 Sendas de los Símbolos	24
3.10 Serenar Espíritus	25

4.0 Listas Básicas de Animista	26-31
4.1 Conocimiento de la Naturaleza ..	26
4.2 Maestría de las Hierbas	27
4.3 Maestría de las Plantas	28
4.4 Maestría de los Animales	29
4.5 Movimientos/Sentidos de la Naturaleza	30
4.6 Protección de la Naturaleza	31

5.0 Listas Básicas de Clérigo ...	32-37
5.1 Canalizaciones	32
5.2 Invocaciones	33
5.3 Maestría de la Vida	34
5.4 Protecciones	35
5.5 Rechazos	36
5.6 Sendas Comunes	37



6.0 Listas Básicas de Paladín...	38-43
6.1 Ataques Sagrados	38
6.2 Comunión	39
6.3 Curación Sagrada	40
6.4 Defensas Sagradas	41
6.5 Exorcismos	42
6.6 Sendas de la Inspiración	43

7.0 Listas Básicas de Montaraz	44-49
7.1 Formas de la Naturaleza	44
7.2 Invocaciones de la Naturaleza ..	45
7.3 Maestría de los Caminos	46
7.4 Muros Interiores	47
7.5 Sendas de la Naturaleza	48
7.6 Sendas del Movimiento	49

8.0 Listas Básicas de Sanador .	50-55
8.1 Purificar	50
8.2 Sendas de la Sangre	51
8.3 Sendas de las Superficies	52
8.4 Sendas de los Huesos	53
8.5 Sendas de los Músculos	54
8.6 Sendas de los Órganos	55

9.0 Listas Básicas de Hechicero .	56-61
9.1 Destrucción de la Carne	56
9.2 Destrucción de los Fluidos	57
9.3 Destrucción de los Gases	58
9.4 Destrucción de los Sólidos	59
9.5 Destrucción del Alma	60
9.6 Destrucción Mental	61

10.0 Listas Básicas de Canalización Maligna	62-67
10.1 Canalizaciones Oscuras	62
10.2 Conocimiento Impío	63
10.3 Enfermedades	64
10.4 Herir	65
10.5 Maldiciones	66
10.6 Niromancia	67

11.0 Resumen de los Hechizos de Canalización	68-74
---	--------------

12.0 Profesiones	75-80
12.1 Animista	75
12.2 Clérigo	76
12.3 Paladín	77
12.4 Montaraz	78
12.5 Sanador	79
12.6 Hechicero	80

13.0 Tablas de Ataque	81-88
13.1 Tabla de Ataque de Hechizo Básico	81
13.2 Tabla de Tirada de Resistencia .	81
13.3 Tabla de Ataque de Bola de Frio	82
13.4 Tabla de Ataque de Bola de Fuego	83
13.5 Tabla de Ataque de Rayo de Fuego	84
13.6 Tabla de Ataque de Rayo de Hielo	85
13.7 Tabla de Ataque de Rayo Relámpago	86

13.8 Tabla de Ataque de Rayo de Descarga	87
13.9 Tabla de Ataque de Rayo de Agua	88

14.0 Tablas de Fallos y Aciertos Críticos	89-94
14.1 Tabla de Aciertos Críticos de Frio	89
14.2 Tabla de Aciertos Críticos de Electricidad	90
14.3 Tabla de Aciertos Críticos de Calor	91
14.4 Tabla de Aciertos Críticos de Impacto	92
14.5 Tabla de Críticos de Hechizos Para Criaturas	93
14.6 Tabla de Fallos de Hechizos	94

15.0 Notas Especiales Sobre Hechizos	95
Investigación Dominada	95
Investigación de Hechizos	95
15.1 Combinando Efectos	96
15.2 Bien contra Mal, Oscuridad contra Luz	96
15.3 Intentos Repetidos de un Hechizo	96
15.4 Hechizos Permanentes	96
15.5 Invisibilidad	96
15.6 Límites de Carga para Hechizos de Movimiento	97
15.7 Hechizos de Muro e Integridad del Material	97
15.8 Cancelar un Hechizo	97
15.9 Objetivos Múltiples	97
15.10 Efectos en Conflicto	98
15.11 TR para los Hechizos Pasivos .	98
15.12 Visibilidad	98
15.13 Hechizos de Información	98
15.14 Ilusiones	98
15.15 Críticos Exterminadores para Hechizos	99
15.16 Sueños y Simbología	99
15.17 Disponibilidad de las Listas de Hechizos	99
15.18 Variabilidad de la Duración de los Hechizos	99
15.19 TR para Efectos de Área	99
15.20 Hechizos de Cambio	100
15.21 Enfermedades y Maldiciones	100
15.22 Demonios y Otras Entidades	100
15.23 Proyecciones Fatales	101
15.24 Listas de Hechizos Malignos .	101
15.25 Hechizos Híbridos	101

16.0 Cómo Usar el Manual de Hechizos sin Rolemaster	102-106
16.1 Tiradas	102
16.2 Los Reinos de Poder	102
16.3 Clasificación de los Hechiceros ..	103
16.4 Listas de Hechizos	103
16.5 Lanzando Hechizos	103
16.6 Resolviendo Hechizos	104

Índice de Hechizos	107-110
---------------------------------	----------------

1.0

INTRODUCCIÓN

Sección

1.0

Introducción

El **Manual de Hechizos** consiste en tres libros: de **Canalización** (este volumen), de **Esencia** y de **Mentalismo**, cada uno de ellos dedicado a uno de los tres reinos de poder de **Rolemaster**. Cada libro puede usarse para ampliar el sistema de hechizos del libro de reglas de **Rolemaster Fantasía (RMF)**. Los tres proporcionan más listas de hechizos, hechizos por encima de nivel 10, tablas de ataques de hechizos individualizadas y más tablas de críticos. Además, el **Manual de Hechizos** puede usarse como sistema de hechizos para otros juegos de rol de fantasía.

Este libro proporciona una gran variedad de opciones para los jugadores. Los hechiceros tienen acceso a un gran número de hechizos, pero sólo pueden usar unos pocos antes de cansarse y necesitar descanso. Se hace hincapié en la habilidad durante la partida, ya que la elección de un hechizo y el modo de aplicarlo en una situación dada es crucial. Para este fin, el **Manual de Hechizos** proporciona más de 2.000 conjuros basados en tres reinos de poder distintos (Canalización, Esencia y Mentalismo) para 15 profesiones diferentes.

Rolemaster Fantasía

Rolemaster Fantasía (RMF) es el sistema de rol de fantasía de ICE. Puede ampliarse con 4 productos básicos: **Manual de Combate (MdC)**, **Manual de Hechizos (MdH)**, **Manual del Personaje (MdP)** y **Manual del Director de Juego (MdD)**; así como con otros libros de apoyo.

El **Manual de Hechizos** amplía el conjunto de listas de hechizos y tablas de ataques proporcionadas en **RMF**. Aquellos jugadores y DJ familiarizados con este libro (de anteriores ediciones de **Rolemaster**) podrán usarlo sin modificar el sistema antiguo. Deberás decidir qué edición del **Manual de Hechizos** usarás cuando encuentres una discrepancia, ya que existen algunos pequeños cambios en las antiguas listas de hechizos.

Guías Generales

Sobre los detalles para usar las listas y hechizos consulta el **RMF**; Sección 6.0 (p.22) para ver cómo lanzar hechizos, el Apéndice A-9 (p.152) para los detalles de las listas de hechizos y el Apéndice A-10 (p.208) para ver cómo resolver los ataques de hechizos.

Si estás usando el **Manual de Hechizos** sin **RMF**, necesitarás familiarizarte con el material de la Sección 16.0 (p.102-106) antes de poder seguir.

Los hechizos que contiene este libro están organizados en listas que reflejan las similitudes y aplicaciones básicas comunes de los hechizos individuales. Los hechizos de más nivel de una lista reflejarán el conocimiento y la eficiencia incrementada que provienen del uso y la práctica de los hechizos de menor nivel. Así se logra simular el proceso de aprendizaje que acompaña al desarrollo en un grupo consistente de hechizos.

Las listas también se agrupan en unidades. Estos grupos se basan en los diferentes historiales del usuario dentro de los reinos de poder. El historial de un Animista y sus experiencias son diferentes de las vidas normalmente asociadas a los Clérigos "puros". Por eso, ciertas listas de hechizos serán más fáciles de aprender para los Animistas. Cada profesión comprobará que su educación queda "coloreada" por su propio historial. De todas maneras, se hace hincapié la flexibilidad.

Los hechizos se describen usando una nomenclatura estándar que simplifica su uso. Algunos son concretos, mientras que otros confieren gran flexibilidad. Los últimos hechizos de cada grupo tienen descripciones menos concretas que proporcionan al Director de Juego (DJ) un marco para que pueda usarlos de manera diferente, o en situaciones que requieran cierta flexibilidad en su mundo.

Se han usado unos sistemas de organización y simplificación para incrementar la facilidad en el desarrollo del juego, aunque la consistencia y la ambientación siguen siendo lo más importante. Después de todo, el mundo de los hechizos es uno de los más ricos.

El Reino de la Canalización

La Canalización es el poder de los dioses de un mundo determinado canalizado a través de sus seguidores u otros hechiceros. Es de naturaleza religiosa y no tiene nada que ver con la Esencia. Un hechicero de Canalización obtiene poder directamente de la energía de su dios, aunque esto no requiere "normalmente" la cooperación consciente de esa deidad. Es por eso que los hechizos de este reino no reflejan necesariamente la naturaleza de la deidad, ya que el hechicero está usando hechizos algo más sutiles (es decir, de curación, detección, etc.). Los hechizos más poderosos e importantes, como los hechizos mortales y los de resurrección, requieren el consentimiento activo de un dios, dependiendo siempre del mundo que esté usando el Director de Juego.

El metal dificulta la obtención del poder de los dioses. Por eso, llevar armaduras metálicas o yelmos del mismo material interfiere con el lanzamiento de hechizos de Canalización. Además, el hechicero sólo puede llevar encima una pequeña cantidad de metal sin interferir en la realización de hechizos de Canalización (consulta **RMF**, Sección 14.0, p.46).





Sección

1.0

Introducción

1.1

Parámetros de los hechizos

En los listados, después de cada nombre de hechizo, hay más códigos: área de efecto, duración, alcance y clase. Además, algunas descripciones podrán decir que un hechizo en particular tiene una Modificación a la TR (con la notación [Mod. TR: #]). Esta sección muestra el significado de todos estos códigos.

Códigos Especiales

[Mod. TR #] – Cualquier TR contra los efectos del hechizo es modificado en #.

* – Instantáneo; el hechizo no requiere asaltos de preparación.

• – El hechizo no requiere puntos de poder para ser lanzado.

‡ – Parte de un grupo de hechizos que deben lanzarse conjuntamente y de manera continua para ser efectivos (o totalmente efectivos).

Clases

E – Hechizo elemental. Estos hechizos usan la fuerza del hechizo para manipular elementos físicos (calor, frío, luz, agua, tierra, sonido, olor, gusto, tacto). Estos elementos (y no los hechizos) son usados para crear un fenómeno que afecte o al entorno físico (por ejemplo, un hechizo de "muro") o a los sentidos del objetivo (por ejemplo, un hechizo de "ilusión"). Debido a que los elementos son reales, no se permite ninguna Tirada de Resistencia.

EB – Hechizo elemental de bola. Son hechizos elementales que atacan a un área con uno de los elementos físicos. Estos ataques se resuelven en la Tabla de Ataque de Bola de Frío 13.x (p.82); o en la Tabla de Ataque de Bola de Calor 13.x (p.83).

ED – Hechizo elemental dirigido. Son hechizos elementales que atacan directamente a un objetivo con uno de los elementos físicos. Estos ataques se resuelven en las Tablas de Ataque de Rayos 13.x-13.x (p.84-88).

F – Hechizo de fuerza. Estos hechizos implican la manipulación directa de materia, energía, los elementos o los seres vivos a través del uso de la fuerza del hechizo. Si el hechizo tienen como blanco a un objetivo capaz de resistirse, el lanzador debe hacer una tirada de ataque en la Tabla de Ataque de Hechizos Básicos 13.x (p.81) para averiguar el modificador a la TR del objetivo. Determina el tipo de armadura que lleva el objetivo y tira en la columna apropiada de la tabla (usando la columna "Otros" si no puedes aplicar la tirada en ninguna otra). Después de determinar el modificador, el objetivo debe realizar una TR (en la Tabla 13.x, p.81, usando el nivel del objetivo y el nivel del atacante como índices).

P – Hechizo pasivo. Estos hechizos sólo afectan al objetivo indirecta o pasivamente. Por ello, si se permite una TR (a discreción del DJ), su propósito es únicamente determinar si el objetivo advierte el hechizo. Muchos hechizos de detección son de esta clase.

U – Hechizo de utilidad. Estos hechizos sólo afectan al lanzador, a un objetivo voluntario o a uno incapaz de resistirse. Por ello, las TR no suelen ser necesarias. Un objetivo voluntario que es capaz de resistirse puede necesitar una TR (a discreción del DJ), pero modificada en -50 (es decir, no será fácil que se resista). Muchos hechizos de curación son de esta clase.

I – Hechizo de información. Estos hechizos implican la obtención de información a través de medios que no requieren TR.

Sub-clases

s – Hechizo subconsciente. Estos hechizos son capaces de ser lanzados (o accionados) por el subconsciente. El lanzador tiene que poder lanzar un hechizo de esta clase como un hechizo normal. Por lo demás, cualquier hechizo subconsciente será lanzado mientras el hechicero esté inconsciente, dormido, en trance, etc. y sea accionado por las condiciones que puede afectar el hechizo, especificadas de antemano (por ejemplo, un hechizo de *Regeneración* será accionado si el lanzador ha caído inconsciente y tiene puntos de daño sin curar).

Puede lanzarse un hechizo de *Alivio del Aturdimiento* con normalidad mientras se está aturdido (o aturdido sin poder parar) sin ninguna penalización. De manera similar, puede lanzarse un hechizo de *Despertar* mientras el lanzador esté inconsciente o dormido, si las circunstancias alertan sus sentidos o los del hechizo. En ambos casos, el hechizo es activado por el subconsciente y se produce la reacción consecuente.

El DJ puede permitir que un personaje establezca unas condiciones en sus hechizos subconscientes "programándolos" (por ejemplo, un personaje decide que sólo se activará el hechizo de *Regeneración* si se queda sin puntos de vida y cae inconsciente en combate, y no si sólo tropieza y cae, quedando inconsciente). En este caso, el DJ puede requerir una tirada de maniobra para usar la "programación" modificada en +50 más tres veces la bonificación de Autodisciplina del personaje más cualquier habilidad desarrollada para esta lista de hechizos.

m – Hechizo de ataque mental. Cualquier hechizo marcado con una 'm' se considera un hechizo de ataque mental afectando o defendiendo al objetivo de los ataques mentales. Debes advertir que estos hechizos son inefectivos contra cualquier criatura o entidad que no tenga una "mente" (por ejemplo, los no-muertos, las plantas, los políticos, etc.).

Áreas de efecto

x objetivo(s) – El hechizo afecta a x objetivos.

x objetivo(s)/nivel – El hechizo afecta a un número de objetivos igual al nivel del lanzador x veces.

distancia R – El hechizo afecta a todo en un radio de distancia metros.

distancia R/nivel – El hechizo afecta a todo en un radio de distancia por el nivel del lanzador metros.

área – El hechizo afecta a todo en un área determinada. Algunas áreas pueden ser objetivos concretos (por ejemplo, hierba, 1 extremidad, etc.).

uno mismo – El hechizo sólo afecta al lanzador.

— – El hechizo no tiene un área de efecto.

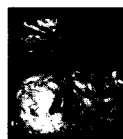
varía – El tamaño del área de efecto depende de algún otro aspecto del hechizo.

Duraciones

tiempo – El hechizo tiene una duración determinada por el tiempo.

C – Se requiere concentración; es decir, un 50% de la actividad normal del lanzador cada asalto. Por ello, el lanzador no puede lanzar ningún otro hechizo mientras está concentrado.

duración (C) – Se requiere concentración, aunque el período de la misma no puede exceder de la duración dada.



El lanzador puede dejar de concentrarse, parando también el efecto del hechizo. Si no se ha rebasado el tiempo límite, el lanzador puede concentrarse de nuevo, activando otra vez el efecto.

P – Permanente. El hechizo tienen un efecto permanente (en el sentido de crear una condición física o mental "permanente") y se inicia en el mismo momento de su lanzamiento. Los efectos de los hechizos permanentes que manipulan la materia y requieren concentración se dispersarán según las leyes físicas normales una vez no se aplique concentración (por ejemplo, un trozo de agua helada se derretirá con normalidad, un cubo de agua hirviendo se enfriará tarde o temprano, etc.). Uno de estos hechizos puede verse afectado por fuerzas exteriores; por ejemplo, el hechizo puede ser anulado, curado o alterado por un encantamiento, fuerza física, etc.

varia – Variable. La duración exacta depende de algún otro aspecto del hechizo.

"—" – sin duración. Los efectos de este hechizo no requieren duración, aplicándose inmediatamente.

tiempo/nivel – La duración del efecto es igual al tiempo multiplicado por el nivel del lanzador.

tiempo/# fallo – La duración del efecto se basa en la diferencia entre la TR modificada del objetivo y la mínima tirada necesaria para resistir el hechizo (consulta el **RMF** Sección 17.0, p.52). La duración es igual a esta diferencia dividida entre # y multiplicada por tiempo.

Ejemplo: 1 asalto/8 significará que si la TR se falla por 16-23 puntos, el hechizo durará 2 asaltos. Si la TR se fallase por 24-31 puntos, duraría 3 asaltos.

Alcances

uno mismo – El hechizo sólo puede ser lanzado sobre el invocador.

contacto – El lanzador debe tocar al objetivo para recrear el efecto.

distancia – El lanzador no puede estar más lejos de distancia del área de efecto deseada.

distancia/nivel – La distancia al área de efecto no puede ser mayor de la distancia por el nivel del lanzador.

ilimitado – No hay limitación sobre la distancia que hay hasta el área de efecto.

varia – La distancia al área de efecto depende algún otro aspecto del hechizo.

Definiciones

Ataque de Hechizo Básico: Un hechizo que ataca a un objetivo, pero que no es un ataque de hechizo elemental.

Hechizo Masivo: Un hechizo cuyos "# objetivos" o cuya "área de efecto" se basan en el nivel del lanzador.

Ataque de Hechizo Elemental: Un hechizo que crea y usa el fuego, el frío, el agua, el hielo o la electricidad para atacar a un objetivo. Los "elementos" creados por estos hechizos son reales.

Hechizo Dominado: El hechizo que normalmente se alcanza a nivel 20.

Hechizo Verdadero: Un hechizo "verdadero" es la versión más alta posible de un tipo específico de hechizo. Su potencia definirá el límite superior de los efectos derivados del mismo.

1.2

Qué hay en una lista

1. **Nombre de la lista de hechizos –** Cada lista de hechizo tiene un nombre diferente e único.

2. **Número de la lista de hechizos –** Cada lista de hechizos tiene un identificador único que combina su clasificación y el número de la sección en la que se encuentra.

3. **Listado –** Al principio de cada lista de hechizos hay un listado de todos los hechizos ordenados por su nivel. Este listado también muestra los parámetros más importantes.

4. **Nivel / Nombre del Hechizo –** El nivel y el nombre del hechizo aparecen en dos lugares: en el listado y en las descripciones.

5. **Área de Efecto –** Es el área afectada por el hechizo. Si aparece la palabra "varia", consulta la descripción del hechizo para saber el área exacta.

6. **Duración –** Es el período de tiempo durante el que el hechizo permanecerá activo. Si aparece la palabra "varia", consulta la descripción del hechizo para saber la duración exacta.

7. **Alcance –** Es la distancia entre el lanzador y el área de efecto. Si aparece la palabra "varia", consulta la descripción del hechizo para saber el alcance exacto.

8. **Clase –** Determinará el tipo de tirada de resistencia que podrá realizar el objetivo (si es que se le permite alguna).

9. **Notas –** Aquí encontrarás notas sobre reglas generales o especiales para los hechizos de esta lista.

Sección

1.0

Introducción

LISTA ABIERTA DE CANALIZACIÓN 2.1

DEFENSA MÁGICA

Nivel	Hechizo	Área	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Protección I	1 objetivo	1 min/nivel	3 m.	U
☐ 2)	Cancelar Canalización	uno mismo	C	uno mismo	F
☐ 3)	Esfera de Protección I	varia	C	3 m.	U
☐ 4)	Cancelar Esencia	uno mismo	C	uno mismo	F
☐ 5)	Protección II	1 objetivo	1 min/nivel	3 m.	U
☐ 6)	Cancelar Mentalismo	uno mismo	C	uno mismo	F
☐ 7)	Esfera de Protección II	varia	C	3 m.	U
☐ 8)	Disipar Canalización I	1 objetivo	C	3 m.	F
☐ 9)	Escudo de Canalización	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
☐ 10)	Protección III	1 objetivo	1 min/nivel	3 m.	U
☐ 11)	Escudo de Esencia	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
☐ 12)	Disipar Esencia I	1 objetivo	C	3 m.	F
☐ 13)	Escudo Mental	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
☐ 14)	Protección IV	1 objetivo	1 min/nivel	3 m.	U
☐ 15)	Escudo Contra Hechizos II	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
☐ 16)	Disipar Mentalismo I	1 objetivo	C	3 m.	F
☐ 17)	Protección V	1 objetivo	1 min/nivel	3 m.	U
☐ 18)					
☐ 19)	Escudo C. H. Verdadero	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
☐ 20)	Resistencia contra Canalización	1 objetivo	C	30 m.	U
☐ 25)	Resistencia contra Esencia	1 objetivo	C	30 m.	U
☐ 30)	Resistencia contra Mentalismo	1 objetivo	C	30 m.	U
☐ 50)	Resistencia Verdadera	1 objetivo	C	30 m.	U

Defensa Mágica

1. Protección I – Resta 5 de cualquier tirada de ataque de hechizo elemental contra el objetivo y suma 5 a todas las TR del objetivo contra los hechizos.

2. Cancelar Canalización – Cuando el lanzador de este hechizo sea objetivo de un hechizo del reino de Canalización, el hechizo “recién lanzado” debe primero hacer una TR antes de afectar a su objetivo. Para esta TR, cada hechizo tiene un nivel igual al nivel de su lanzador. Si el hechizo pasa la TR, podrá elegir su objetivo de manera normal; de cualquier otra manera el hechizo no tendrá efecto sobre su objetivo.

3. Esfera de Protección I – Como *Protección I*, excepto por su duración y que todos los seres a menos de 3 metros del objetivo también se benefician.

4. Cancelar Esencia – Como *Cancelar Canalización*, excepto que el lanzador estará protegido de los hechizos del reino de Esencia.

5. Protección II – Como *Protección I*, excepto que las bonificaciones son 10.

6. Cancelar Mentalismo – Como *Cancelar Canalización*, excepto que el lanzador estará protegido de los hechizos del reino de Mentalismo.

7. Esfera de Protección II – Como *Esfera de Protección I*, excepto que las bonificaciones son 10.

8. Disipar Canalización I – Cualquier hechizo activo del reino de Canalización que haya sobre el objetivo deberá hacer una TR (usa el nivel del lanzador como nivel del hechizo). Si el hechizo falla la TR, será dispersado.

9. Escudo de Canalización – Crea un escudo trémulo delante del lanzador. Este escudo resta 10 de todas las tira-

das de ataque frontales de Canalización sobre el lanzador (básicos y elementales). Además, si el lanzador no realiza ninguna otra acción durante un asalto, podrá “parar” (como si tuviese un escudo normal) un ataque de hechizo. La bonificación de parada es igual a 10 más el rango de habilidad del lanzador con esta lista.

10. Protección III – Como *Esfera de Protección I*, excepto que las bonificaciones son 15.

11. Escudo de Esencia – Como *Escudo de Canalización*, excepto que sólo es efectivo contra hechizos de Esencia.

12. Disipar Esencia I – Como *Disipar Canalización*, excepto que afecta a los hechizos del reino de la Esencia.

13. Escudo Mental – Como *Escudo de Canalización*, excepto que sólo es efectivo contra hechizos de Mentalismo.

14. Protección IV – Como *Protección I*, excepto que las bonificaciones son 20.

15. Escudo Contra Hechizos II – Como *Escudo de Canalización*, excepto que es efectivo contra dos reinos a elección del lanzador.

16. Disipar Mentalismo I – Como *Disipar Canalización*, excepto que afecta a los hechizos del reino del Mentalismo.

17. Protección V – Como *Protección I*, excepto que las bonificaciones son 25.

19. Escudo Contra Hechizos Verdadero – Como *Escudo de Canalización*, excepto que es efectivo contra los tres reinos de la magia.

20. Resistencia contra Canalización – El objetivo obtiene +50 a todas las TR contra hechizos de Canalización.

25. Resistencia contra Esencia – Como *Resistencia contra Canalización*, excepto que sólo es efectivo contra hechizos de Esencia.

30. Resistencia contra Mentalismo – Como *Resistencia contra Canalización*, excepto que sólo es efectivo contra hechizos de Esencia.

50. Resistencia Verdadera – Como *Resistencia contra Canalización*, excepto que es efectivo contra los tres reinos.



Ley de la Naturaleza

2. Conocimiento de las Plantas – El lanzador aprenderá la naturaleza, historia y valor de 1 planta cualquiera.

3. Conocimiento de las Hierbas – El lanzador aprenderá la naturaleza, historia y valor de 1 hierba cualquiera; si la planta no es una hierba no se conseguirá ninguna información.

5. Conocimiento de las Piedras – El lanzador aprenderá la naturaleza, historia y valor de 1 piedra cualquiera.

6. Crecimiento Acelerado – El lanzador puede incrementar la velocidad de crecimiento de 1 especie cualquiera de planta dentro del radio unas 10 veces.

7. Idiomas de los Animales – Permite al lanzador comprender y "hablar" el idioma de una especie animal cualquiera.

9. Maestría de los Animales I – El lanzador puede controlar las acciones de 1 animal cualquiera.

10. Percepción de la Naturaleza I – El lanzador puede vigilar la actividad animada de la zona (por ejemplo, se dará cuenta de los movimientos sutiles). Mientras dure el hechizo el lanzador no puede moverse.

11. Idiomas de las Plantas – Permite al hechicero entender y "hablar" el idioma de una especie vegetal cualquiera.

12. Maestría de los Animales III – Como *Maestría de los Animales I*, excepto que el lanzador puede controlar hasta 3 animales.

13. Empatía Animal – El hechicero puede comprender y visualizar los pensamientos y emociones de 1 animal cualquiera.

14. Control Sobre las Plantas I – El lanzador puede controlar los procesos mentales o automáticos de 1 planta cualquiera, así como los movimientos de la misma. Observa que este hechizo no permite movimientos más allá de las capacidades normales de la planta.

15. Hablar con las Rocas – El lanzador puede comunicarse con 1 roca cualquiera siempre que posea como mínimo una cualidad animada (por ejemplo, podrá hablar con una roca sagrada que posea inteligencia).

16. Producción de Hierbas – El hechicero puede hacer crecer una hierba plantando la semilla apropiada. La planta será estéril pero crecerá hasta su tamaño normal en 1-10 asaltos.

18. Maestría de los Animales V – Como *Maestría de los Animales I*, excepto que el lanzador puede controlar hasta 5 animales.

19. Control Sobre las Plantas III – Como *Control Sobre las Plantas I*, excepto que puede controlar hasta 3 plantas.

20. Percepción de la Naturaleza V – Como *Percepción de la Naturaleza I*, excepto que el radio es de 150 metros.

25. Empatía con la Tierra – El hechicero puede comprender y visualizar los pensamientos y emociones de 1 planta, animal, roca u objeto orgánico muerto cualquiera. El lanzador puede cambiar de objetivo una vez por asalto.

30. Maestría – Como *Maestría de los Animales I*, excepto que el lanzador podrá controlar todos los animales de una especie determinada dentro de un radio equivalente a 3 metros por su nivel (por ejemplo, a nivel 30 podrás controlar todos los hurones o visones a menos de 100 metros de ti).

50. Maestría de los Animales Verdadera – Como *Maestría de los Animales I*, excepto que la duración es permanente y no se necesita concentración. El lanzador sólo puede tener bajo control a un animal al mismo tiempo con este hechizo.

LISTA ABIERTA DE CANALIZACIÓN 2.2

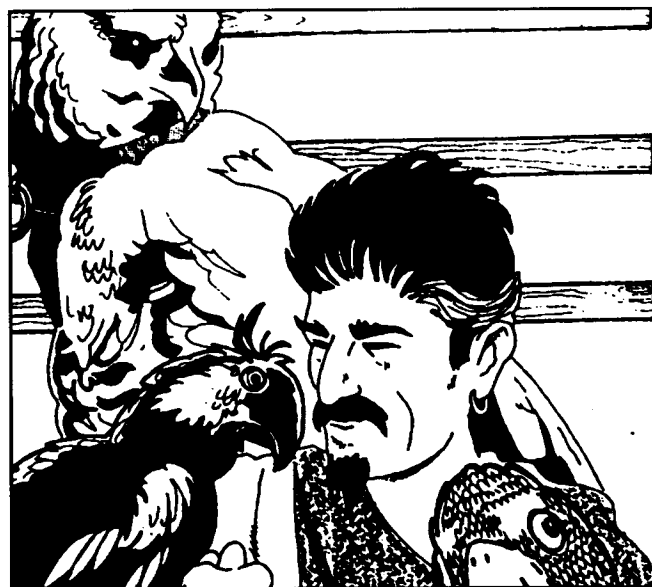
LEY DE LA NATURALEZA

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)					
2)	Conocimiento de las Plantas	1 planta		3 m.	I
3)	Conocimiento de las Hierbas	1 hierba		3 m.	I
4)					
5)	Conocimiento de las Piedras	1 piedra		3 m.	I
6)	Crecimiento Acelerado	1 especie	1 día	3 m.	U
7)	Idiomas de los Animales	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	I
8)					
9)	Maestría de los Animales I	1 animal	C	30 m.	Fm
10)	Percepción de la Naturaleza I	uno mismo	C	30 m.	I
11)					
12)	Idiomas de las Plantas	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	I
13)	Maestría de los Animales III	3 animales	C	30 m.	F
14)	Empatía Animal	1 animal	C	30 m.	F
15)	Control Sobre las Plantas I	1 planta	1 min/nivel	uno mismo	Fm
16)	Hablar con las Rocas	1 roca	1 min/nivel	uno mismo	I
17)					
18)	Producción de Hierbas	1 semilla	P	arbitrio	U
19)					
20)	Maestría de los Animales V	5 animales	C	30 m.	Fm
21)	Control Sobre las Plantas III	3 plantas	1 min/nivel	30 m.	Fm
22)	Percepción de la Naturaleza V	uno mismo	C	150 m.	I
23)					
24)	Empatía con la Tierra	1 objeto	1 min/nivel	30 m.	F
25)	Maestría	1 especie	C	3 m./nivel	Fm
26)	Maestría de los Animales Verdadera	1 especie	P	3 m./nivel	Fm

Notas especiales

1) Cualquier hechizo que proporcione información al lanzador puede ser difícil de manejar para el DJ. Cada DJ deberá examinar los hechizos de conocimientos y determinar qué cantidad de información están dispuestos a dar a los jugadores. Consulta la Sección 15.13 (p.98) para saber más sobre los hechizos de información.

2) Se define hierba como una planta que, cuando es preparada de forma especial, proporciona algún beneficio insólito al usuario. Esto no se aplica a los venenos.



LISTA ABIERTA DE CANALIZACIÓN 2.3

LEY DE LAS BARRERAS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Muro de Luz I	6m x 6m x 3cm	C	15 m.	E
☐ 2)	Muro de Aire	3m x 3m x 1m	C	15 m.	E
☐ 3)	Muro de Luz II	6m x 6m x 3cm	1 min./nivel	15 m.	E
☐ 4)	Muro de Agua	3m x 3m x 0,3m	C	15 m.	E
☐ 5)	Muro de Madera	3m x 6m x 6cm	1 min./nivel	15 m.	E
☐ 6)					
☐ 7)	Muro de Tierra	3m x 3m x 1m	1 min./nivel	15 m.	E
☐ 8)	Muro de Hielo I	3m x 3m x 0,6m	P	15 m.	E
☐ 9)					
☐ 10)	Foso Barrera	varia	P	15 m.	E
☐ 11)					
☐ 12)	Muro de Aire Verdadero	3m x 3m x 1m	1 min./nivel	15 m.	E
☐ 13)	Muro de Piedra	3m x 3m x 0,3m	1 min./nivel	15 m.	E
☐ 14)	Muro de Agua Verdadero	3m x 3m x 0,3m	1 min./nivel	15 m.	E
☐ 15)	Muro de Madera Verd.	3m x 6m x 6cm	P	15 m.	E
☐ 16)					
☐ 17)	Muro de Tierra Verdadero	3m x 3m x 1m	P	15 m.	E
☐ 18)	Muro de Hielo II	6m x 6m x 1,2m	P	15 m.	E
☐ 19)					
☐ 20)	Muro de Piedra Verdadero	3m x 3m x 0,3m	P	15 m.	E
☐ 21)					
☐ 25)	Fusión de Muros	varia	P	contacto	E
☐ 30)	Muro Curvo	varia	varia	15 m.	E
☐ 50)	Muro de Fuerza	3m x 6m x 3cm	1 asalto/nivel	30 m.	E

Ley de las Barreras

1. Muro de Luz I – Crea un muro negro e insustancial de hasta 6 m. x 6 m. x 3 cm. que la luz no puede traspasar (es decir, no impedirá el movimiento pero bloqueará la visión).

2. Muro de Aire – Crea un muro de aire en movimiento de hasta 3 m. x 3 m. x 1 m., reduciendo todo el movimiento a través suyo en un 50%. Además, todos los ataques que se realicen a través del muro sufren una penalización -50.

3. Muro de Luz II – Como *Muro de Luz I*, excepto por la duración.

4. Muro de Agua – Crea un muro de agua de hasta 3 m. x 3 m. x 0,3 m., reduciendo todo el movimiento a través suyo en un 80%. Además, todos los ataques que se realicen a través del muro sufren una penalización -80.

5. Muro de Madera – Crea un muro de madera de hasta 3 m. x 6 m. x 6 cm. Este muro puede ser quemado, cortado o tumbado (si no ha sido apoyado en algún lugar).

7. Muro de Tierra – Como *Muro de Madera*, excepto que el muro es de tierra y puede tener un tamaño de hasta 3 m. x 3 m. x (3 m. en la base, 0,3 m. en la punta).

8. Muro de Hielo I – Como *Muro de Madera*, excepto que el muro es de hielo y puede tener un tamaño de hasta 3 m. x 3 m. x (0,6 m. en la base, 0,3 m. en la punta). Puede ser fundido, cortado o tumbado (si no ha sido apoyado en algún lugar).

10. Foso Barrera – Abre un foso (15 metros cúbicos de piedra; 30 metros cúbicos en tierra o hielo). Todo el foso debe estar a menos de 15 metros del lanzador y sólo puede ser creado en una superficie horizontal con una inclinación máxima de 45 grados.

11. Muro de Aire Verdadero – Como *Muro de Aire*, excepto por la duración.

12. Muro de Piedra – Como *Muro de Madera*, excepto que el muro es de piedra y puede tener un tamaño de hasta 3 m. x 3 m. x 0,3 m. Puede romperse.

13. Muro de Agua Verdadero – Como *Muro de Agua*, excepto por la duración.

15. Muro de Madera Verdadero – Como *Muro de Madera*, excepto por la duración.

17. Muro de Tierra Verdadero – Como *Muro de Tierra*, excepto por la duración.

18. Muro de Hielo II – Como *Muro de Hielo I*, excepto que el muro puede tener un tamaño de hasta 6 m. x 6 m. x (1,2 m. en la base, 0,6 m. en la punta)

20. Muro de Piedra Verdadero – Como *Muro de Piedra*, excepto por la duración.

25. Fusión de Muros – Fusiona 2 muros que estén en contacto entre ellos (la zona de contacto puede ser de hasta 6 metros) o fusiona una sección de bloques de piedra (de hasta 30 metros cúbicos).

30. Muro Curvo – Como cualquiera de los hechizos de «muros» de esta misma lista, excepto que el muro puede curvarse hasta formar un semicírculo.

50. Muro de Fuerza – Canalizando directamente el poder de su deidad, el lanzador puede crear un muro transparente de «fuerza» absolutamente infranqueable por nadie ni nada. Puede tener un tamaño de hasta 3 m. x 6 m. x 3 cm.

Notas especiales

1) Todos los hechizos de «muro» creados por esta lista deben descansar (es decir, estar apoyados) en una superficie sólida.

2) Todos los hechizos de «muro» requieren como mínimo 30 cm cúbicos del material del que están formados a menos de 15 metros del lanzador.

3) El lanzador tiene la opción con todos los muros de variar la altura y la anchura (no así el grosor) hasta las dimensiones máximas permitidas. Si el lanzador está intentando «rellenar» un hueco puede ser que el muro no encaje perfectamente en él (es decir, no ajuste bien).

4) Consulta la Sección 15.7 (p.97) para más detalles sobre los muros.



Maestría en la Detección

1. Detectar Canalización – Detecta cualquier hechizo activo u objeto del reino de Canalización; el lanzador puede concentrarse en un radio de 1,5 metros cada asalto.

2. Detectar Esencia – Como *Detectar Canalización*, excepto para el reino de Esencia.

3. Detectar Mentalismo – Como *Detectar Canalización*, excepto para el reino de Mentalismo.

4. Detectar Vida – Como *Detectar Canalización*, excepto que detecta seres vivos.

5. Detectar Maldición – Como *Detectar Canalización*, excepto que detecta maldiciones en personas u objetos.

6. Detectar No-Muertos – Como *Detectar Canalización*, excepto que detecta la presencia de no-muertos.

7. Detectar Trampas – Como *Detectar Canalización*, excepto que proporciona un 75% de probabilidades de detectar una trampa (la complejidad de la trampa puede reducir o aumentar esta probabilidad).

8. Impronta de la Vida – Como *Detectar Canalización*, excepto que analiza a un ser vivo, proporcionando su raza, edad, y estado de salud actual.

9. Detectar Invisibilidad – Como *Detectar Canalización*, excepto que detecta cosas invisibles. Todos los ataques contra objetivos invisibles sufren una penalización -50 (en lugar del -100 habitual).

10. Percibir Poder I – Como *Detectar Canalización*, excepto que proporciona una estimación del poder (es decir, nivel) de la persona, objeto o hechizo examinado.

11. Analizar Veneno – Como *Detectar Canalización*, excepto que proporciona un análisis de cualquier veneno que haya sobre un objeto o ser.

13. Impronta del Poder – Como *Detectar Canalización*, excepto que analiza el tipo general de hechizo (en un objeto o lanzado) y de qué lista de hechizos. En el caso de una persona, proporciona la profesión exacta.

15. Detectar Hechizo – Como *Detectar Canalización*, excepto que detecta cualquier hechizo que haya sido lanzado en la zona examinada.

17. Percibir Poder II – Como *Percibir Poder I*, excepto que el alcance es de 150 metros y el área de efecto es de 15 metros de radio.



LISTA ABIERTA DE CANALIZACIÓN 2.4

MAESTRÍA EN LA DETECCIÓN

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Detectar Canalización	1,5m. R	1 min./nivel (C)	15 m.	P
2)	Detectar Esencia	1,5m. R	1 min./nivel (C)	15 m.	P
3)	Detectar Mentalismo	1,5m. R	1 min./nivel (C)	15 m.	P
4)	Detectar Vida	1,5m. R	1 min./nivel (C)	15 m.	P
5)	Detectar Maldición	1,5m. R	1 min./nivel (C)	15 m.	P
6)	Detectar No-Muertos	1,5m. R	1 min./nivel (C)	15 m.	P
7)	Detectar Trampas	1,5m. R	1 min./nivel (C)	15 m.	P
8)	Impronta de la Vida	1 objetivo	-	15 m.	P
9)	Detectar Invisibilidad	1,5m. R	1 min./nivel (C)	15 m.	P
10)	Percibir Poder I	1,5m. R	1 min./nivel (C)	15 m.	P
11)	Analizar Veneno	1 objetivo	-	15 m.	P
12)					
13)	Impronta del Poder	1,5m. R	1 min./nivel (C)	15 m.	P
14)					
15)	Detectar Hechizo	1,5m. R	1 min./nivel (C)	15 m.	P
16)					
17)	Percibir Poder II	15m. R	1 min./nivel (C)	150 m.	P
18)	Localización	uno mismo	-	100 m.	P
19)					
20)	Analizar Maldición	1,5m. R	1 min./nivel (C)	15 m.	P
25)	Analizar Vida	1 objetivo	-	15 m.	P
30)	Detectar Verdadero	varia	1 min./nivel (C)	15 m.	P
50)	Localización Verdadera	uno mismo	-	1 min./nivel P	

18. Localización – Proporciona la dirección y distancia de cualquier objeto o lugar específico con el que esté familiarizado el lanzador o que se le haya descrito en detalle. El lanzador debe saber las dimensiones exactas del objeto con un margen de error del 10% y al menos otros dos atributos significativos (por ejemplo, color, peso, forma, textura, etc.). En algunos casos, se necesitarán más de dos atributos para hacer una descripción "única".

20. Analizar Maldición – Como *Detectar Canalización*, excepto que puede analizarse una maldición para averiguar el nivel, el efecto y la cura posible.

25. Analizar Vida – Como *Impronta del Poder*, excepto que también proporciona la profesión exacta, el alineamiento y otros detalles pertinentes.

30. Detectar Verdadero – Como *Detectar Canalización*, excepto que puedes usar cualquier hechizo de nivel menor de esta lista una vez por asalto.

50. Localización Verdadera – Como *Localización*, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros por nivel.

Notas especiales

1) Todos los hechizos de esta lista son de Clase Pasiva. El objetivo del hechizo puede hacer un TR, pero el éxito sólo indica que se da cuenta de que ha sido objetivo de un hechizo (es decir, el hechizo sigue funcionando).

2) Una «maldición» (a propósitos del hechizo *Detectar Maldición*) es algo adverso y de naturaleza mágica (es decir, realizado a través de la lista de hechizos de Maldiciones). Consulta la Sección 15.21 (p.100) para más información sobre el tema.

LISTA ABIERTA DE CANALIZACIÓN 2.5

MOVIMIENTO EN LAS ALTURAS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)					
2)	Caminar por los Filos	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
3)					
4)	Caminar por las Ramas	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
5)	Caminar por las Piedras	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
6)	Caminar sobre las Aguas	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
7)	Fusión Orgánica	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
8)	Almacenar Santuario	uno mismo	P	unos mismo	U
9)	Correr sobre las Ramas	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
10)	Correr sobre las Piedras	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
11)	Correr Sobre las Aguas	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
12)	Caminar por el Aire	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
13)	Retornar I	uno mismo		uno mismo	U
14)					
15)	Gran Fusión Orgánica	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
16)	Retornar V	uno mismo		uno mismo	U
17)					
18)	Correr por el Aire	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
19)	Retornar X	uno mismo		uno mismo	U
20)	Fusión Orgánica Verdadera	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
25)	Correr por el Aire Verdadero	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	U
30)	Palabra de Retorno	uno mismo		uno mismo	U
50)	Volver a Regresar	uno mismo		uno mismo	U



11. Correr Sobre las Aguas – Como *Caminar Sobre las Aguas*, excepto que el objetivo puede correr.

12. Caminar por el Aire – El objetivo puede caminar en el aire en calma. Este hechizo sólo permite el movimiento horizontal; el movimiento vertical debe conseguirse por otros medios.

13. Retornar I – El hechicero puede regresar a un santuario almacenado mientras éste se encuentre a menos de 1,5 kilómetros de su situación actual.

15. Gran Fusión Orgánica – Como *Fusión Orgánica*, excepto que el objetivo puede fusionarse con el material y percibir el mundo a través de él.

16. Retornar V – Como *Retornar I*, excepto que el santuario puede encontrarse hasta a 7,5 kilómetros.

18. Correr por el Aire – Como *Caminar por el Aire*, excepto que el objetivo puede correr.

19. Retornar X – Como *Retornar I*, excepto que el santuario puede encontrarse hasta a 15 kilómetros.

20. Fusión Orgánica Verdadera – Como *Gran Fusión Orgánica*, excepto que el objetivo puede lanzar hechizos sobre sí mismo mientras esté fusionado.

25. Correr por el Aire Verdadero – Como *Correr por el Aire*, excepto que el objetivo puede correr hasta al doble de la velocidad normal en aire sin movimiento sin gastar energía.

30. Palabra de Retorno – Como *Retornar I*, excepto que el santuario puede encontrarse hasta a 15 kilómetros por nivel del hechicero.

50. Volver a Retornar – El lanzador puede ir a su santuario (como en *Palabra de Retorno*), permanecer allí hasta 1 asalto por nivel, y regresar al punto donde lanzó este hechizo.

Movimiento en las Alturas

2. Caminar por los Filos – El objetivo puede andar por fillos estrechos (de hasta 5 centímetros de ancho) que puedan soportar su peso, sin necesitar ninguna tirada de maniobra.

4. Caminar por las Ramas – El objetivo puede caminar sobre las ramas de los árboles como si lo hiciese sobre el suelo normal.

5. Caminar por las Piedras – El objetivo puede caminar sobre superficies de piedra de hasta 60 grados de inclinación como si lo hiciese sobre el suelo normal.

6. Caminar sobre las Aguas – El objetivo puede caminar sobre el agua como si lo hiciese sobre el suelo normal; no puede usarse en aguas agitadas.

7. Fusión Orgánica – El objetivo puede fusionarse con materia orgánica (viva o muerta). Mientras está fusionado el objetivo no puede moverse o percibir nada. Cuando emerja del material, podrá hacerlo desde cualquier lado del material. El objetivo no puede moverse “a través” de material más ancho que su propio cuerpo más 60 centímetros.

8. Almacenar Santuario – El lanzador “almacena” un lugar para usar ciertos hechizos de esta lista. Mientras realiza este hechizo el lanzador debe meditar durante una hora en el lugar que quiere almacenar. Sólo puede tener un santuario almacenado a la vez. Mientras el lugar permanezca “almacenado”, será detectado como una zona mágica (es decir, “sagrada”).

9. Correr sobre las Ramas – Como *Caminar por las Ramas*, excepto que el objetivo puede correr.

10. Correr sobre las Piedras – Como *Caminar sobre las Piedras*, excepto que el objetivo puede correr.

Notas especiales

Consulta en la Sección 15.6 (p.97) más detalles sobre los límites de carga para los hechizos de movimiento.

Purificaciones

1. Purificar Enfermedad – Detiene la extensión de una enfermedad o infección en un objetivo que ya esté enfermo o infectado. La enfermedad no causará daño a las áreas sanas del cuerpo.

2. Preservar Comida – Este hechizo preservar de manera impecable la cantidad necesaria de comida para un día durante una semana, después se echará a perder con normalidad.

3. Purificar Veneno – Neutraliza 1 veneno cualquiera en el cuerpo de un objetivo. El daño realizado por el mismo no es curado por el hechizo.

4. Resistencia a la Enfermedad I – Mientras dure el hechizo, el objetivo obtiene una TR adicional contra las enfermedades.

5. Resistencia al Veneno I – Mientras dure el hechizo, el objetivo obtiene una TR adicional contra los venenos.

6. Purificar Comida/Agua – Este hechizo neutraliza venenos, enfermedades y sustancias similares anormales en la comida y agua necesaria para un día. No neutralizará un veneno o sustancia similar que sea parte natural de la comida (es decir, no neutralizará el veneno de unas setas venenosas).

8. Resistencia a la Enfermedad II – Como *Resistencia a la Enfermedad I*, excepto que el objetivo obtiene dos TR adicionales.

9. Resistencia al Veneno II – Como *Resistencia al Veneno I*, excepto que el objetivo obtiene dos TR adicionales.

10. Curación de Enfermedad Mental – Este hechizo cura al objetivo de una enfermedad mental cualquiera. La recuperación dura de 1-50 días.

11. Resistencia a la Enfermedad III – Como *Resistencia a la Enfermedad I*, excepto que el objetivo obtiene tres TR adicionales.

12. Resistencia al Veneno III – Como *Resistencia al Veneno I*, excepto que el objetivo obtiene tres TR adicionales.

14. Curar Enfermedad – El lanzador puede eliminar 1 enfermedad cualquiera del objetivo.

15. Curar Veneno – El lanzador puede eliminar 1 veneno cualquiera del objetivo.

18. Curar Enfermedad Masivo – El lanzador puede eliminar 1 enfermedad cualquiera de tantos objetivos como niveles tenga (por ejemplo, un hechicero de nivel 18 podrá eliminar la lepra de hasta 18 objetivos).

19. Curar Veneno Masivo – El lanzador puede eliminar 1 veneno cualquiera de tantos objetivos como niveles tenga.

20. Curación de Enfermedad Mental Verdadera – Como *Curación de Enfermedad Mental*, excepto que la recuperación es instantánea.

25. Purificar Enfermedad Mayor – Toda enfermedad de la zona queda curada.

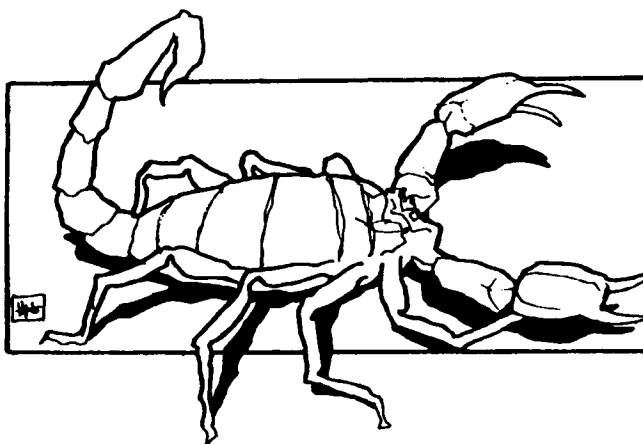
30. Purificar Veneno Mayor – Todo veneno de la zona queda neutralizado.

50. Purificación Verdadera – Elimina todas las enfermedades y venenos de la zona.

LISTA ABIERTA DE CANALIZACIÓN 2.6

PURIFICACIONES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Purificar Enfermedad	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 2)	Preservar Comida	varía	1 semana	contacto	U
☐ 3)	Purificar Veneno	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 4)	Resistencia a la Enfermedad I	1 objetivo	10 min./nivel	contacto	U
☐ 5)	Resistencia al Veneno I	1 objetivo	10 min./nivel	contacto	U
☐ 6)	Purificar Comida/Agua	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 7)					
☐ 8)	Resistencia a la Enfermedad II	1 objetivo	10 min./nivel	contacto	U
☐ 9)	Resistencia al Veneno II	1 objetivo	10 min./nivel	contacto	U
☐ 10)	Curación de Enferm. Mental	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 11)	Resistencia a la Enfermedad III	1 objetivo	10 min./nivel	contacto	U
☐ 12)	Resistencia al Veneno III	1 objetivo	10 min./nivel	contacto	U
☐ 13)					
☐ 14)	Curar Enfermedad	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 15)	Curar Veneno	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 16)					
☐ 17)					
☐ 18)	Curar Enfermedad Masivo	varía	P	30 m.	U
☐ 19)	Curar Veneno Masivo	varía	P	30 m.	U
☐ 20)	Curac. de Enferm. Mental Verd.	1 objetivo	P	3 m.	U
☐ 25)	Purificar Enfermedad Mayor	varía	P	30 m.	U
☐ 30)	Purificar Veneno Mayor	varía	P	30 m.	U
☐ 50)	Purificación Verdadera	varía	P	30 m./nivel	U



LISTA ABIERTA DE CANALIZACIÓN 2.7

SENDA DE LA LUZ

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Proyección de Luz	rayo de 15 m.	10 min./nivel	uno mismo	E
2)	Luz I	3m. R	10 min./nivel	contacto	E
3)	Aura	1 objetivo	10 min./nivel	3 m.	U
4)	Luz II	6m. R	10 min./nivel	contacto	E
5)	Luz Repentina	3m. R	-	30 m.	F
6)	Aura Verdadera	1 objetivo	10 min./nivel	3 m.	U
7)	Rayo de Descarga	1 objetivo	-	30 m.	ED
8)	Luz III	10m. R	10 min./nivel	contacto	E
9)	Luz Total	3m. R	1 min./nivel	contacto	E
10)	Luz de Espera	3m. R	10 min./nivel	contacto	E
11)	Destello	varia	1 asalto/nivel	6 m./nivel	ED
12)					
13)	Luz V	15m. R	10 min./nivel	contacto	E
14)					
15)	Luz X	30m. R	10 min./nivel	contacto	E
16)					
17)	Luz Total V	15m. R	1 min./nivel	contacto	E
18)	Luz Masiva	3m. R/nivel	10 min./nivel	contacto	E
19)					
20)	Aura Masiva	varia	10 min./nivel	3 m.	U
25)	Convocar Relámpago	1 objetivo	-	30 m.	ED
30)	Alkar	1 objetivo	10 min./nivel	3 m.	U
50)	Luz Total Masiva	3m. R/nivel	1 min./nivel	contacto	E

Senda de la Luz

1. Proyección de Luz – De la palma del lanzador surge un rayo de luz (como una linterna) de 15 metros de longitud. Si el lanzador cierra su puño la luz se “apagará”; cuando abra su puño la luz volverá (mientras el hechizo no haya expirado su tiempo máximo de duración).

2. Luz I – Ilumina un área de 3 metros de radio alrededor del punto tocado; si es un objeto o ser móvil, la luz se moverá con el ser / objeto.



3. Aura – Crea un aura brillante alrededor del objetivo, haciéndole parecer más poderoso y restando 10 de todos los ataques que le hagan.

4. Luz II – Como *Luz I*, excepto que se pueden crear una o dos áreas con un radio total de 6 metros (es decir, o un área de 6 metros o dos de 3 metros).

5. Luz Repentina – Crea una esfera de 3 metros de radio de intensa luz, todos los que se encuentren dentro estarán aturdidos 1 asalto por cada 10 puntos de fallo en la TR.

6. Aura Verdadera – Como *Aura*, excepto que el objetivo parece realmente poderoso; resta 15 de todos los ataques que le hagan.

7. Rayo de Descarga – Surge un rayo de luz intensa de la palma de la mano del lanzador; los resultados se determinan en la Tabla de Ataques de Hechizos con Rayo.

8. Luz III – Como *Luz II*, excepto que pueden crearse hasta 3 áreas con un radio total de 10 metros.

9. Luz Total – Como *Luz I*, excepto que la luz es equivalente a la de un día soleado; además, anula todas las oscuridades creadas mágicamente mientras dure activo.

10. Luz de Espera – Como *Luz I*, excepto que el lanzador puede retardar el hechizo hasta 24 horas; será activado por una de las siguientes cosas (como decida el jugador): en un período de tiempo, por movimientos concretos o por contacto.

11. Destello – De la palma de la mano del lanzador surge una bola de luz de 15 centímetros de radio, que viajará hasta el límite del alcance, explotará e iluminará como una llamarada, caerá lentamente hacia el suelo y desaparecerá. Se iluminará un área equivalente a su alcance si le lanza hacia arriba hasta la distancia máxima. Si se usa contra un objetivo, usa la Tabla de Ataque de Rayo Descarga, pero infligiendo críticos de Calor.

13. Luz V – Como *Luz III*, excepto que pueden crearse hasta 5 áreas con un radio total de 15 metros.

15. Luz X – Como *Luz III*, excepto que pueden crearse hasta 10 áreas con un radio total de 30 metros.

17 Luz Total V – Como *Luz Total I*, excepto que pueden crearse hasta 5 áreas con un radio total de 15 metros.

18. Luz Masiva – Como *Luz III*, excepto que el radio total puede ser de hasta 3 metros por nivel.

20. Aura Masiva – Como *Aura*, excepto que pueden afectarse a tantos objetivos como nivel del lanzador.

25. Convocar Relámpago – El hechicero puede hacer que un relámpago golpee a un objetivo dentro del alcance de la magia. Los resultados se determinan en la Tabla de Ataques de Hechizos con Rayo. Debe existir una tormenta a menos de 1,5 kilómetros que sea lo suficientemente potente como para causar precipitación o rayos y vientos fuertes. El lanzador debe estar en el exterior para poder invocar el hechizo (no se puede usar dentro de edificios).

30. Alkar – Como *Aura*, excepto que el objetivo tendrá la apariencia de un dios menor y el modificador es -25.

50. Luz Total Masiva – Como *Luz Total I*, excepto que pueden crearse tantas áreas como niveles del lanzador con un radio total de hasta 3 metros por nivel.

Notas especiales

Ninguno de los hechizos de *Aura* (*Aura*, *Aura Verdadera*, *Aura Masiva* y *Alkar*) son acumulativos entre ellos ni con el hechizo de Difuminar.

Senda del Sonido

1. Comunicación I – El objetivo es capaz de comunicar ideas básicas en el idioma de un ser (por ejemplo, hambre, sed, aseo, paz, etc.). Mientras dure el hechizo, el objetivo tiene el equivalente a un rango 2 en el idioma.

3. Acallar I – Crea un área de 30 centímetros de radio alrededor del objetivo, en el que el sonido no puede entrar ni salir; si el foco está en un objeto móvil o ser, éste se moverá con el objeto/ser. +25 a las maniobras de Acechar.

5. Muro de Sonido I – Crea un plano (de hasta 6 x 6 metros) a través del cual no puede pasar ningún sonido.

6. Comunicación II – Como *Comunicación I*, excepto que el objetivo puede comunicar conceptos más complicados, aunque hay bastantes probabilidades de que se interpreten incorrectamente. Mientras dure el hechizo, el objetivo tiene el equivalente a un rango 4 en el idioma.

7. Silenciar I – Como *Acallar I*, excepto que el radio es de 3 metros.

8. Acallar III – Como *Acallar I*, excepto que son 3 los objetivos afectados.

10. Muro de Sonido V – Como *Muro de Sonido I*, excepto que se crean 5 de estos muros. Cada Muro de Sonido debe estar conectado con otro Muro de Sonido como mínimo.

11. Acallar V – Como *Acallar I*, excepto que son 5 los objetivos afectados.

13. Silenciar V – Como *Silenciar I*, excepto que el radio es de 15 metros.

15. Comunicación III – Como *Comunicación I*, excepto que el objetivo tiene una fluidez razonable con el idioma. Aunque el acento es imperfecto sólo existe una pequeña posibilidad de malinterpretar lo que diga. Mientras dure el hechizo, el objetivo tiene el equivalente a un rango 6 en el idioma.

17. Amplificar – El objetivo puede hablar hasta 5 veces más potente de lo normal.

20. Silenciar X – Como *Silenciar I*, excepto que el radio es de 30 metros.

25. Muro de Sonido Masivo – Como *Muro de Sonido V*, excepto que puede crear tantos Muros de Sonido como niveles tenga.

30. Acallar Masivo – Como *Acallar I*, excepto que puede afectar a tantos objetivos como niveles del lanzador.

50. Comunicación Verdadera – Como *Comunicación III*, excepto por la duración y que hablará el idioma especificado como si fuese un nativo. Mientras dure el hechizo, el objetivo tiene el equivalente a un rango 8 en el idioma.

LISTA ABIERTA DE CANALIZACIÓN 2.8

SENDA DEL SONIDO

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Comunicación I	1 objetivo	C	3 m.	U
☐ 2)					
☐ 3)	Acallar I	1 objetivo	1 min./nivel	30 m.	E
☐ 4)					
☐ 5)	Muro de Sonido I	6m. x 6m.	10 min./nivel	30 m.	E
☐ 6)	Comunicación II	1 objetivo	C	3 m.	U
☐ 7)	Silenciar I	3m. R	1 min./nivel	30 m.	E
☐ 8)	Acallar III	3 objetivos	1 min./nivel	30 m.	E
☐ 9)					
☐ 10)	Muro de Sonido V	(6m. x 6m.) x 5	10 min./nivel	30 m.	E
☐ 11)	Acallar V	5 objetivos	1 min./nivel	30 m.	E
☐ 12)					
☐ 13)	Silenciar V	15m. R	1 min./nivel	30 m.	E
☐ 14)					
☐ 15)	Comunicación III	1 objetivo	C	3 m.	U
☐ 16)					
☐ 17)	Amplificar	1 objetivo	1 min./nivel	3 m.	E
☐ 18)					
☐ 19)					
☐ 20)	Silenciar X	30m. R	1 min./nivel	30 m.	E
☐ 25)	Muro de Sonido Masivo	varía	10 min./nivel	30 m.	E
☐ 30)	Acallar Masivo	varía	1 min./nivel	30 m.	E
☐ 50)	Comunicación Verdadera	1 objetivo	1 min./nivel	30 m.	U



LISTA ABIERTA DE CANALIZACIÓN 2.9

SENDAS DE LA CONMOCIÓN

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Curación I	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 2)	Alivio de Quem./Cong. I	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 3)	Alivio de Dolor Menor	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 4)	Curación III	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 5)	Alivio de Aturdimiento *	1 objetivo	P	contacto	Us
☐ 6)	Alivio de Quem./Cong. II	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 7)	Regeneración I *	1 objetivo	C	contacto	Us
☐ 8)	Curación V	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 9)	Alivio de Quem./Cong. III	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 10)	Despertar	1 objetivo	-	30 m.	U
☐ 11)	Curación VII	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 12)	Regeneración II *	1 objetivo	C	contacto	U
☐ 13)	Alivio de Quem./Cong. IV	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 14)					
☐ 15)	Curación X	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 16)					
☐ 17)	Alivio del Aturd. Prolongado *	1 objetivo	P	30 m.	Us
☐ 18)	Regeneración III *	1 objetivo	C	contacto	U
☐ 19)					
☐ 20)	Curación XV	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 25)	Regeneración V *	1 objetivo	C	contacto	U
☐ 30)	Curación Verdadera	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 50)	Curación Verdadera Masiva	varia	P	30 m.	U



Sendas de la Conmoción

- Curación I** – El objetivo recupera d10 puntos de vida.
- Alivio de Quemadura/Congelación I** – El objetivo curará una zona que tenga quemaduras de primer grado o una zona con congelación leve.
- Alivio de Dolor Menor** – Curará una enfermedad menor (por ejemplo, un dolor de cabeza, un dolor de muelas, una resaca, una picadura de abeja, etc.).
- Curación III** – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 3d10 puntos de vida.
- Alivio de Aturdimiento** – Alivia al objetivo de un asalto de aturdimiento acumulado.
- Alivio de Quemadura/Congelación II** – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el lanzador puede curar dos zonas de daño leve o 1 zona de daño moderado (es decir, quemaduras de segundo grado).
- Regeneración I** – Reducirá el daño en pérdida de puntos de vida del objetivo en 1 punto cada minuto que el lanzador se concentre. Si el lanzador está inconsciente este hechizo funcionará sin concentración.
- Curación V** – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 5d10 puntos de vida.
- Alivio de Quemadura/Congelación III** – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el lanzador puede curar 3 zonas de daño leve o 1 zona de daño grave (es decir, quemaduras de tercer grado), o una combinación de 1 zona de daño leve y otra de daño moderado.
- Despertar** – El objetivo se despierta instantáneamente.
- Curación VII** – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 7d10 puntos de vida.
- Regeneración II** – Como *Regeneración I*, excepto que la pérdida de puntos de vida del objetivo se reduce en 2 puntos por cada minuto de concentración.
- Alivio de Quemaduras/Congelación IV** – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el lanzador puede curar 4 zonas de daño leve o 2 zonas de daño moderado, o una zona de daño leve y otra grave, o 2 zonas de daño leve y 1 zona de daño moderado.
- Curación X** – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 10d10 puntos de vida.
- Alivio del Aturdimiento Prolongado** – Como *Alivio de Aturdimiento*, excepto que el alcance es de 30 metros.
- Regeneración III** – Como *Regeneración I*, excepto que la pérdida de puntos de vida del objetivo se reduce en 3 puntos por cada minuto de concentración.
- Curación XV** – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 15d10 puntos de vida.
- Regeneración V** – Como *Regeneración I*, excepto que la pérdida de puntos de vida del objetivo se reduce en 5 puntos por cada minuto de concentración.
- Curación Verdadera** – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera todos sus puntos de vida.
- Curación Verdadera Masiva** – Permite al lanzador curar todos los puntos de vida de un número de personas equivalentes a su nivel.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p. 75) más detalles sobre la curación.

Sendas del Clima

1. Indicador Viviente – El lanzador puede averiguar información de la atmósfera circundante, incluido: la temperatura, humedad, presión barométrica y la velocidad del viento. El realizador del hechizo obtendrá 1 de estos datos de información cada asalto.

2. Predicción de la Lluvia – Otorga al lanzador un 95% de probabilidades de predecir el tiempo y el tipo de precipitación (con un margen de 15 minutos) del siguiente periodo de 24 horas.

4. Predicción de la Tormenta – Como *Predicción de la Lluvia*, excepto que otorga 95% de probabilidades de predecir el tiempo y el tipo de tormenta (con un margen de 15 minutos) del siguiente periodo de 24 horas.

5. Predicción del Clima I – Como *Predicción de la Lluvia*, excepto que otorga 95% de probabilidades de predecir el tiempo, el tipo y la dureza del clima (con un margen de 15 minutos) del siguiente periodo de 24 horas.

7. Convocar a la Brisa – El lanzador hace que se levante una brisa que puede llevarse materia gaseosa (nubes, etc.) y que modifica en -10 todos los ataques de proyectil que entre, salgan o pasen a través del área de efecto. Una vez lanzado, la dirección de la brisa no puede cambiar.

8. Convocar a la Niebla – El lanzador hace que se levante una niebla que oscurece toda la visión en la zona de efecto. Todos los ataques de proyectil que se hagan hacia o desde la niebla se modifican entre -10 y -50 (a elección del DJ).

10. Predicción del Clima III – Como *Predicción del Clima I*, excepto que el lanzador tiene un 95% de probabilidades de predecir el clima de hasta los siguientes 3 días.

11. Convocar a la Precipitación – El lanzador hace que comience a llover o nevar (dependiendo de la temperatura). La precipitación oscurece la visión dentro del área de efecto en un 25% y modifica todos los ataques de proyectil que pasen a través de la zona en -25.

13. Predicción del Clima V – Como *Predicción del Clima I*, excepto que el lanzador tiene un 95% de probabilidades de predecir el clima de hasta los siguientes 5 días.

15. Maestría de los Vientos – El lanzador puede controlar la dirección y la velocidad del viento, incrementando la velocidad en 1,5 km/h por nivel (por ejemplo, si la velocidad del viento es de 30 km/h y el hechicero de nivel 15, podrá determinar la velocidad del mismo entre 7,5 y 52,5 km/h). Dirigiendo el viento contra los ataques de proyectiles proporcionará un modificador -1 por cada 1,5 km/h de velocidad. Observa que el lanzador también puede controlar la dirección de las nubes o emisiones de gases.

18. Aclarar el Cielo – El hechicero hace que el cielo se limpie de precipitación, nubes, bruma, etc. Este hechizo no afecta al viento.

19. Predicción del Clima Verdadero – Como *Predicción del Clima I*, excepto que el lanzador tiene un 95% de probabilidades de predecir el clima de hasta los siguientes 30 días.

20. Convocar a la Lluvia – El lanzador puede convocar una lluvia de intensidad moderada. La lluvia oscurecerá la visión a corta distancia hasta un 35% y la de larga distancia hasta un 75%. Además, los ataques de proyectiles sufrirán penalizaciones. A alcance corto un -25. A alcance medio un -75. Los ataques a distancias mayores son imposibles.

25. Convocar al Clima – El lanzador puede usar cualquiera de los hechizos de menor nivel de esta lista con un área de efecto incrementada (1,5 kilómetros de radio).

LISTA ABIERTA DE CANALIZACIÓN 2.10

SENDAS DEL CLIMA

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Indicador Viviente	uno mismo	C	uno mismo	I
☐ 2)	Predicción de la Lluvia	uno mismo	-	uno mismo	I
☐ 3)					
☐ 4)	Predicción de la Tormenta	uno mismo	-	uno mismo	I
☐ 5)	Predicción del Clima I	uno mismo	-	uno mismo	I
☐ 6)					
☐ 7)	Convocar a la Brisa	3m. R	1 asalto/nivel	uno mismo	E
☐ 8)	Convocar a la Niebla	3m. R/nivel	1 min./nivel	uno mismo	E
☐ 9)					
☐ 10)	Predicción del Clima III	uno mismo	-	uno mismo	I
☐ 11)					
☐ 12)	Convocar a la Precipitación	3m. R/nivel	1 min./nivel	uno mismo	E
☐ 13)					
☐ 14)	Predicción del Clima V	uno mismo	-	uno mismo	I
☐ 15)	Maestría de los Vientos	15m. R/nivel	1 min./nivel	uno mismo	E
☐ 16)					
☐ 17)					
☐ 18)	Aclarar el Cielo	1,5 km. R	1 min./nivel	uno mismo	E
☐ 19)	Predic. del Clima Verdadero	uno mismo	-	uno mismo	I
☐ 20)	Convocar a la Lluvia	1,5 km.	1 min./nivel	uno mismo	E
☐ 25)					
☐ 30)	Convocar al Clima	1,5 km.	1 min./nivel	uno mismo	E
☐ 50)	Convocar a la Tormenta	1,5 km. R	1 min./nivel	uno mismo	E
	Maestría del Clima	1,5 km. R/nivel	1 min./nivel	uno mismo	E



30. Convocar a la Tormenta – El hechicero puede convocar a una tormenta de cualquier tipo con unos vientos máximos iguales a 3 veces su nivel y de la intensidad que desee. Los efectos pueden variar según las circunstancias (a discreción del DJ). Por ejemplo, un hechicero de nivel 30 puede convocar una tormenta de rayos con lluvia intensa y un viento constante de una velocidad de 90 km/h: el DJ puede realizar tiradas al azar para determinar posibles impactos de rayos contra objetivos expuestos.

50. Maestría del Clima – El lanzador puede indicar las condiciones climáticas dentro del área, modificando la velocidad de los vientos en 1,5 kilómetros por nivel, determinando el nivel de intensidad del mismo, de la niebla, hacer que se cubra el cielo, etc. También puede modificar el patrón que ha especificado si se concentra, pero los cambios tomarán por los menos 1 minuto en hacerse patentes.

Notas especiales

1) Todos los hechizos que generan clima hacen que se forme gradualmente en el periodo de 1 minuto. Además, estos hechizos no tienen efecto en áreas donde el clima no puede ocurrir (es decir, dentro de edificios, etc.).

2) Consulta la Sección 15.13 (p.98) para más detalles sobre los hechizos de información.

LISTA CERRADA DE CANALIZACIÓN 3.1

CONOCIMIENTO

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Reflexión	uno mismo	-	uno mismo	I
☐ 2)	Detectar el Mal	1,5m R	1 min./nivel	30 m	P
☐ 3)	Detectar Maldiciones	1,5m R	1 min./nivel	30 m	P
☐ 4)	Detectar Emociones	1,5m R	1 min./nivel	30 m	Pm
☐ 5)	Conocimiento de la Luz I	1 objeto	-	3 m	P
☐ 6)	Conocimiento de los Venenos I veneno	-	-	3 m	P
☐ 7)	-	-	-	-	-
☐ 8)	Conocimiento de la Vida	1 objetivo	-	30 m	P
☐ 9)	-	-	-	-	-
☐ 10)	Historias de la Maldición	1 maldición	-	3 m	P
☐ 11)	Conoc. de la Oscuridad I	1 objeto	-	3 m	P
☐ 12)	Conocimiento de la Luz II	varia	-	3 m	P
☐ 13)	-	-	-	-	-
☐ 14)	-	-	-	-	-
☐ 15)	Analizar Emoción	1 objetivo	-	3 m	Pm
☐ 16)	-	-	-	-	-
☐ 17)	Conocimiento de la Luz III	varia	-	3 m	P
☐ 18)	Conoc. de la Oscuridad II	varia	-	3 m	P
☐ 19)	Conocimiento Sagrado	1 objeto	-	30 m	P
☐ 20)	Conoc. de la Oscuridad III	varia	-	3 m	P
☐ 25)	Conoc. de la Vida Verdadero	1 objetivo	-	3 m	P
☐ 30)	Conocimiento Oscuro	1 objetivo	-	30 m	P
☐ 50)	Maestría del Conoc. Sagrado	varia	-	30 m	P

Conocimiento

1. Reflexión – Permite al lanzador recordar visualmente cualquier conversación o escrito que haya presenciado o leído hace tantos días como su nivel.

2. Detectar el Mal – Detecta el “mal verdadero” en un objetivo animado o inanimado; el lanzador puede concentrarse en un radio de 1,5 metros distinto cada asalto.

3. Detectar Maldiciones – Como *Detectar el Mal*, excepto que detecta maldiciones.

4. Detectar Emociones – Como *Detectar el Mal*, excepto que el lanzador puede detectar emociones extremas (por ejemplo, odio, amor, pena, etc.). Además, sabrá cuales son las emociones que siente más profundamente el objetivo. Si no tiene emociones extremas (es decir, solo tiene emociones normales), este hechizo no detectará nada.

5. Conocimiento de la Luz I – El lanzador puede averiguar el punto de origen y la naturaleza de 1 “objeto sagrado” que no sea “de la oscuridad” o “maligno”; no proporciona las capacidades concretas.

6. Conocimiento de los Venenos – El lanzador puede averiguar la naturaleza exacta y el tipo de veneno, además de la cura que puede usarse, pero no otorga las herramientas o habilidades que requiere hacerlo.

8. Conocimiento de la Vida – El lanzador puede determinar el tipo y la naturaleza de 1 objetivo vivo. No será capaz de averiguar sus capacidades o rasgos personales, aunque sí las habilidades habituales asociadas con la especie del objetivo.

10. Historias de la Maldición – El lanzador puede determinar la naturaleza y el origen de una maldición cualquiera, incluyendo el nombre de quién la ha legado.

11. Conocimiento de la Oscuridad I – Como *Conocimiento de la Luz I*, excepto que el lanzador puede determinar el punto de origen y la naturaleza de 1 objeto “de la oscuridad” o “maligno”.

12. Conocimiento de la Luz II – Como *Conocimiento de la Luz I*, excepto que el lanzador puede averiguar el punto de origen y la naturaleza de 2 “objetos sagrados” o el trasfondo exacto de un 1 “objeto sagrado” cualquiera.

15. Analizar Emoción – El hechicero puede determinar el origen y la naturaleza de las emociones extremas de un objetivo (ya sea animado o inanimado); el grado de intensidad y el resto de los detalles también se averiguarán.

17. Conocimiento de la Luz III – Como *Conocimiento de la Luz I*, excepto que el lanzador puede averiguar el punto de origen y la naturaleza de 3 “objetos sagrados” o la edad, lugar de origen, nombre del creador y naturaleza de un 1 “objeto sagrado” cualquiera, así como las capacidades del objeto.

18. Conocimiento de la Oscuridad II – Como *Conocimiento de la Luz II*, excepto que sólo puede usarse con objetos “de la oscuridad” o “malignos”.

19. Conocimiento Sagrado – El lanzador puede determinar la naturaleza, origen, propósito e historia de 1 “objeto sagrado” cualquiera; también visualizará a todos aquellos que hayan poseído el objeto alguna vez.

20. Conocimiento de la Oscuridad III – Como *Conocimiento de la Luz III*, excepto que sólo puede usarse con objetos “de la oscuridad” o “malignos”.

25. Conocimiento de la Vida Verdadero – Como *Conocimiento de la Vida*, excepto que puede determinar las capacidades o los rasgos personales de 1 objetivo cualquiera.

30. Conocimiento Oscuro – Como *Conocimiento Sagrado*, excepto que sólo puede usarse con objetos “de la oscuridad” o “malignos”.

50. Maestría del Conocimiento Sagrado – Como *Conocimiento Sagrado*, excepto que el lanzador adquirirá la información de todos los “objetos sagrados” a menos de 30 metros.

Notas especiales

1) Una “maldición” es normalmente algo perjudicial y mágico en naturaleza (es decir, realizadas a través de la lista de hechizos de Maldiciones). El DJ puede decidir que los hechizos de “maldiciones” de esta lista sólo se aplican a maldiciones “mágicas”. Habitualmente las maldiciones no pueden ser desperdadas; sólo son afectadas por hechizos de *Quitar Maldición*.

2) Los términos “Mal”, “Bien”, “Sagrado”, “de la Oscuridad” o “de la Luz” se definen con detenimiento en la Sección 15.2 (p.9).



Creaciones

2. Autosustento – Permite al lanzador sobrevivir un día sin comida ni agua y sin sufrir daño (es decir, proporciona los nutrientes y el agua durante 1 día).

3. Producir Agua I – El lanzador produce suficiente agua en cualquier recipiente adecuado para satisfacer las necesidades de un ser de tamaño humano durante un día.

4. Producir Comida I – El lanzador produce suficiente comida del área circundante como para alimentar a una persona con apetito durante 1 día.

5. Iniciar Fuego – Permite al lanzador iniciar un fuego en un radio de 30 centímetros; se mantendrá encendido mientras tenga combustible que quemar. Cualquier objetivo que se encuentre en el área de efecto recibirá un crítico 'A' de Calor.

6. Conjuro Nutritivo I – El lanzador produce 1 hogaza de pan de un peso de 250 gramos que puede alimentar a 1 ser durante 1 día; la hogaza pierde su potencia en 1 mes.

7. Producir Agua III – Como *Producir Agua I*, excepto que puede producir agua para 3 días.

8. Producir Comida III – Como *Producir Comida I*, excepto que puede producir suficiente comida para alimentar a 3 seres durante 1 día.

9. Mejorar Hierbas – Mejora la potencia de una hierba cualquiera en un 100% (es decir, x2, consulta las notas); el hechizo sólo puede ser empleado una vez por hierba.

10. Producir Agua V – Como *Producir Agua I*, excepto que puede producir agua para 5 días.

11. Producir Comida V – Como *Producir Comida I*, excepto que puede producir suficiente comida para alimentar a 5 seres durante 1 día.

12. Conjuro Nutritivo III – Como *Conjuro Nutritivo I*, excepto que el lanzador puede producir 3 hogazas de pan.

13. Maestría de las Hierbas – El lanzador puede doblar la potencia de 1 hierba cualquiera (viva o muerta); el hechizo sólo puede emplearse 1 vez por hierba. No puede combinarse con *Mejorar Hierbas*.

15. Producir Planta Menor – El hechicero puede producir una planta de hasta 3 metros de altura o anchura; la planta debe ser común en la región donde se ha lanzado el hechizo.

16. Producir Agua Masivo – Como *Producir Agua I*, excepto que puede crear agua para 1 día por nivel (por ejemplo, un Clérigo de nivel 17 podrá crear agua para 17 días).

17. Producir Comida Masivo – Como *Producir Comida I*, excepto que puede producir suficiente comida para alimentar a un número de seres equivalentes a su nivel.

20. Producir Animal Menor – El hechicero puede crear un animal representativo de la región circundante y que no pesa más de 5 kilos; el animal será amigable con el lanzador.

25. Conjuro Nutritivo Verdadero – Como *Conjuro Nutritivo I*, excepto que el lanzador puede producir tantas hogazas de pan como nivel posea.

30. Producir Planta Mayor – Como *Producir Planta Menor*, excepto que puede crear 1 planta de una anchura y altura hasta 0,3 m. por nivel (por ejemplo, un Clérigo de nivel 30 puede producir un árbol de 6 metros de altura con una anchura de hasta 10 metros); la planta debe ser común en la región donde se ha lanzado el hechizo.

50. Producir Animal Mayor – Como *Producir Animal Menor*, excepto que puede crear un animal con un peso máximo de 0,5 kilos por nivel; el animal debe ser nativo del área.

LISTA CERRADA DE CANALIZACIÓN 3.2

CREACIONES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)					
2)	Autosustento	uno mismo	1 día	uno mismo	U
3)	Producir Agua I	-	P	3 m.	E
4)	Producir Comida I	-	P	3 m.	E
5)	Iniciar Fuego	0,3m.R	-	0,3 m.	E
6)	Conjuro Nutritivo I	-	P	3 m.	E
7)	Producir Agua III	-	P	3 m.	E
8)	Producir Comida III	-	P	3 m.	E
9)	Mejorar Hierbas	1 hierba	P	contacto	U
10)	Producir Agua V	-	P	3 m.	E
11)	Producir Comida V	-	P	3 m.	E
12)	Conjuro Nutritivo III	-	P	3 m.	E
13)	Maestría de las Hierbas	1 hierba	P	contacto	U
14)					
15)	Producir Planta Menor	1 planta	P	3 m.	E
16)	Producir Agua Masivo	-	P	3 m.	E
17)	Producir Comida Masivo	-	P	3 m.	E
18)					
19)					
20)	Producir Animal Menor	1 animal	P	3 m.	E
25)	Conjuro Nutritivo Verdadero	-	P	3 m.	E
30)	Producir Planta Mayor	1 planta	P	3 m.	E
50)	Producir Animal Mayor	1 animal	P	3 m.	E



Notas especiales

1) El hechizo de *Mejorar Hierba* incrementa la potencia (por ejemplo, x2, x3, etc.) de una dosis de una hierba cualquiera (por ejemplo, una hierba potenciada x2 que "Cura 1-10 puntos de vida" se convertirá en una hierba que "Cura 2-20 puntos de vida"). Sin embargo, el DJ puede desear que este hechizo incremente el número de dosis de la hierba (por ejemplo, un hechizo de *Mejorar* x2 sobre 2 dosis de una hierba que "Cura 1-10 puntos de vida" hará que aparezcan 4 dosis). En cualquier caso, sólo puede lanzarse uno de estos hechizos sobre una determinada hierba. Los hechizos de crecimiento de plantas no funcionan sobre las hierbas.

2) Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre los efectos de las hierbas.

LISTA CERRADA DE CANALIZACIÓN 3.3

LEY DE LA SANGRE

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Detener Hemorragia I	1 objetivo	-	contacto	U
2)	Detener Hemorragia III	1 objetivo	-	contacto	U
3)	Coagulación I	1 objetivo	-	contacto	U
4)	Detener Hemorragia V	1 objetivo	-	contacto	U
5)	Preserv. de Extremidades ‡*	1 extremidad	1 día/nivel	contacto	U
6)	Cerrar Corte I	1 objetivo	P	contacto	U*
7)	Coagulación III	1 objetivo	-	contacto	U
8)	Arreglar Vaso Sang. Menor	1 objetivo	P	contacto	U
9)	Cerrar Corte III	1 objetivo	P	contacto	U
10)	Arreglar Vaso Sang. Principal	1 objetivo	P	contacto	U
11)					
12)	Unir ‡*	1 objetivo	P	contacto	U
13)	Detener Hemor. Verdadera	1 objetivo	-	contacto	U
14)	Coagulación Verdadera	1 objetivo	-	contacto	U
15)					
16)	Coagular	1 objetivo	P	contacto	U
17)					
18)	Cerrar Corte Verdadero	1 objetivo	-	contacto	U
19)					
20)	Detener Hemorragia Masiva	varia	-	contacto	U
25)	Unir Verdadero ‡*	1 objetivo	P	contacto	U
30)	Coagulación Masiva	varia	-	contacto	U
50)	Arreglar Hemorragia Masiva	varia	P	30 m.	U

Ley de la Sangre

1. Detener Hemorragia I – Permite al lanzador detener una hemorragia de 1 punto por asalto; el objetivo no puede moverse o la herida volverá a abrirse.

2. Detener Hemorragia III – Como *Detener Hemorragia I*, excepto que puede detener una hemorragia de hasta 3 puntos por asalto (total).

3. Coagulación I – Permite al lanzador detener una hemorragia de 1 punto por asalto; durante 1 hora el objetivo no podrá más que caminar o la herida volverá a abrir.

4. Detener Hemorragia V – Como *Detener Hemorragia I*, excepto que puede detener una hemorragia de hasta 5 puntos por asalto.



5. Preservación de Extremidades – Previene el deterioro de una extremidad (aunque esté seccionada del cuerpo). Requiere el uso de los mismos hechizos de las listas de Ley de los Huesos, Ley de los Nervios y Ley de los Músculos.

6. Cerrar Corte I – Permite al lanzador cerrar la hemorragia de una herida que sangre 1 punto por asalto.

7. Coagulación III – Como *Coagulación I*, excepto que puede detener una hemorragia de hasta 3 puntos por asalto (total).

8. Arreglar Vaso Sanguíneo Menor – El lanzador curará totalmente un vaso sanguíneo menor dañado (hasta una hemorragia de 4 puntos por asalto, siempre que no sean arterias o venas principales).

9. Cerrar Corte III – Como *Cerrar Corte I*, excepto que puede cerrar heridas que sangren hasta 3 puntos por asalto (total); 3 hemorragias de 1 punto por asalto o una hemorragia de 3 puntos por asalto o una hemorragia de 2 puntos por asalto y una de 1 punto por asalto.

10. Arreglar Vaso Sanguíneo Principal – Permite al lanzador reparar un vaso sanguíneo de cualquier tamaño, incluidas venas o arterias seccionadas; el tiempo de recuperación es de 1d10 días, dependiendo de la importancia del vaso y la gravedad del daño. Un vaso sanguíneo principal es aquel que cuando sufre un corte tiene una hemorragia de 5 o más puntos por asalto.

12. Unir – Permite al lanzador unir un miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las listas de Ley de los Huesos, Ley de los Músculos y Ley de los Nervios para restablecer su estado funcional en 10-100 días.

13. Detener Hemorragia Verdadera – Como *Detener Hemorragia I*, excepto que detiene la totalidad de la hemorragia (es decir, todos los puntos de vida por asalto) de una herida.

14. Coagulación Verdadera – Como *Coagulación I*, excepto que detiene la totalidad de la hemorragia (es decir, todos los puntos de vida por asalto) de una herida.

16. Coagular – Permite al hechicero cerrar una hemorragia cualquiera; anulará el hechizo de *Maldición de la Coagulación* (de la lista de Maldiciones, p.66). Este hechizo no tiene efecto sobre heridas sangrantes que hayan sido cerradas (es decir, "hemorragia" en este sentido se aplica sólo a heridas internas).

18. Cerrar Corte Verdadero – Como *Cerrar Corte I*, excepto que puede cerrar tantas heridas que sangren como nivel tenga (por ejemplo, un hechicero de nivel 20 podrá detener la hemorragia de 20 heridas).

20. Detener Hemorragia Masiva – Como *Detener Hemorragia Verdadero*, excepto que el lanzador puede detener la hemorragia de tantas heridas como nivel posea (por ejemplo, un hechicero de nivel 20 podrá detener la hemorragia de 20 heridas).

25. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional en tan solo 10 minutos (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero*).

30. Coagulación Masiva – Como *Detener Hemorragia Masiva*, excepto que la hemorragia se cierra como en *Coagulación Verdadera*.

50. Arreglar Hemorragia Masiva – Permite cerrar tantas hemorragias como nivel del lanzador de manera definitiva (por ejemplo, un hechicero de nivel 50 podrá cerrar por completo hasta 50 heridas por hechizo).

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.

Ley de los Huesos

1. Conocimiento de los Huesos – El lanzador adquiere el conocimiento completo de cualquier hueso roto, incluyendo los materiales y métodos necesarios para su curación, aunque en ningún caso recibirá la habilidad o poder para realizar la curación.

3. Arreglar Fractura Leve – Permite al lanzador curar una fractura leve (que no sea una fractura compuesta, astillada, daños en articulaciones, etc.). El tiempo de recuperación es de 1 día.

4. Arreglar Cartílago – El lanzador repara todo el daño de un cartílago de una articulación. El tiempo de recuperación es de 1 día.

5. Preservación de Extremidades – Previene el deterioro de una extremidad (aunque esté seccionada del cuerpo). Requiere el uso de los mismos hechizos de las listas de Ley de la Sangre, Ley de los Nervios y Ley de los Músculos.

6. Arreglar Fractura Grave – Como *Arreglar Fractura Leve*, excepto que también repara fracturas compuestas. El tiempo de recuperación es de 1 día.

8. Arreglar Cráneo – Permite al lanzador curar una fractura en un cráneo (pero no un área destrozada). El tiempo de recuperación es de 1d10 días (dependiendo de la gravedad del daño).



10. Arreglar Articulación – Repara una articulación dañada (pero no destrozada). El tiempo de recuperación es de 1d10 días.

11. Arreglar Fractura Leve Verdadera – Como *Arreglar Fractura Leve*, excepto que la recuperación es instantánea.

12. Unir – Permite al lanzador unir un miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las listas de Ley de la Sangre, Ley de los Músculos y Ley de los Nervios para restablecer su estado funcional en 10-100 días.

13. Arreglar Cartílago Verdadero – Como *Arreglar Cartílago*, excepto que la recuperación es instantánea.

LISTA CERRADA DE CANALIZACIÓN 3.4

LEY DE LOS HUESOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Conocimiento de los Huesos	1 objetivo	-	contacto	I
☐ 2)					
☐ 3)	Arreglar Fractura Leve	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 4)	Arreglar Cartílago	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 5)	Preserv. de Extremidades +*	1 extremidad	1 día/nivel	contacto	U
☐ 6)	Arreglar Fractura Grave	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 7)					
☐ 8)	Arreglar Cráneo	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 9)					
☐ 10)	Arreglar Articulación	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 11)	Arreglar Fract. Leve Verdadera	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 12)	Unir +*	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 13)	Arreglar Cartílago Verdadero	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 14)	Arreglar Fract. Grave Verd.	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 15)	Arreglar Cráneo Verdadero	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 16)	Arreglar Artic. Verdadera	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 17)	Arreglar Rotura	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 18)	Arreglar Fractura Leve Masiva	varia	P	contacto	U
☐ 19)					
☐ 20)	Arreglar Cartílago Masivo	varia	P	contacto	U
☐ 25)	Unir Verdadero +*	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 30)	Arreglar Fractura Grave Masiva	varia	P	30 m.	U
☐ 50)	Arreglar Rotura Masiva	varia	P	30 m.	U

14. Arreglar Fractura Grave Verdadera – Como *Arreglar Fractura Grave*, excepto que la recuperación es instantánea.

15. Arreglar Cráneo Verdadero – Como *Arreglar Cráneo*, excepto que la recuperación es instantánea.

16. Arreglar Articulación Verdadera – Como *Arreglar Articulación*, excepto que la recuperación es instantánea.

17. Arreglar Rotura – Permite al lanzador curar cualquier hueso fracturado o astillado. Requiere una operación de 10 minutos y un tiempo de recuperación de 1-10 días.

18. Arreglar Fractura Leve Masiva – Como *Arreglar Fractura Leve*, excepto que curará una fractura leve por nivel del lanzador. El hechizo tiene efecto mientras el lanzador se concentre; cada fractura tratada necesita un período de recuperación de 1 día.

20. Arreglar Cartílago Masivo – Como *Arreglar Fractura Leve Masiva*, excepto que cura cartílagos (como en *Arreglar Cartílago*).

25. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional en tan solo 10 minutos (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero*).

30. Arreglar Fractura Grave Masiva – Como *Arreglar Fractura Leve Masiva*, excepto por el alcance y que cura fracturas graves (como en *Arreglar Fractura Grave*).

50. Arreglar Rotura Masiva – Como *Arreglar Fractura Leve Masiva*, excepto por el alcance y que cura cualquier hueso roto o fracturado (como en *Arreglar Rotura*).

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.

LISTA CERRADA DE CANALIZACIÓN 3.5

LEY DE LOS MÚSCULOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Conoc. de los Músculos	1 objetivo	-	contacto	I
☐ 2)	Conoc. los Tendones	1 objetivo	-	contacto	I
☐ 3)	Arreglar Torcedura	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 4)	Arreglar Músculo I	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 5)	Preserv. de Extremidades ‡*	1 extremidad	1 día/nivel	contacto	U
☐ 6)	Arreglar Tendón I	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 7)					
☐ 8)					
☐ 9)	Arreglar Músculo III	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 10)	Arreglar Tendón III	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 11)					
☐ 12)	Unir ‡*	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 13)	Arreglar Músculo Verdadero	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 14)					
☐ 15)	Arreglar Tendón Verdadero	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 16)					
☐ 17)	Arreglar Músculo Masivo	varia	P	contacto	U
☐ 18)					
☐ 19)	Arreglar Tendón Masivo	varia	P	contacto	U
☐ 20)	Regen. de los Músculos	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 25)	Unir Verdadero ‡*	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 30)	Regen. de los Tendones	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 50)	Arreglar Verdadero Masivo	varia	P	30 m.R	U

Ley de los Músculos

1. Conocimiento de los Músculos – El lanzador adquiere el conocimiento completo de cualquier músculo dañado, incluyendo los materiales y métodos necesarios para su curación, aunque en ningún caso recibirá la habilidad o poder para realizar la curación.

2. Conocimiento de los Tendones – Como *Conocimiento de los Músculos*, excepto que es referido a los tendones.



3. Arreglar Torcedura – Permite al lanzador reparar 1 torcedura; tiempo de recuperación: 1 hora.

4. Arreglar Músculo I – Repara, pero no reemplaza, un músculo dañado. El tiempo de recuperación es de 1 hora.

5. Preservación de Extremidades – Previene el deterioro de una extremidad (aunque esté seccionada del cuerpo). Requiere el uso de los mismos hechizos de las listas de Ley de la Sangre, Ley de los Nervios y Ley de los Huesos.

6. Arreglar Tendón I – Permite reparar tendón dañado; tiempo de recuperación: 1 hora.

9. Arreglar Músculo III – Como *Arreglar Músculo I*, excepto que el lanzador puede reparar hasta 3 músculos dañados.

10. Arreglar Tendón III – Como *Arreglar Tendón I*, excepto que el lanzador puede reparar hasta 3 tendones dañados.

12. Unir – Permite al lanzador unir un miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las listas de Ley de la Sangre, Ley de los Huesos y Ley de los Nervios para restablecer su estado funcional en 10-100 días.

13. Arreglar Músculo Verdadero – Como *Arreglar Músculo I*, excepto que la recuperación es instantánea y requiere una «operación» de 1 minuto (concentración del hechicero).

15. Arreglar Tendón Verdadero – Como *Arreglar Tendón I*, excepto que la recuperación es instantánea y requiere una «operación» de 1 minuto (concentración del hechicero).

17. Arreglar Músculo Masivo – Permite curar 1 músculo por nivel del hechicero (por ejemplo, un Clérigo de nivel 17 podrá sanar 17 músculos); el hechizo puede usarse mientras el lanzador siga concentrado (es decir, puede moverse de objetivo en objetivo hasta que haya curado tantos músculos como nivel). El tiempo de recuperación es de 1 hora.

19. Arreglar Tendón Masivo – Como *Arreglar Músculo Masivo*, excepto que cura tendones.

20. Regeneración de los Músculos – El hechicero regenera 1 músculo en 1-10 horas, dependiendo de la extensión a regenerar.

25. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional en tan solo 10 minutos (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero*).

30. Regeneración de los Tendones – El hechicero regenera 1 tendón en 1-10 horas, dependiendo de la extensión a regenerar.

50. Arreglar Verdadero Masivo – Como *Arreglar Músculo Masivo*, excepto que puede curar cualquier combinación de músculos y tendones, el alcance es de 30 metros y la recuperación es instantánea.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.

Ley de los Nervios

1. Conocimiento del Sistema Nervioso – El lanzador adquiere el conocimiento completo de cualquier nervio dañado, incluyendo los materiales y métodos necesarios para su curación, aunque en ningún caso recibirá la habilidad o poder para realizar la curación.

4. Arreglar Nervio Menor – Permite al lanzador reparar daño leve en un nervio; requiere 1 día de recuperación. Se considera daño leve en un nervio aquel que resulta en una penalización de hasta -20.

5. Preservación de Extremidades – Previene el deterioro de una extremidad (aunque esté seccionada del cuerpo). Requiere el uso de los mismos hechizos de las listas de Ley de la Sangre, Ley de los Músculos y Ley de los Huesos.

9. Arreglar Nervio Principal – Como *Arreglar Nervio Menor*, excepto que curará cualquier nervio dañado, excepto aquellos que hayan sido totalmente destruidos.

10. Quitar Parálisis – El lanzador cura 1 problema de parálisis cualquiera.

11. Arreglar Nervio Menor Verdadero – Como *Arreglar Nervio Menor*, excepto que no se necesita tiempo de recuperación.

12. Unir – Permite al lanzador unir un miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las listas de Ley de los Huesos, Ley de los Músculos y Ley de los Nervios para restablecer su estado funcional en 10-100 días.

15. Arreglar Cerebro Menor – Permite curar un daño leve en el cerebro (incluido salir del coma); observa que no se restaura la pérdida experiencia (el % de pérdida permanente depende de la gravedad del daño); requiere 1 hora de operación. El tiempo de recuperación se de 1-10 días.

16. Arreglar Nervio Principal Verdadero – Como *Arreglar Nervio Principal*, excepto que no se necesita tiempo de recuperación.

18. Curación de la Parálisis – El lanzador cura la parálisis de 1 objetivo (tiempo de recuperación 1-10 días); la parálisis debe ser causa de un hechizo o de una enfermedad (no de un veneno).

19. Quitar Psicosis – El hechicero curará una psicosis leve de 1 objetivo (tiempo de recuperación 1-10 días). Las psicosis leves incluyen las fobias moderadas (consulta el **Manual del Director de Juego** para más detalles sobre las enfermedades mentales).

20. Arreglar Nervio Verdadero Masivo – Como *Arreglar Nervio Principal Verdadero*, excepto que cada hechizo lanzado afecta a 1 nervio por nivel del hechicero.

LISTA CERRADA DE CANALIZACIÓN 3.6

LEY DE LOS NERVIOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Conoc. del Sistema Nervioso	1 objetivo		contacto	U
☐ 2)					
☐ 3)					
☐ 4)	Arreglar Nervio Menor	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 5)	Preserv. de Extremidades +*	1 extremidad	1 día/nivel	contacto	U
☐ 6)					
☐ 7)					
☐ 8)					
☐ 9)	Arreglar Nervio Principal	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 10)	Quitar Parálisis	1 objetivo	10 min/nivel	contacto	U
☐ 11)	Arreglar Nervio Menor Verd.	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 12)	Unir +*	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 13)					
☐ 14)					
☐ 15)	Arreglar Cerebro Menor	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 16)	Arreglar Nervio Principal Verd.	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 17)					
☐ 18)	Curación de la Parálisis	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 19)	Quitar Psicosis	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 20)	Arreglar Nervio Verd. Masivo	varia	P	contacto	U
☐ 25)	Unir Verdadero +*	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 30)	Regeneración del Nervio	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 50)	Regeneración del Cerebro	1 objetivo	P	contacto	U

25. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional en tan solo 10 minutos (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero*).

30. Regeneración del Nervio – Regenera un nervio destruido en 1-10 días, dependiendo de la gravedad de la pérdida.

50. Regeneración del Cerebro – Permite al hechicero regenerar la pérdida de materia cerebral en 10-100 días, dependiendo de la gravedad de la misma. El objetivo estará en coma durante la recuperación. Observa que no se restaura la pérdida de experiencia (la pérdida depende de la gravedad del daño).

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.



LISTA CERRADA DE CANALIZACIÓN 3.7

LEY DE LOS ÓRGANOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Conoc. de los Órganos	1 objetivo		contacto	I
☐ 2)					
☐ 3)	Arreglar Daño Nasal	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 4)					
☐ 5)	Arreglar Daño Leve en Oído	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 6)	Arreglar Daño Leve en Ojo	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 7)					
☐ 8)					
☐ 9)	Arreglar Daño Grave en Oído	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 10)					
☐ 11)	Arreglar Daño Grave en Ojo	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 12)					
☐ 13)					
☐ 14)	Arreglar Corazón	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 15)	Arreglar Pulmón	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 16)	Arreglar Órgano	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 17)	Regeneración de la Nariz	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 18)	Transplante de Órgano	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 19)					
☐ 20)	Regeneración de Ojo y Oído	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 25)	Arreglar Órgano Verdadero	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 30)	Regeneración de Corazón	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 50)	Regeneración de Órgano	1 objetivo	P	contacto	U

Ley de los Órganos

1. Conocimiento de los Órganos – El lanzador adquiere el conocimiento completo de cualquier órgano dañado, incluyendo los materiales y métodos necesarios para su curación, aunque en ningún caso recibirá la habilidad o poder para realizar la curación.

3. Arreglar Daño Nasal – Permite al lanzador reparar cualquier daño nasal excepto la pérdida completa de la nariz; tiempo de recuperación 6d60 minutos dependiendo de la gravedad del daño.

5. Arreglar Daño Leve en Oído – El lanzador puede reparar cualquier daño externo del oído, incluyendo la pérdida de toda la oreja (la regeneración tardará 1d10 horas).

6. Arreglar Daño Leve en Ojo – Repara cualquier daño leve en el ojo (por ejemplo, un arañazo en la córnea, sacar algún objeto pequeño incrustado, etc.).

9. Arreglar Daño Grave en Oído – Como *Arreglar Daño Leve en Oído*, excepto que puede reparar cualquier daño interno o externo; la capacidad de oír se recupera en 1-10 días (el reemplazo completo del oído interno es una excepción).

11. Arreglar Daño Grave en Ojo – Como *Arreglar Daño Leve en Oído*, excepto que el lanzador puede curar cualquier daño en el ojo menos la pérdida total del mismo (es decir, la destrucción del ojo imposibilita su curación) con un tiempo de recuperación de 1-10 días.

14. Arreglar Corazón – El hechicero curará cualquier daño producido al corazón menos la pér-

da total o destrucción del mismo (es decir, menos el reemplazo); es necesaria una operación de 1-10 horas y un tiempo de recuperación de 1-100 días.

15. Arreglar Pulmón – El hechicero curará cualquier daño producido al pulmón menos la pérdida total o destrucción del mismo (es decir, menos el reemplazo); es necesaria una operación de 1-10 horas y un tiempo de recuperación de 1-100 días.

16. Arreglar Órgano – Permite al lanzador curar cualquier daño interno o externo de un órgano (menos el cerebro o el sistema nervioso); es necesaria una operación de 1-10 horas y un tiempo de recuperación de 1-10 días.

17. Regeneración de la Nariz – Regenera 1 nariz perdida en 1-10 días.

18. Transplante de Órgano – Permite al hechicero transplantar 1 órgano sano. La operación durará 1 hora y el tiempo de recuperación 1-10 días. La probabilidad de rechazo es de un 10% si el órgano es de la misma raza o de un 50% si es de otro tipo de humanoide.

20. Regeneración de Ojo y Oído – Permite al lanzador regenerar 1 ojo u oído perdido en 1-10 días, dependiendo de la gravedad.

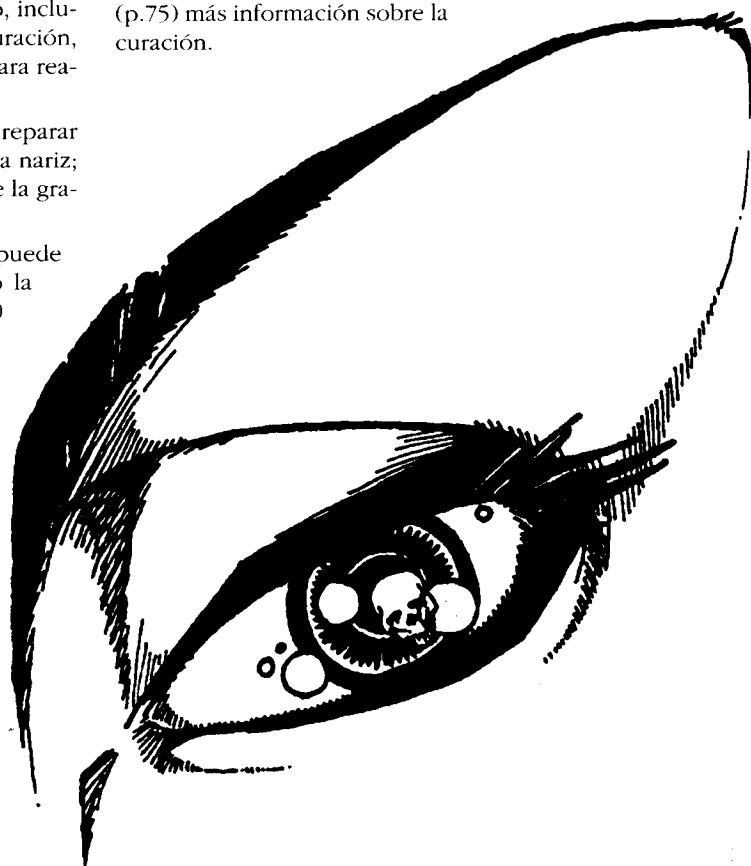
25. Arreglar Órgano Verdadero – Como *Arreglar Órgano*, excepto que el tiempo de recuperación es de 10 minutos y que no necesita operación.

30. Regeneración de Corazón – Regenera 1 corazón en 1-10 días.

50. Regeneración de Órgano – Regenera cualquier órgano interno o externo (sin incluir el cerebro o el sistema nervioso) en 1-10 días.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.



Sendas de la Localización

1. Conocimiento de los Caminos – El lanzador averigua el origen y el “destino” más cercano del camino más próximo dentro del área de efecto.

2. Adivinación – Cuando el lanzador tenga que tomar una elección sobre lo que tenga muy poca o ninguna información (por ejemplo, qué pasillo le llevará a la salida con más rapidez) este hechizo le permitirá determinar cual es la elección correcta en un 75% de las veces; el Director de Juego lo determinará con una tirada d100: elección correcta con un 26-100 e incorrecta con un 01-25).

3. Encontrar Caminos I – El lanzador averiguará la localización de cualquier «camino» a 30 metros de él, proporcionando el punto más cercano del mismo, pero no su dirección.

4. Guiar – El lanzador es guiado sutilmente (a través de pistas y adivinanzas) hacia un destino determinado (hasta una distancia de 30 metros por nivel) por gracia de su dios. La forma exacta de esta ayuda varía de deidad en deidad (por ejemplo, un dios del agua podría dejar pistas en las rocas de una corriente, etc.). Mientras dure el hechizo el lanzador debe estar concentrado para poder seguir las pistas.

5. Localización I – Proporciona la dirección y la distancia a un objeto o lugar con el que el lanzador esté familiarizado o del que tenga una descripción detallada.

6. Encontrar Caminos III – Como Encontrar Caminos I, excepto que el alcance es de 100 metros.

8. Localización III – Como Localización I, excepto que el alcance es de 100 metros.

9. Encontrar Caminos V – Como Encontrar Caminos I, excepto que el alcance es de 150 metros.

10. Localización V – Como Localización I, excepto que el alcance es de 150 metros.

11. Recuerdo del Camino – El lanzador recordará la ruta exacta por la que ha viajado; ya se encontrase o no sin uno o más de sus sentidos cuando realizó su viaje original (por ejemplo, un hechicero de nivel 12 podrá recordar una ruta de hasta 12 hora incluso si le vendaron los ojos). Para que este hechizo sea efectivo deberá lanzarse antes de que pase 1 mes del viaje original.

12. Encontrar Caminos X – Como Encontrar Caminos I, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros.

13. Guía Divina – Como *Guiar*, excepto que el guía será un animal enviado por la deidad. El lanzador puede seguir al animal hasta un destino específico. Si pasan más de 24 horas sin que el hechicero avance hacia su destino, el animal se irá.

15. Encontrar I – El hechicero puede localizar 1 objeto cualquiera que describa, si existe y está dentro del alcance (por ejemplo, el lanzador puede describir un tipo de maza que nunca antes haya visto o escuchado).

16. Localización X – Como Localización I, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros.

17. Encontrar Caminos Verdadero – Como Encontrar Caminos I, excepto que el alcance es de 15 kilómetros.

18. Encontrar III – Como *Encontrar I*, excepto que el alcance es de 100 metros.

20. Localización Dominada – Como Localización I, excepto que el alcance es de 30 kilómetros.

25. Caminos Verdaderos – Como Encontrar Caminos I, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros por nivel y que sabrá la ruta exacta que toman dentro del alcance.

30. Localización Verdadera – Como Localización I, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros por nivel.

LISTA CERRADA DE CANALIZACIÓN 3-B SENDAS DE LA LOCALIZACIÓN

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Conoc. de los Caminos	uno mismo		uno mismo	I
☐ 2)	Adivinación	uno mismo		uno mismo	I
☐ 3)	Encontrar Caminos I	uno mismo		30 m	I
☐ 4)	Guiar	uno mismo	10 min/niv. (C)	30m/nivel	E
☐ 5)	Localización I	1 objetivo		30 m	P
☐ 6)	Encontrar Caminos III	uno mismo		100 m	I
☐ 7)					
☐ 8)	Localización III	1 objetivo		100 m	P
☐ 9)	Encontrar Caminos V	uno mismo		150 m	I
☐ 10)	Localización V	1 objetivo		150 m	P
☐ 11)	Recuerdo del Camino	uno mismo	1 h/nivel	uno mismo	U
☐ 12)	Encontrar Caminos X	uno mismo		1,5 km	I
☐ 13)	Guía Divina	uno mismo	1 h/nivel	1,5 km/nivel	E
☐ 14)					
☐ 15)	Encontrar I	1 objeto		30 m	P
☐ 16)	Localización X	1 objetivo		1,5 km	P
☐ 17)	Encontrar Caminos Verd.	uno mismo		15 km	I
☐ 18)	Encontrar III	1 objetivo		100 m	P
☐ 19)					
☐ 20)	Localización Dominada	1 objetivo		30 km	P
☐ 25)	Caminos Verdaderos	1,5 km R/nivel		1,5 km/nivel	I
☐ 30)	Localización Verdadera	1 objetivo		1,5 km/nivel	P
☐ 50)	Encontrar Verdadero	1 objetivo		30 m/nivel	P

50. Encontrar Verdadero – Como *Encontrar I*, excepto que el alcance es de 30 metros por nivel.

Notas especiales

1) Cuando use *Adivinación*, el lanzador debe tener un número de opciones limitadas (es decir, finitas y determinadas). Después de lanzar el hechizo el lanzador no puede realizar otro sobre la misma información hasta que haya subido de nivel.

2) Los diferentes hechizos de «Camino» (*Conocimiento de los Caminos*, *Encontrar Caminos*, etc.) tienen una definición común de «camino». Un «camino» es una senda, ruta o vereda creado o construido (ya sea por los hombres, los animales u otros medios) para un propósito, y sobre el cual se puede viajar o moverse con frecuencia al menos moderada.

Además, los límites del camino, a propósito de estos hechizos, estarán entre los puntos en los que un camino mayor, una centro de población (es decir, una aldea, un pueblo, ciudad, etc.) o un camino sin salida cortan el original. Por ejemplo, si el PJ lanza un hechizo de *Conocimiento de los Caminos* en una senda secundaria entre el Paseo del Rey y el Camino Imperial, estos dos «caminos» mayores marcarán el principio y el final de la senda, incluso si ésta se extiende más allá de esos puntos.

3) Cuando use cualquier hechizo de *Localización*, el usuario deberá proporcionar una descripción sin ambigüedades del objeto o ser que quiere encontrar. Como mínimo tiene que describir lo siguiente: las dimensiones del objeto (con una aproximación del 10%) y al menos dos otros atributos identificables (por ejemplo, color, peso, forma, textura, etc.). A menudo serán necesarios más de dos atributos para realizar una descripción «única» (es decir, que ningún otro objeto dentro del alcance del hechizo pueda responder a esa descripción).

4) Consulta en la Sección 15.14 (p.98) más detalles sobre los hechizos de información.

LISTA CERRADA DE CANALIZACIÓN 3.9

SENDAS DE LOS SÍMBOLOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Análisis de los Símbolo	1 símbolo	-	15 m	I
2)	Imprimir Hechizo	uno mismo	varia	uno mismo	U
3)	Destrucción de Símbolos I	1 símbolo	P	3 m	F
4)					
5)	Símbolo I	varia	P	3 m	U
6)					
7)	Símbolo II	varia	P	3 m	U
8)	Destrucción de Símbolos II	1 símbolo	P	3 m	F
9)	Símbolo III	varia	P	3 m	U
10)	Análisis de los Símbolos Verd.	varia	-	15 m	I
11)	Símbolo V	varia	P	3 m	U
12)	Destruc. de los Símbolos III	1 símbolo	P	3 m	F
13)	Símbolo VI	varia	P	3 m	U
14)					
15)	Símbolo VII	varia	P	3 m	U
16)	Destruc. de los Símbolos V	1 símbolo	P	3 m	F
17)	Símbolo VIII	varia	P	3 m	U
18)	Destruc. de los Símbolos X	1 símbolo	P	3 m	F
19)	Símbolo IX	varia	P	3 m	U
20)	Símbolo X	varia	P	3 m	U
25)	Investigación Dominado	especial	especial	especial	E
30)	Símbolo Dominado	varia	P	3 m	U
50)	Destruc. de los Símbolos Verd.	1 símbolo	P	3 m	F

Sendas de los Símbolos

1. Análisis de los Símbolos – El lanzador sabe que hechizo se ha imbuido en un Símbolo que se encuentre a menos de 15 m. El Símbolo no puede ser activado (a menos que haya sido creado para activarse con un hechizo de *Análisis de los Símbolos*).

2. Imprimir Hechizo – Este hechizo «imprime» al siguiente hechizo lanzado por el hechicero como si fuese instantáneo. El coste de PP de este hechizo es igual al nivel más alto que quiera imprimir el usuario. Por ejemplo, si el hechicero quiere que un hechizo cualquiera de nivel 4 (o menos) sea tratado como instantáneo, deberá gastar 4 PP al lanzar este hechizo. Además, cuando se realice el hechizo, el lanzador debe orar un minuto por PP gastado. Por ejemplo, si el lanzador gasta 4 PP en el hechizo, deberá orar durante 4 minutos antes de que lo complete. Cualquier interrupción en el proceso hará que el hechizo falle (incluso si el siguiente hechizo lanzado sea de nivel superior al número de PP gastados en este hechizo).

3. Destrucción de Símbolos I – El lanzador puede quitar un Símbolo I. La TR del símbolo se basa en el nivel del hechizo imbuido en el Símbolo (nivel del defensor) y el nivel del hechizo de Destrucción (nivel del atacante).

5. Símbolo I – El usuario puede imbuir un hechizo de nivel 1 en una losa de piedra no movable (mira más abajo), siempre que se lance antes que pase 1 minuto después de realizar el *Símbolo I* (y dentro de 3 metros de distancia). El símbolo será visible por lo general, pero sólo necesita ser visible si para activarlo hay que leer (mira más abajo).

• El *Símbolo* debe emplazarse en una losa de piedra de roca que pese como mínimo 900 kilos, y sólo 1 por losa. La piedra no puede moverse sin disipar el Símbolo.

• Un *Símbolo* puede ser activado por (a decisión del lanzador): un período de tiempo, movimientos específicos, sonidos concretos, al tocarlo, al leerlo, acciones violentas en la zona, etc. El alcance de activación es de 3 metros o el alcance del hechizo imbuido, lo que sea mayor.

• Si el hechizo es de ataque, el nivel del ataque será el del hechizo (es decir, para el ataque de un hechizo en un *Símbolo I* es siempre de nivel 1, **no** el nivel del lanzador). Si el hechizo es de ataque elemental, la BO es +0. Sin embargo, el ataque puede centrarse en una localización (enfrente de la persona que activó el símbolo), siendo en este caso la BO +50.

* Si el *Símbolo* afecta a un ser o cosa (por ejemplo, curación, ataques, etc.) sólo podrá ser activado una vez por día.

7. Símbolo II – Como *Símbolo I*, excepto que puede imbuirse un hechizo de nivel 2.

8. Destrucción de Símbolos II – Como *Destrucción de los Símbolos I*, excepto que el símbolo eliminado es de hasta nivel 2.

9. Símbolo III – Como *Símbolo I*, excepto que puede imbuirse un hechizo de nivel 3.

10. Análisis de los Símbolos Verdadero – Como *Análisis de los Símbolos*, excepto sabrá qué hechizos se han imbuido en todos los Símbolos que se encuentren dentro de un radio de 15 metros.

11. Símbolo V – Como *Símbolo I*, excepto que puede imbuirse un hechizo de nivel 5.

12. Destrucción de los Símbolos III – Como *Destrucción de los Símbolos I*, excepto que el símbolo eliminado es de hasta nivel 3.

13. Símbolo VI – Como *Símbolo I*, excepto que puede imbuirse un hechizo de nivel 6.

15. Símbolo VII – Como *Símbolo I*, excepto que puede imbuirse un hechizo de nivel 7.

16. Destrucción de los Símbolos V – Como *Destrucción de los Símbolos I*, excepto que el símbolo eliminado es de hasta nivel 5.

17. Símbolo VIII – Como *Símbolo I*, excepto que puede imbuirse un hechizo de nivel 8.

18. Destrucción de los Símbolos X – Como *Destrucción de los Símbolos I*, excepto que el símbolo eliminado es de hasta nivel 10.

19. Símbolo IX – Como *Símbolo I*, excepto que puede imbuirse un hechizo de nivel 9.

20. Símbolo X – Como *Símbolo I*, excepto que puede imbuirse un hechizo de nivel 10.

25. Investigación Dominada – Consulta la Sección 15.0.

30. Símbolo Dominado – Como *Símbolo I*, excepto que puede imbuirse un hechizo de nivel 20.

50. Destrucción de los Símbolos Verdadero – Como *Destrucción de los Símbolos I*, excepto que el hechicero puede eliminar cualquier hechizo de nivel menor que el suyo (es decir, un Clérigo de nivel 50 podrá eliminar un hechizo de nivel 49 pero no uno de nivel 50).

Notas especiales

1) Un símbolo es permanente a menos que sea dispersado mágicamente o que la piedra sobre la que descansa se mueva.

2) El tamaño de un símbolo puede variar. Sugerimos que los tamaños vayan desde 7,5 x 7,5 hasta 30 x 30 centímetros.

3) El DJ puede hacer que el nivel del ataque del símbolo sea igual al del tipo de Símbolo usado. Por ejemplo, un hechizo de nivel 1 en un *Símbolo X* atacará como un hechizo de nivel 10 en lugar de nivel 1.

Serenar Espíritus

1. Calmar Animal I – El animal objetivo no realizará acciones ofensivas / agresivas y sólo luchará si es atacado.

2. Calmar I – El objetivo no realizará acciones ofensivas / agresivas y sólo luchará si es atacado.

3. Calmar Animal III – Como *Calmar Animal I*, excepto que se afecta a 3 objetivos.

4. Calmar II – Como *Calmar I*, pero afecta a 2 objetivos.

5. Retención – Se retiene a un objetivo humanoide, reduciendo a un 25% su actividad normal.

6. Calmar III – Como *Calmar I*, pero afecta a 3 objetivos.

7. Calmar Animal V – Como *Calmar Animal I*, excepto que se afecta a 5 objetivos.

8. Calmar IV – Como *Calmar I*, excepto que se afecta a 4 objetivos.

9. Calmar V – Como *Calmar I*, excepto que se afecta a 5 objetivos.

10. Calmar Animal Masivo – El usuario puede calmar a tantos animales como nivel tenga.

11. Retención Verdadera – Como *Retención*, excepto que afectará a cualquier objetivo.

12. Calmar X – Como *Calmar I*, excepto que se afecta a 10 objetivos.

15. Grito de Calma – Todos los objetivos dentro del radio de efecto deberán resistirse o quedar calmados.

18. Calmar Animal Masivo II – Como *Calmar Animal Masivo*, excepto que las TR se modifican en -20 y el alcance es de 3 metros por nivel del hechicero.

20. Calmar Dominado – Permite al hechicero calmar hasta a 20 objetivos.

25. Calmar Prolongado – El lanzador calma a 1 objetivo cualquiera.

30. Calmar Masivo – El hechicero calma a un número de objetivos igual a su nivel.

50. Calmar Verdadero – El lanzador calma a 1 objetivo cualquiera.

LISTA CERRADA DE CANALIZACIÓN 3.10

SERENAR ESPÍRITUS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Calmar Animal I	1 objetivo	2 min./nivel	30 m	Fm
2)	Calmar I	1 objetivo	1 min./nivel	30 m	Fm
3)	Calmar Animal III	3 objetivos	2 min./nivel	30 m	Fm
4)	Calmar II	2 objetivos	1 min./nivel	30 m	Fm
5)	Retención	1 objetivo	C	30 m	Fm
6)	Calmar III	3 objetivos	1 min./nivel	30 m	Fm
7)	Calmar Animal V	5 objetivos	2 min./nivel	30 m	Fm
8)	Calmar IV	4 objetivos	1 min./nivel	30 m	Fm
9)	Calmar V	5 objetivos	1 min./nivel	30 m	Fm
10)	Calmar Animal Masivo	varía	2 min./nivel	30 m	Fm
11)	Retención Verdadera	1 objetivo	C	30 m	Fm
12)	Calmar X	10 objetivos	1 min./nivel	30 m	Fm
13)					
14)					
15)	Grito de Calma *	varía	1 min./nivel	15 m	Fm
16)					
17)					
18)	Calmar Animal Masivo II	varía	2 min./nivel	3 m./nivel	Fm
19)					
20)	Calmar Dominado	varía	1 min./nivel	3 m./nivel	Fm
25)	Calmar Prolongado	1 objetivo	1 día/nivel	100 m	Fm
30)	Calmar Masivo	varía	1 min./nivel	30 m	Fm
50)	Calmar Verdadero	1 objetivo	P	30 m	Fm

Notas especiales

Una acción «agresiva» es aquella que intenta dañar directamente a un individuo. Las acciones que de manera indirecta producen daño a alguien no son «agresivas». Empujar la escalera de un muro para que alguien caiga al foso es una acción agresiva (la acción daña de manera directa a ese individuo). Huir para obtener ayuda *no* es una acción agresiva.



LISTA BÁSICA DE ANIMISTA 4.1

CONOCIM. DE LA NATURALEZA

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Detectar Trampas	1,5 m.R	1 min./nivel	15 m	P
2)	Conciencia de la Naturaleza I	30 m.R	C	uno mismo	I
3)	Encontrar Caminos	30 m.R	-	30 m	I
4)	Detectar Magia	3 m.R	1 min./nivel	15 m	P
5)	Predicción del Clima I	uno mismo	-	1,5 km/nivel	I
6)	Conciencia de la Nat. II	60 m.R	C	uno mismo	I
7)	Predicción del Clima III	uno mismo	-	1,5 km/nivel	I
8)	Localizar Señal I	uno mismo	1 min./nivel	30 m/nivel	I
9)	Percepción Latente I	3 m.R	1 hora/nivel	uno mismo	I
10)	Conciencia de la Nat. III	100 m.R	C	uno mismo	I
11)	Predicción del Clima V	uno mismo	-	1,5 km/nivel	I
12)	Recuerdo del Camino	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo	U
13)	Percepción Latente II	15 m.R	1 hora/nivel	uno mismo	I
14)	Localizar Señal II	uno mismo	1 min./nivel	100 m/nivel	I
15)	Ojo de la Naturaleza I	30 m.R	C	1,5 km	I
16)	Conciencia de la Nat. V	150 m.R	C	uno mismo	I
17)	Comunic. con los Elementos	uno mismo	C	30 m	I
18)	Visiones en el Agua	1 recipiente	C	3 m	I
19)	Localizar Señal Verdadera	uno mismo	1 min./nivel	300 m/nivel	I
20)	Ojo de la Naturaleza II	150 m.R	C	15 km	I
25)	Predicción del Clima Verd.	uno mismo	-	1,5 km/nivel	I
30)	Ojo de la Naturaleza III	150 m.R	C	150 km	I
50)	Ojo del Animista	30 m.R	C	varia	I

Conocimiento de la Naturaleza

1. Detectar Trampas – El lanzador tiene un 75% de probabilidades de detectar una trampa en el área de efecto. El lanzador puede concentrarse en una zona diferente cada asalto. Debe haber plantas vivas o animales en el área de efecto o no se conseguirá ninguna información.

2. Conciencia de la Naturaleza I – El lanzador puede monitorizar la actividad animada de la zona (por ejemplo, estará al tanto de los movimientos sutiles). Mientras dure el hechizo el lanzador no puede moverse.

3. Encontrar Caminos – El lanzador averiguará la localización de cualquier «camino» a 30 metros de él, proporcionando el punto más cercano del mismo, pero no su dirección.

4. Detectar Magia – El lanzador tiene un 75% de probabilidades de detectar cualquier actividad mágica en el área de efecto. Puede concentrarse en un área diferente cada asalto. Debe haber plantas vivas o animales en el área de efecto o no se conseguirá ninguna información.

5. Predicción del Clima I – Otorga al lanzador un 95% de probabilidades de predecir la duración, el tipo y la gravedad del clima del siguiente período de 24 horas.

6. Conciencia de la Naturaleza II – Como *Conciencia de la Naturaleza I*, excepto por el área de efecto.

7. Predicción del Clima III – Como *Predicción del Clima I*, excepto que el período de tiempo es de 3 días.

8. Localizar Señal I – Mientras dure este hechizo el lanzador conocerá la dirección y distancia de cualquier elemento único natural con el que esté familiarizado. Este elemento de la zona debe estar dentro del alcance o no se obtendrá ninguna información.

9. Percepción Latente I – Permite al hechicero montar un «sistema de alarma» natural en el área de efecto. Cualquier actividad externa alertará al hechicero.

10. Conciencia de la Naturaleza III – Como *Conciencia de la Naturaleza I*, excepto por el área de efecto.

11. Predicción del Clima V – Como *Predicción del Clima I*, excepto que el período de tiempo es de 5 días.

12. Recuerdo del Camino – El lanzador recordará la ruta exacta por la que ha viajado; ya se encuentre o no sin uno o más de sus sentidos cuando realizó su viaje original (por ejemplo, un hechicero de nivel 12 podrá recordar una ruta de hasta 12 hora incluso si le vendaron los ojos). Para que este hechizo sea efectivo deberá lanzarse antes de que pase 1 mes por nivel del viaje original.

13. Percepción Latente II – Como *Percepción Latente I*, excepto por el área de efecto.

14. Localizar Señal II – Como *Localizar Señal I*, excepto por el alcance.

15. Ojo de la Naturaleza I – Permite al lanzador visualizar y sentir cualquier actividad de una zona conocida (de hasta 30 metros de radio).

16. Conciencia de la Naturaleza V – Como *Conciencia de la Naturaleza I*, excepto por el área de efecto.

17. Comunicación con los Elementos – El hechicero puede comunicarse con cualquier fuerza elemental dentro del alcance. Esta fuerza elemental debe querer comunicarse con el lanzador (es decir, este hechizo no confiere capacidades comunicativas por la fuerza). Las fuerzas elementales incluyen a todos los elementales creados mágicamente, los espíritus de agua, los espíritus del bosque, etc.

18. Visiones en el Agua – El objetivo de este hechizo es un pequeño embalse de agua. El agua tiene que estar en calma (y permanecer en calma mientras dure el hechizo). El lanzador especifica un tema y aparecerá una visión en la superficie del agua que tiene que ver con el tema. La visión durará 1-50 asaltos.

19. Localizar Señal Verdadera – Como *Localizar Señal I*, excepto por el alcance.

20. Ojo de la Naturaleza II – Como *Ojo de la Naturaleza I*, excepto por el alcance y el área de efecto.

25. Predicción del Clima Verdadero – Como *Predicción del Clima I*, excepto que el período de tiempo es de 1 día por nivel.

30. Ojo de la Naturaleza III – Como *Ojo de la Naturaleza I*, excepto por el alcance y el área de efecto.

50. Ojo del Animista – Permite al hechicero monitorizar una zona de 30 metros de radio que haya visto y con la que esté familiarizado.

Notas especiales

Los diferentes hechizos de «Camino» (*Conocimiento de los Caminos*, *Encontrar Caminos*, etc.) tienen una definición común de «camino». Un «camino» es una senda, ruta o vereda creado o consuetudinario (ya sea por el hombre, los animales u otros medios) para un propósito, y sobre el cual se puede viajar o moverse con frecuencia al menos moderada.

Además, los límites del camino, a propósito de estos hechizos, estarán entre los puntos en los que un camino mayor, una centro de población (es decir, una aldea, un pueblo, ciudad, etc.) o un camino sin salida cortan el original. Por ejemplo, si el PJ lanza un hechizo de *Conocimiento de los Caminos* en una senda secundaria entre el Paseo del Rey y el Camino Imperial, estos dos «caminos» mayores marcarán el principio y el final de la senda, incluso si ésta se extiende más allá de esos puntos.

Maestría de las Hierbas

1. Conocimiento de las Hierbas – El lanzador aprenderá la naturaleza, historia y valor de 1 hierba cualquiera; si la planta no es una hierba no se conseguirá ninguna información.

2. Mejorar – Mejora la potencia de una hierba viva cualquiera en un 100% (es decir, x2); el hechizo sólo puede ser empleado una vez por hierba.

3. Encontrar Hierbas I – Permite al hechicero localizar 1 variedad de hierba específica cualquiera que pueda ver, independientemente de que haya obstáculos físicos (proporciona la dirección, distancia y cantidad exacta).

4. Hierba Curativa Instantánea – Permite al hechicero hacer que 1 hierba cualquiera sea capaz de producir efecto de inmediato. Cuando se use la hierba en cuestión, sus beneficios o peligros tendrán efecto instantáneo. La hierba se conservará 1 día por nivel del lanzador.

5. Maestría de las Hierbas II – El lanzador puede doblar la potencia de 1 hierba cualquiera (viva o muerta); el hechizo sólo puede emplearse 1 vez por hierba. No puede combinarse con hechizos *Mejorar Hierbas*.

6. Encontrar Hierbas III – Como *Encontrar Hierbas I*, excepto que el alcance es de 100 metros.

7. Producción de Hierbas – El hechicero puede hacer crecer una hierba plantando la semilla apropiada. La planta será estéril pero crecerá hasta su tamaño normal en 1-10 asaltos.

8. Maestría de las Hierbas III – Como *Maestría de las Hierbas II*, excepto que la potencia se incrementa 3 veces.

9. Encontrar Hierbas V – Como *Encontrar Hierbas I*, excepto que el alcance es de 150 metros.

10. Depurar Hierbas – Permite eliminar cualquier veneno tóxico, productos residuales, o efectos secundarios de todas las hierbas que se encuentren dentro del alcance.

11. Maestría de las Hierbas V – Como *Maestría de las Hierbas II*, excepto que la potencia se incrementa 5 veces.

13. Encontrar Hierbas X – Como *Encontrar Hierbas I*, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros. La localización se conocerá dentro de un radio de 3 metros.

15. Maestría de las Hierbas X – Como *Maestría de las Hierbas II*, excepto que la potencia se incrementa 10 veces.

17. Hierba Curativa Instantánea Preservada – Como *Hierba Curativa Instantánea*, excepto que la hierba se conservará durante 1 semana por nivel del lanzador.

18. Encontrar Hierbas XX – Como *Encontrar Hierbas I*, excepto que el alcance es de 7,5 kilómetros. La localización se conocerá dentro de un radio de 8 metros.

20. Encontrar Hierbas Dominado – Como *Encontrar Hierbas I*, excepto que el alcance es de 305 kilómetros. La localización se conocerá dentro de un radio de 30 metros.

25. Mejorar Verdadero – Como *Mejorar*, excepto que la potencia de una hierba viva se incrementa en un 100% por el nivel del lanzador (por ejemplo, un hechicero de nivel 30 incrementará la potencia de una hierba viva en un 3000% o 30 veces su potencia normal).

30. Maestría de las Hierbas Verdadero – Como *Maestría de las Hierbas II*, excepto que la potencia se incrementa un 100% por el nivel del lanzador (por ejemplo, un hechicero de nivel 50 incrementará la potencia de una hierba viva en un 5000% o 50 veces su potencia normal).

50. Encontrar Hierbas Verdadero – Como *Encontrar Hierbas I*, excepto que el lanzador puede localizar 1 variedad de hierba cualquiera dentro de un radio de 1,5 kilómetros suyo

LISTA BÁSICA DE ANIMISTA 4.2

MAESTRÍA DE LAS HIERBAS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Conocimiento de las Hierbas	1 hierba		contacto	I
2)	Mejorar	1 hierba	P	contacto	U
3)	Encontrar Hierbas I	varia	1 asalto/nivel	30 m	I
4)	Hierba Curativa Instantánea	1 hierba	1 día/nivel	contacto	U
5)	Maestría de las Hierbas II	1 hierba	P	contacto	U
6)	Encontrar Hierbas III	varia	1 asalto/nivel	100 m	I
7)	Producción de Hierbas	1 semilla	P	contacto	U
8)	Maestría de las Hierbas III	1 hierba	P	contacto	U
9)	Encontrar Hierbas V	varia	1 asalto/nivel	150 m	I
10)	Depurar Hierbas	varia	P	3 m	U
11)	Maestría de las Hierbas V	1 hierba	P	contacto	U
12)					
13)	Encontrar Hierbas X	varia	1 asalto/nivel	1,5 km	I
14)					
15)	Maestría de las Hierbas X	1 hierba	P	contacto	U
16)					
17)	H. Curativa Inst. Preservada	1 hierba	1 semana/nivel	contacto	U
18)	Encontrar Hierbas XX	1 hierba	1 asalto/nivel	7,5 km	I
19)					
20)	Encontrar Hierbas Dominado	varia	1 asalto/nivel	30 km	I
25)	Mejorar Verdadero	1 hierba	P	contacto	U
30)	Maestría de las Hierbas Verdadero	1 hierba	P	contacto	U
50)	Encontrar Hierbas Verdadero	1 hierba	1 asalto/nivel	1,5 km/nivel	I

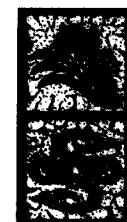
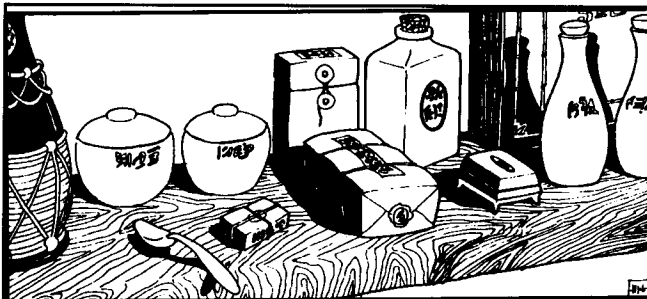
(por ejemplo, 75 kilómetros para un hechicero de nivel 50). La localización se conocerá dentro de un radio de 30 metros.

Notas especiales

1) Se define hierba como una planta que, cuando es preparada de forma especial, proporciona algún beneficio insólito al usuario. Esto no se aplica a los venenos.

2) El hechizo de *Mejorar* incrementa la potencia (por ejemplo, x2, x3, etc.) de una dosis de una hierba cualquiera (por ejemplo, una hierba potenciada x2 que "Cura 1-10 puntos de vida" se convertirá en una hierba que "Cura 2-20 puntos de vida"). Sin embargo, el DJ puede desear que este hechizo incremente el número de dosis de la hierba (por ejemplo, un hechizo de *Mejorar* x2 sobre 2 dosis de una hierba que "Cura 1-10 puntos de vida" hará que aparezcan 4 dosis). En cualquier caso, sólo puede lanzarse uno de estos hechizos sobre una determinada hierba. Los hechizos de crecimiento de plantas no funcionan sobre las hierbas.

3) Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más detalles sobre los efectos de las hierbas.



LISTA BÁSICA DE ANIMISTA 4.3

MAESTRÍA DE LAS PLANTAS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Conocimiento de las Plantas	1 planta	-	contacto	I
2)	Crecimiento Acelerado I	3 m.R	1 día	3 m	U
3)	Idiomas de las Plantas	uno mismo	1 min./nivel	contacto	I
4)	Curar Plantas	1 planta	P	contacto	U
5)	Crecimiento Acelerado II	3 m.R	1 día	3 m	U
6)	Localizar Plantas	1,5 km.R	-	uno mismo	I
7)	Crecimiento de las Plantas II	1 planta	P	contacto	U
8)	Control Sobre las Plantas I	1 planta	1 min./nivel	contacto	Fm
9)	Crecimiento Acelerado III	30 m.R	1 día	30 m	U
10)	Crecimiento de las Plantas III	1 planta	P	contacto	U
11)	Control Sobre las Plantas III	3 plantas	1 min./nivel	contacto	Fm
12)	Curar Árbol	1 árbol	P	contacto	U
13)	Crecimiento de las Plantas V	1 planta	P	contacto	U
14)	Crecimiento Acelerado IV	30 m.R	1 día	30 m	U
15)	Control Sobre las Plantas V	5 plantas	1 min./nivel	30 m	Fm
16)	Muro de Espinas	3 x 3 x 1,5 m	10 min./nivel	30 m	E
17)	Extinguir Fuego	3 m.R/nivel	10 min./nivel	30 m	U
18)	Crecimiento de las Plantas X	1 planta	P	contacto	U
19)					
20)	Crecim. de las Plantas Verd.	30 m.R	P	30 m	U
25)	Crecim. Acelerado Verdadero	3 m.R/nivel	1 día	3 m./nivel	U
30)	Control sobre las Plantas Verd.	30 m.R	1 min./nivel	30 m	Fm
50)	Animar Plantas	1 planta	1 min./nivel	30 m	U

Maestría de las Plantas

1. Conocimiento de las Plantas – El lanzador aprenderá la naturaleza e historia de 1 planta cualquiera.

2. Crecimiento Acelerado I – El lanzador puede incrementar la velocidad de crecimiento de 1 especie cualquiera de planta dentro del radio unas 10 veces.

3. Idiomas de las Plantas – Permite al hechicero entender y «hablar» el idioma de una especie vegetal cualquiera.



4. Curar Plantas – Cura el daño que haya recibido una planta más sencilla que un árbol (aquel daño especialmente grave puede obtener una TR para evitar los efectos de este hechizo, a decisión del DJ).

5. Crecimiento Acelerado II – Como *Crecimiento Acelerado I*, excepto que la velocidad de crecimiento es 100 veces la normal.

6. Localizar Plantas – El hechicero puede localizar ejemplares de 1 especie de planta cualquiera o puede averiguar qué especies de plantas crecen dentro del área de efecto.

7. Crecimiento de las Plantas II – Permite al lanzador doblar el tamaño de 1 planta cualquiera. El crecimiento tendrá lugar en el transcurso de 1 día.

8. Control Sobre las Plantas I – El lanzador puede controlar los procesos mentales o automáticos de 1 planta cualquiera, así como los movimientos de la misma. Observa que este hechizo no permite movimientos más allá de las capacidades normales de la planta.

9. Crecimiento Acelerado III – Como *Crecimiento Acelerado I*, excepto que el área de efecto es un radio de 30 metros y el alcance es de 30 metros.

10. Crecimiento de las Plantas III – Como *Crecimiento de las Plantas II*, excepto que el tamaño aumenta 3 veces.

11. Control Sobre las Plantas III – Como *Control Sobre las Plantas I*, excepto que puede controlar hasta 3 plantas cualquiera.

12. Curar Árbol – Como *Curar Plantas*, excepto que afectará a cualquier planta (incluyendo árboles).

13. Crecimiento de las Plantas V – Como *Crecimiento de las Plantas II*, excepto que el tamaño aumenta 5 veces.

14. Crecimiento Acelerado IV – Como *Crecimiento Acelerado II*, excepto que el área de efecto es un radio de 30 metros y el alcance es de 30 metros.

15. Control Sobre las Plantas V – Como *Control Sobre las Plantas I*, pero se puede controlar hasta 5 plantas cualesquiera.

16. Muro de Espinas – Invoca un muro de afiladas (pero flexibles) espinas de hasta 3 x 3 x 1,5 metros. Cualquiera que pase a través del muro recibirá d10 ataques de daga (utiliza un ataque de daga +50 en la Tabla de Ataque con Daga del **Manual de Combate**) por cada 0,3 metros que se mueva. El muro debe descansar sobre una superficie sólida.

17. Extinguir Fuego – Este hechizo se posará sobre cualquier fuego que esté consumiendo materiales vivos dentro del área de efecto.

18. Crecimiento de las Plantas X – Como *Crecimiento de las Plantas II*, excepto que el tamaño aumenta 10 veces.

20. Crecimiento de las Plantas Verdadero – Como *Crecimiento de las Plantas II*, excepto que afectará a todas las plantas que se encuentren dentro del área de efecto.

25. Crecimiento Acelerado Verdadero – Como *Crecimiento Acelerado I*, excepto por el alcance y el área de efecto.

30. Control Sobre las Plantas Verdadero – Como *Control Sobre las Plantas I*, excepto que puede controlar a todas las plantas que se encuentren dentro del área de efecto.

50. Animar Plantas – El hechicero puede animar a 1 planta cualquiera, que se moverá lentamente, acarreado consigo cualquier sistema de raíz que tuviese con ella.

Notas especiales

Consulta en la Sección 15.7 (p.97) más información sobre los muros.

Maestría de los Animales

1. Dormir Animal I – Hace que un animal (es decir, un ser no-humanoide) caiga dormido. No tendrá efecto sobre criaturas encantadas o que posean una inteligencia superior a la de un animal normal.

2. Curar Animales I – El hechicero puede curar una herida no mortal de 1 animal cualquiera de hasta 5 kilos de peso. La curación tardará 6-600 minutos.

3. Idiomas Animales – Permite al lanzador comprender y “hablar” el idioma de una especie animal cualquiera.

4. Dormir Animal III – Como *Dormir Animal I*, excepto que deja dormidos a 3 animales.

5. Maestría de los Animales I – El hechicero puede controlar las acciones de 1 animal cualquiera.

6. Localizar Animales – El lanzador puede localizar a miembros de 1 especie animal cualquiera o puede averiguar qué especies existen en la zona.

7. Fraternizar – Todos los animales a menos de 3 metros actuarán de manera amigable hacia el hechicero. Este hechizo no ejerce ningún tipo de control sobre los animales.

8. Curar Animales II – Como *Curar Animales I*, excepto que el animal afectado puede pesar hasta 75 kilos, o puede curar una herida mortal de 1 animal cualquiera de hasta 5 kilos de peso (aunque no puede resucitarlo).

9. Empatía Animal – El hechicero puede comprender y visualizar los pensamientos y emociones de 1 animal cualquiera.

10. Convocar Animal I – El hechicero convoca de manera mágica a una criatura de nivel 1 no inteligente del área circundante. Tiene que especificar el tipo de criatura, pero el DJ debe determinar el tipo que criatura que responde a la llamada. Si el animal puede entender al lanzador (por ejemplo, gracias a un hechizo de *Idiomas Animales*), la criatura podrá ser controlada a través de la comunicación normal. Si no es así, el control debe mantenerse por la concentración del hechicero. Si el animal convocado se usa para una misión que no sea peligrosa (bajo la perspectiva del animal), la duración del hechizo es de 10 minutos por nivel. En caso contrario o si el animal cae en una situación peligrosa, la duración del hechizo cae a 1 asalto por nivel.

11. Maestría de los Animales III – Como *Maestría de los Animales I*, excepto que el hechicero puede controlar a 3 criaturas.

12. Convocar Animal III – Como *Convocar Animal I*, excepto que el hechicero puede elegir dos de las siguientes opciones: **a)** el nivel de la criatura convocada se incrementa en 1, **b)** se convoca a una criatura de nivel 1 adicional, o **c)** la duración del hechizo es doble.

13. Invocación Animal – El lanzador puede «invocar» 1 animal cualquiera concreto conocido. Si es físicamente posible la criatura irá con él.

14. Resucitar Animal I – Hará retornar de la muerte a cualquier animal de hasta 5 kilos de peso. El animal muerto debe realizar una tirada (d100, abierta) y añadir dos veces su antiguo nivel. Además, tendrá un modificador adicional de -2 por cada día que haya estado muerto. Si el resultado es mayor de 100, resucitará. Si es menor, el animal no puede ser devuelto a la vida por el hechicero (hasta que avance de nivel de experiencia). La criatura tendrá un modificador -100 a todas sus acciones durante 20 días por día que haya estado muerto.

15. Llamada de la Naturaleza – Cuando se lance el hechizo sobre un animal domesticado, éste volverá a su estado “salvaje”. El animal no tendrá dificultades en adaptarse a las duras condiciones de la naturaleza (y no querrá volver a ser domesticado).

LISTA BÁSICA DE ANIMISTA 4.4

MAESTRÍA DE LOS ANIMALES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Dormir Animal I	1 animal	1 min./nivel	30 m	F
2)	Curar Animal I	1 animal	P	contacto	U
3)	Idiomas Animales	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	I
4)	Dormir Animal III	3 animales	1 min./nivel	30 m	F
5)	Maestría de los Animales I	1 animal	C	30 m	Fm
6)	Localizar Animales	uno mismo	-	1,5 km. R	I
7)	Fraternizar	todos los animales	C	3 m	F
8)	Curar Animales II	1 animal	P	contacto	U
9)	Empatía Animal	1 animal	P	30 m	I
10)	Convocar Animal I	1 animal	varia	30 m	E
11)	Maestría de los Animales III	3 animales	C	30 m	Fm
12)	Convocar Animal III	varia	varia	30 m	E
13)	Invocación Animal	1 animal	-	1,5 km./nivel	U
14)	Resucitar Animal I	1 animal	P	contacto	U
15)	Llamada de la Naturaleza	1 animal	P	contacto	U
16)	Maestría de los Animales V	5 animales	C	30 m	Fm
17)	Curar Animales III	1 animal	P	contacto	U
18)	Convocar Animal V	varia	varia	30 m	E
19)	Resucitar Animal II	1 animal	P	contacto	U
20)	Convocar Animal X	varia	varia	30 m	E
25)	Maestría de los Animales Verd.	varia	C	3 m./nivel	Fm
30)	Resucitar Animal III	1 animal	varia	30 m	U
50)	Convocar Animal Verdadero	varia	varia	30 m	E

16. Maestría de los Animales V – Como *Maestría de los Animales I*, pero el hechicero puede controlar a 5 criaturas.

17. Curar Animales III – Como *Curar Animales I*, excepto que el animal afectado puede pesar hasta 1.500 kilos, o puede curar una herida mortal de 1 animal cualquiera de hasta 75 kilos de peso (aunque no puede resucitarlo).

18. Convocar Animal V – Como *Convocar Animal III*, excepto que el hechicero puede elegir cuatro opciones.

19. Resucitar Animal II – Como *Resucitar Animal I*, excepto que el modificador es de -1 por cada dos días muerto y que no existe tiempo de recuperación.

20. Convocar Animal X – Como *Convocar Animal III*, excepto que el hechicero puede elegir nueve opciones.

25. Maestría de los Animales Verdadera – Como *Maestría de los Animales I*, excepto que puede controlar a todos los animales de una especie determinada que se encuentren a menos de 3 metros por nivel.

30. Resucitar Animal III – Como *Resucitar Animal I*, excepto que el animal es devuelto a la vida automáticamente y que no existe tiempo de recuperación; el alcance es de 30 metros.

50. Convocar Animal Verdadero – Como *Convocar Animal III*, excepto que el hechicero puede elegir una opción por cada dos niveles de experiencia.

Notas especiales

Cuando se permita elegir más de una opción en los hechizos de convocar, se puede elegir más de una vez la misma opción. Por ejemplo, con un *Convocar Animal III* hay dos opciones disponibles. Esto significa que se pueden usar ambas opciones para la misma cosa: se puede invocar a una criatura de nivel 3, ó 3 criaturas de nivel 1, o una criatura de nivel 1 puede convocarse hasta un período de tiempo 4 veces el normal.

LISTA BÁSICA DE ANIMISTA 4.5

MOVIMIENTOS/SENTIDOS NAT.

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Pasos de Felino	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 2)	Piel de Camaleón	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 3)	Sentidos Lobunos	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 4)	Celeridad de Cérvido I	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U
☐ 5)	Sentidos de Murciélago	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 6)	Mantener la Respiración	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 7)	Planear I	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 8)	Sentidos de Rapaz	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 9)	Piel de Tigre	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 10)	Fuerza de Verraco	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 11)	Garras de León	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 12)	Sentidos de Insecto	3 m./nivel	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 13)	Celeridad de Cérvido II	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U
☐ 14)	Piel de Oso	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 15)	Brazos de Oso	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 16)	Planear III	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 17)	Colmillos de Serpiente	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 18)	Piel de Wyvern	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 19)	Celeridad de Cérvido III	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U
☐ 20)	Fuerza de Buey	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 25)	Planear Verdadero	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 30)	Celeridad de Cérvido Verd.	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U
☐ 50)	Piel de Dragón	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U

Movimientos/Sentidos de la Naturaleza

1. Pasos de Felino – El lanzador puede moverse tan silenciosamente como un felino. Añade +20 a todas las maniobras de Acechar.

2. Piel de Camaleón – La piel del hechicero obtiene la coloración del área circundante. Añade de +10 a +50 a todas las maniobras de Acechar/Escondarse. Conforme el hechicero se mueve la coloración cambia para adecuarse al entorno. Este hechizo no afecta a la ropa o carcasas.

3. Sentidos Lobunos – El lanzador obtiene un sentido del olfato y auditivo mejorado (incluido la percepción de olores sutiles y ultrasonidos). Añade +50 a las tiradas de Percepción en las que intervengan sólo estos sentidos; +20 al resto de las tiradas de Percepción.

4. Celeridad de Cérvido I – El hechicero puede correr a doble velocidad normal (es decir, a velocidad de Carrera) gastando puntos de cansancio como si caminase.

5. Sentidos de Murciélago – Incrementa la capacidad de maniobra sin usar la vista del lanzador. Cuando esté cegado o sin visión, este hechizo le proporciona un modificador de +10 a +50 a las maniobras. Observa que este hechizo no elimina las penalizaciones por estar ciego, simplemente las hace menores.

6. Mantener la Respiración – El hechicero puede dejar sin respirar sin peligro alguno mientras dure el hechizo.

7. Planear I – El lanzador puede planear como un pájaro. El producto de la altitud y la velocidad en horizontal no puede exceder los 30 metros por segundo. Por ejemplo, un clérigo planeando a una velocidad de 1,5 metros por asalto si lo hace a 20 metros del suelo; o puede planear a 15 metros por asalto si lo hace a 2 metros de altura. Observa que el total debe ser **igual** a 30 metros (es decir, el hechicero no puede elegir una cantidad diferente de 30 metros).

8. Sentidos de Rapaz – El hechicero obtiene la agudeza visual de un halcón. Añade +50 a todas las tiradas de Percepción que dependan sólo de la vista y +20 al resto de las tiradas de Percepción.

9. Piel de Tigre – La piel del hechicero obtiene la elasticidad de un gran felino (TA 3).

10. Fuerza de Verraco – Proporciona la ferocidad de un verraco salvaje. El hechicero añade +20 a la BO en cuerpo a cuerpo, pero no podrá parar o usar proyectiles mientras dure el hechizo.

11. Garras de León – El hechicero obtiene la capacidad de realizar ataques de garra como un león, usando la Tabla de Ataque con Garras (del **Manual de Combate**), con un resultado máximo Mediano. Deberá desarrollar una habilidad (es decir, una BO) con las garras (el coste de desarrollo es el mismo que el Artes Marciales•Golpes; los modificadores por característica son Fu/Ag/Fu).

12. Sentidos de Insecto – El lanzador obtiene la sensibilidad a las vibraciones de los insectos. Podrá sentir vibraciones del suelo (u otro material sólido) dentro del área de efecto, averiguando los movimientos generales y el número de objetivos que lo producen (+/- 10%). A efectos prácticos recibirá una bonificación de +25 a +100 a la Percepción (dependiendo del tipo de actividad).

13. Celeridad de Cérvido II – Como *Celeridad de Cérvido I*, excepto que la velocidad es triple (es decir, a velocidad de Esprint).

14. Piel de Oso – La piel del hechicero obtiene la elasticidad de un oso (TA 8).

15. Brazos de Oso – El lanzador obtiene la capacidad de realizar ataques de presa como si fuese un oso, usando la Tabla de Ataque de Presa (del **Manual de Combate**), con un resultado máximo Mediano. Deberá desarrollar una habilidad (es decir, una BO) con este ataque (el coste de desarrollo es el mismo que el Artes Marciales•Barridos; los modificadores por característica son Fu/Ag/Ag).

16. Planear III – Como *Planear I*, excepto que el producto debe ser igual a 100 metros.

17. Colmillos de Serpiente – El lanzador obtiene la capacidad de realizar ataques de mordisco como si fuese una serpiente, usando la Tabla de Ataque de Mordisco (del **Manual de Combate**), con un resultado máximo Mediano. Deberá desarrollar una habilidad (es decir, una BO) con este ataque (el coste de desarrollo es el mismo que el Artes Marciales•Golpes; los modificadores por característica son Fu/Fu/Ag).

18. Piel de Wyvern – La piel del hechicero obtiene la elasticidad de un dragón menor (TA 12).

19. Celeridad de Cérvido III – Como *Celeridad de Cérvido I*, excepto que la velocidad es cuádruple (es decir, a velocidad de Esprint Rápido).

20. Fuerza de Buey – Proporciona la fuerza de un buey. El hechicero añade +40 a la BO en cuerpo a cuerpo, pero no podrá parar o usar proyectiles mientras dure el hechizo.

25. Planear Verdadero – Como *Planear I*, excepto que el producto debe ser igual a 150 metros.

30. Celeridad de Cérvido Verdadera – Como *Celeridad de Cérvido I*, excepto que la velocidad es quintuple (es decir, a velocidad de Arrancada).

50. Piel de Dragón – La piel del lanzador obtiene la elasticidad de las escamas de un dragón medio (TA 20).

Notas especiales

Con la excepción de *Piel de Camaleón*, *Garras de León*, *Colmillos de Serpiente*, el hechicero no cambia físicamente por el uso de cualquiera de los hechizos de esta lista.

Protección de la Naturaleza

1. Estudio de la Forma — El lanzador estudia y memoriza la forma de un tipo de animal o planta para usarlo con los hechizos de esta lista. El lanzador sólo puede haber estudiado tantas formas como nivel posea.

2. Resistir a los Elementos — Protege al objetivo del calor natural hasta 77°C y del frío natural hasta 7°C bajo cero (como si la temperatura fuese de 21°C). Para temperaturas superiores a 77°C, aumenta en uno la temperatura de 21°C por cada grado por encima de 77°C para determinar el calor efectivo. Para temperaturas inferiores a 7°C bajo cero, resta uno por cada grado por debajo de 7°C bajo cero para determinar el frío. Además recibe +20 a todas las TR contra hechizos y ataques de calor (+20 BD contra ataques elementales de fuego y calor), así como +20 a todas las TR contra hechizos y ataques de frío (+20 BD contra ataques elementales de hielo y frío). La duración del hechizo es de 10 minutos por nivel si el hechicero no se mueve; si lo hace, durará mientras se concentre.

3. Matices — Permite al lanzador adquirir el color físico de 1 objeto orgánico cualquiera. El lanzador debe estar en contacto con el objeto cuando realice el hechizo. En muchas situaciones esto proporciona una bonificación especial +10 a +50 (decisión del DJ) a las maniobras de Escondarse (y quizá a algunas maniobras de Acechar).

4. Aspecto de Planta — Permite al lanzador aparentar un tipo de planta cualquiera que haya estudiado. El lanzador conserva su tamaño y no puede oler ni sentir como la planta (es sólo una ilusión visual sujeta a las reglas generales sobre ilusiones, consulta la Sección 15.14, p.98).

5. Movimientos Silenciosos — El lanzador puede moverse silenciosamente mientras no cree ningún sonido a más de 2,5 centímetros de su cuerpo.

6. Respirar Agua — El hechicero puede respirar con normalidad bajo el agua. Este hechizo sólo funciona con el agua, no con otro tipo de líquido.

7. Aspecto de Animal — Permite al lanzador aparentar un tipo de animal cualquiera que haya estudiado. El lanzador conserva su tamaño y no puede oler ni sentir como el animal (es sólo una ilusión visual sujeta a las reglas generales sobre ilusiones, consulta la Sección 15.14, p.98).

8. Sombra — El lanzador y los objetos que porta parecen ser una sombra, por lo que son casi invisibles en zonas oscuras (en la mayoría de las situaciones equivaldrá a una bonificación a Acechar y Escondarse entre +25 y +75).

9. Escudo Orgánico I — Un ataque cualquiera realizado contra el hechicero este asalto sufrirá un modificador -50. El arma u objeto que golpe debe ser de origen orgánico (por ejemplo, un animal) o por lo menos parcialmente orgánico (por ejemplo, una flecha).

10. Forma de Planta I — Permite al hechicero tomar la forma de 1 planta cualquiera que haya estudiado. El lanzador parecerá y sentirá como la planta, aunque no obtendrá sus capacidades. Puede variar el tamaño desde un 75% a un 200% de lo normal. Consulta la Sección 15.20 (p.100) para más información sobre los cambios de forma.

11. Protección Contra los Elementos — El lanzador queda protegido del calor y frío natural (como si la temperatura fuese de 21°C). Además, recibe un +40 a todas las TR contra los hechizos de fuego/hielo y ataques de calor/frío (+40 BD contra los ataques elementales). La duración del hechizo es de 10 minutos por nivel si el hechicero no se mueve. Si lo hace, durará mientras siga concentrado.

12. Pensamientos Animales — Mientras dure el hechizo los patrones mentales del hechicero parecerán ser los de un animal cualquiera que haya estudiado. No puede moverse mientras el hechizo esté activo.

13. Escudo Orgánico II — Como *Escudo Orgánico I*, excepto que el modificador es -100.

14. Forma de Animal I — Permite al hechicero tomar la forma de 1 animal cualquiera que haya estudiado. El lanzador parecerá y sentirá como el animal, aunque no obtendrá sus capacidades físicas. Puede variar el tamaño desde un 75% a un 200% de lo normal. Consulta la Sección 15.20 (p.100) para más información sobre los cambios de forma.

LISTA BÁSICA DE ANIMISTA 4.6

PROTECCIÓN DE LA NAT.

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Estudio de la Forma	1 objetivo	P	100 m	I
2)	Resistir a los Elementos	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
3)	Matices	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
4)	Aspecto de Planta	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	E
5)	Movimientos Silenciosos	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
6)	Respirar Agua	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
7)	Aspecto de Animal	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	E
8)	Sombra	uno mismo	10 min/nivel	uno mismo	U
9)	Escudo Orgánico I *	1 ataque		uno mismo	E
10)	Forma de Planta I	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
11)	Protec. contra los Elementos	uno mismo	varia	uno mismo	U
12)	Pensamientos Animales	uno mismo	C	uno mismo	U
13)	Escudo Orgánico II *	1 ataque		uno mismo	E
14)	Forma de Animal I	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
15)	Pensamientos Anim. Verd.	uno mismo	C	uno mismo	U
16)	Forma de Planta II	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
17)	Forma de Animal II	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
18)	Escudo Orgánico III *	1 ataque		uno mismo	E
19)	Forma de Animal III	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	U
20)	Forma de Planta Verdadera	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	F
25)	Forma de Animal Verdadera	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	F
30)	Forma de la Nat. Verdadera	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo	F
50)	Escudo Orgánico Verdadero	uno mismo	1 asalto/nivel	uno mismo	E

15. Pensamientos Animales Verdadero — Como *Pensamientos Animales*, excepto que puede moverse (aunque aún necesita mantener la concentración).

16. Forma de Planta II — Como *Forma de Planta I*, excepto que también asumirá el olor y las capacidades de la planta. Puede variar el tamaño desde un 50% a un 400% de lo normal.

17. Forma de Animal II — Como *Forma de Animal I*, excepto que también obtendrá las capacidades de movimiento del animal elegido. Puede variar el tamaño desde un 50% a un 400% de lo normal.

18. Escudo Orgánico III — Como *Escudo Orgánico I*, excepto que el ataque falla automáticamente.

19. Forma de Animal III — Como *Forma de Animal II*, excepto que también obtendrá los ataques físicos del animal. Puede variar el tamaño desde un 5% a un 4000% de lo normal.

20. Forma de Planta Verdadera — Como *Forma de Planta II*, excepto que podrá cambiar su forma a la de otra planta estudiada en cualquier momento mientras dure el hechizo.

25. Forma de Animal Verdadera — Como *Forma de Animal III*, excepto que podrá cambiar su forma a la de otro animal estudiado en cualquier momento mientras dure el hechizo.

30. Forma de la Naturaleza Verdadera — Como *Forma de Planta II* y *Forma de Animal III* funcionando al mismo tiempo.

50. Escudo Orgánico Verdadero — Cada asalto que el hechizo esté activo, el lanzador puede negar (es decir, hacer que falle) un ataque dirigido contra él. El arma debe ser al menos parcialmente orgánica y debe darse cuenta del ataque.

Notas especiales

1) Consulta en la Sección 15.14 (p.98) más información sobre las limitaciones de las ilusiones.

2) Consulta en la Sección 15.20 (p.100) más información sobre los cambios de forma.

3) A propósito de esta lista, un animal es una criatura con una inteligencia no superior a la de un animal cualquiera.

LISTAS BÁSICAS DE CLÉRIGO 5.1

CANALIZACIONES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Crear Agua Bendita	100 ml de agua	P	contacto	E
2)	Calmar *	1 objetivo	1 as./10 fallo	15 m	F
3)	Canalizaciones I *	1 hechizo	-	varia	U
4)					
5)	Aturdir *	1 objetivo	1 as./10 fallo	15 m	F
6)	Canalizaciones III *	1 hechizo	-	varia	U
7)					
8)	Sopor Dorado *	1 objetivo	1 as./10 fallo	15 m	F
9)					
10)	Canalizaciones V *	1 hechizo	-	varia	U
11)	Cegar *	1 objetivo	10 min./10 fallo	3 m	F
12)					
13)	Canalizaciones VIII *	1 hechizo	-	varia	U
14)	Absolución *	1 objetivo	1 sem./10 fallo	15 m	F
15)	Grito Sagrado	6 m.R	-	6 m	F
16)	Retornar Objeto	1 objeto	varia	contacto	U
17)	Canalizaciones X *	1 hechizo	-	varia	U
18)	Santuario *	uno mismo	-	uno mismo	U
19)	Volver a Retornar Objeto	1 objeto	varia	contacto	U
20)	Absolución Pura *	1 objetivo	P	15 m	F
25)	Santuario Verdadero *	uno mismo	-	uno mismo	U
30)	Canalizaciones Dominado *	1 hechizo	-	varia	U
50)	Puente Sagrado	deidad	1 asalto	varia	U

Canalizaciones

1. Crear Agua Bendita – Cuando se termina de realizar el hechizo, hasta 100 ml de agua clara y limpia se transformará en agua bendita. Este hechizo tarda 1 hora en ser lanzado. Si no se guarda el agua en un recipiente limpio dejará de ser agua bendita.

2. Calmar – El lanzador apunta su brazo (codo extendido y puño cerrado) hacia el objetivo y, canalizando poder en bruto de su fuente (por lo general una deidad), éste no podrá realizar ninguna acción agresiva/ofensiva, luchando sólo cuando sea atacado.

3. Canalizaciones I – Cuando se ejecute *Canalizaciones I*, el hechizo de primer nivel que lance en el siguiente asalto será “canalizado” hacia otro hechicero del reino de Canalización. El hechizo “canalizado” se transmitirá al otro hechicero en el momento de tener efecto, y debe ser usado inmediatamente por el hechicero que lo recibe (es decir, el hechicero receptor será tratado como si fuese el lanzador del hechizo). Se aplican las restricciones habituales al hechizo transmitido. El lanzador de Canalizaciones debe poder ver al receptor del hechizo o conocer dónde está con exactitud (dirección y distancia o la localización exacta). El receptor sabe en todo momento cuando recibe el hechizo (aunque no tienen por qué saber de qué hechizo se trata): por ejemplo, si se sabe con certeza que un Clérigo estará en cierto altar a medianoche durante luna llena para recibir un hechizo, otro hechicero que lo sepa puede usar Canalizaciones para enviarle un hechizo.

5. Aturdir – El hechicero apunta su brazo (codo extendido y puño cerrado) hacia el objetivo y, canalizando poder en bruto de su fuente de poder (por lo general una deidad), éste quedará aturrido.

6. Canalizaciones III – Como *Canalizaciones I*, excepto que puede transmitirse hasta un hechizo de tercer nivel.

8. Sopor Dorado – El lanzador apunta su brazo (codo extendido y puño cerrado) hacia el objetivo y, canalizando poder en bruto de su fuente de poder (por lo general una deidad), éste

caerá en un profundo sopor. El primer minuto de sueño es mágico (por lo que el objetivo no podrá ser despertado del modo normal); después el objetivo podrá ser despertado con normalidad (aunque el sueño profundo evitará que se despierte por propia voluntad hasta que no pasen 8 horas).

10. Canalizaciones V – Como *Canalizaciones I*, excepto que puede transmitirse hasta un hechizo de quinto nivel.

11. Cegar – El hechicero apunta su brazo (codo extendido y puño cerrado) hacia el objetivo y, canalizando poder en bruto de su fuente de poder (por lo general una deidad), deja ciego al objetivo mientras dure el hechizo.

13. Canalizaciones VIII – Como *Canalizaciones I*, excepto que puede transmitirse hasta un hechizo de octavo nivel.

14. Absolución – [Mod. TR: -20] El «alma» del objetivo abandona el cuerpo, permaneciendo en el lugar donde las «almas» van mientras dure el hechizo. El alma puede volver a su cuerpo a través de un hechizo de *Resucitar* u otros métodos. El objetivo permanecerá inconsciente hasta que retorne su alma. Incluso las actividades del subconsciente (por ejemplo, curación, etc.) sufrirán una penalización de -75.

15. Grito Sagrado – Todos los seres que no sean del mismo «alineamiento» que el lanzador (actitud religiosa) y que fallen sus TR por 40 o menos quedarán aturridos 1 asalto por cada 10 puntos. Aquellos que fallen por más de 40 caerán inconscientes.

16. Retornar Objeto – El objeto (siempre que no pese más de 5 kilos) volverá a un lugar designado. Este hechizo tiene dos posibles duraciones (determinadas al lanzar el hechizo). El hechicero puede enviar (es decir, teleportar) el objeto al lugar designado cuando realiza el hechizo (con una duración instantánea) o puede hacer que el objeto vuelva al lanzador cuando quien posee el objeto haya completado una tarea especificada al realizar el hechizo.

17. Canalizaciones X – Como *Canalizaciones I*, excepto que puede transmitirse hasta un hechizo de décimo nivel.

18. Santuario – El lanzador volverá a un lugar prefijado para ello (una especie de teleportación). Para ello debe haber vivido en el lugar al menos 30 días (meditando unas 16 horas cada uno de ellos). El hechicero sólo puede tener un santuario en un momento dado.

19. Volver a Retornar Objeto – Como *Retornar Objeto*, excepto que el objeto permanecerá en el lugar designado (al realizar el hechizo) hasta 1 asalto por nivel. Al final de este período el objeto volverá allí de donde vino.

20. Absolución Pura – Como *Absolución*, excepto que la «alma» sólo puede volver con el hechizo de *Resucitar*.

25. Santuario Verdadero – Como *Santuario*, excepto que hasta 1 asalto por nivel después de usar Santuario, el lanzador puede realizar este hechizo para volver a menos de 6 metros del punto dónde realizó originalmente Santuario.

30. Canalizaciones Dominado – Como *Canalizaciones I*, excepto que puede transmitirse hasta un hechizo de vigésimo nivel.

50. Puente Sagrado – Abre una canalización directa entre el lanzador y su deidad; los resultados dependen de la personalidad, motivos y poderes del dios. Cualquier hechizo que pudiese ejecutar la deidad puede pasar a través del portal.

Notas especiales

1) Las reglas de carga se aplican para los hechizos de *Retornar* y *Volver a Retornar* (consulta la Sección 15.6, p.97).

2) Observa que los hechizos de esta lista pueden variar en su apariencia o uso según sea la deidad. Los DJ deberán sentirse libres de reemplazar los hechizos por otros más apropiados de la deidad. Por ejemplo, un dios del fuego podría tener un *Rayo Igneo* en lugar del hechizo *Aturdir* (un ataque en la Tabla de Ataques de Hechizos de Rayo de Fuego 13.5, p.84, con un modificador especial -25).

3) El DJ debe sopesar con cuidado la definición de «alineamiento» del hechizo de *Grito Sagrado*. Normalmente significará toda la gente que no sea específicamente un seguidor de la religión del hechicero (por lo que puede incluir a algún que otro aliado).

Invocaciones

1. Invocaciones I – El lanzador invoca mágicamente a una criatura no-inteligente de nivel 1 del área circundante. Debe especificar el tipo de criatura, pero el DJ determinará la criatura en concreto que responde a la llamada. Si la criatura entiende al lanzador (por ejemplo, con un hechizo de Idiomas Animales), la criatura podrá controlarse a través de comunicación normal. En caso contrario, el control se mantendrá sólo con la concentración del invocador. Si la criatura invocada es usada para cumplir una misión no peligrosa (en criterio de la criatura), la duración del hechizo es de 10 minutos por nivel. Sin embargo, si la criatura se coloca en una situación peligrosa, la duración disminuye inmediatamente a 1 asalto por nivel.

2. Invocaciones II – Como *Invocaciones I*, excepto que el lanzador puede elegir una de las siguientes opciones: **a)** el nivel de la criatura invocada se incrementa en uno, **b)** se invoca otra criatura de nivel 1, o **c)** la duración del hechizo se dobla.

3. Invocaciones III – Como *Invocaciones II*, excepto que puedes elegir 2 opciones.

4. Invocaciones IV – Como *Invocaciones II*, excepto que puedes elegir 3 opciones.

5. Invocaciones V – Como *Invocaciones II*, excepto que puedes elegir 4 opciones.

6. Invocaciones VI – Como *Invocaciones II*, excepto que puedes elegir 5 opciones.

7. Invocaciones VII – Como *Invocaciones II*, excepto que puedes elegir 6 opciones.

8. Invocaciones VIII – Como *Invocaciones II*, excepto que puedes elegir 7 opciones.

9. Invocaciones X – Como *Invocaciones II*, excepto que puedes elegir 9 opciones.

10. Portal Demoníaco I – El lanzador invoca a un Demonio de Clase I que aparecerá en el transcurso de 2 asaltos. El lanzador sólo puede controlarlo concentrándose en ello; si para el demonio se desvanecerá en 2 asaltos. Sin embargo, durante ese tiempo atacará al ser más cercano.

11. Invocaciones XV – Como *Invocaciones II*, excepto que puedes elegir 14 opciones.

13. Invocaciones Dominadas – Como *Invocaciones II*, excepto que puedes elegir 19 opciones.

15. Portal Demoníaco II – Como *Portal Demoníaco I*, excepto que invoca a un Demonio de Clase II.

17. Invocaciones en Espera – Como *Invocaciones X*, excepto que se puede retrasar hasta 1 día por nivel del lanzador o hasta que sea activado por lo siguiente (decidido por el hechicero al ejecutar el hechizo): movimientos concretos, sonidos específicos, contacto o acciones determinadas.

20. Portal Demoníaco III – Como *Portal Demoníaco I*, excepto que invoca a un Demonio de Clase III.

25. Invocaciones Masivas – Como *Invocaciones II*, excepto que puedes elegir tantas opciones como nivel tengas.

30. Invocaciones Verdaderas – Como *Invocaciones I*, excepto por la duración y que el nivel de la criatura se determina al azar.

50. Portal – El hechicero puede traer a cualquier ser a través de un «portal» hasta dónde se encuentre. Si el ser es inteligente, tiene que estar de acuerdo en ir; además, obtendrá información sobre el «alineamiento» general del lanzador y una vaga idea de la razón e importancia del uso del «portal».

LISTAS BÁSICAS DE CLÉRIGO 5.2

INVOCACIONES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Invocaciones I	1 criatura	varia	30 m	U
2)	Invocaciones II	1-2 criaturas	varia	30 m	U
3)	Invocaciones III	1-3 criaturas	varia	30 m	U
4)	Invocaciones IV	1-4 criaturas	varia	30 m	U
5)	Invocaciones V	1-5 criaturas	varia	30 m	U
6)	Invocaciones VI	1-6 criaturas	varia	30 m	U
7)	Invocaciones VII	1-7 criaturas	varia	30 m	U
8)	Invocaciones VIII	1-8 criaturas	varia	30 m	U
9)	Invocaciones X	1-9 criaturas	varia	30 m	U
10)	Portal Demoníaco I	1 demonio	C	3 m	U
11)	Invocaciones XV	1-15 criaturas	varia	30 m	U
12)					
13)	Invocaciones Dominadas	1-20 criaturas	varia	30 m	U
14)					
15)	Portal Demoníaco II	1 demonio	C	3 m	U
16)					
17)	Invocaciones en Espera	1-10 criaturas	varia	30 m	U
18)					
19)					
20)	Portal Demoníaco III	1 demonio	C	3 m	U
25)	Invocaciones Masivas	varia	varia	30 m	U
30)	Invocaciones Verdadero	1 criatura	1 día/nivel	30 m	U
50)	Portal	1 ser		varia	U

Notas especiales

1) Cuando puedas elegir más de una opción en los hechizos de invocaciones, puedes repetir la misma más de una vez. Por ejemplo, con un hechizo de *Invocaciones III* tienes dos opciones. Esto significa que si usas ambas en una misma opción: podrás invocar tres criaturas de nivel 1, o una criatura de nivel tres, o una criatura de nivel 1 durante 4 veces la duración del hechizo.

2) Los Demonios son seres de otros planos que son convocados por el lanzador a su mundo a través de la fuerza de los elementos (por uno que no sea del plano del demonio). Por eso ni el Demonio ni el lanzador tienen que hacer TR durante la invocación. Consulta el **Manual de Monstruos y Criaturas** para una descripción detallada de los Demonios. Si no sabes la Clase, usa la siguiente tabla para determinarlo. El DJ puede alterar este sistema de numeración por otro que quiera usar en su mundo.

Nivel	Clase
1-2	I
3-5	II
6-10	III
11-15	IV
16-20	V
21-40	VI
41+	Mas allá del Palio

3) Consulta en la Sección 15.22 (p.100) más información sobre los Demonios.

LISTAS BÁSICAS DE CLÉRIGO 5.3

MAESTRÍA DE LA VIDA

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Preservación I	1 cuerpo	1 min./nivel	3 m	U
2)	Conservación I	1 cuerpo	1 min./nivel	3 m	U
3)	Preservación II	1 cuerpo	1 h./nivel	3 m	U
4)	Curar Esencia Vital I	1 objetivo	P	3 m	U
5)	Conservación II	1 cuerpo	1 día/nivel	contacto	U
6)	Curar Esencia Vital II	1 objetivo	P	3 m	U
7)	Preservación III	1 cuerpo	1 día/nivel	contacto	U
8)					
9)	Curar Esencia Vital III	1 objetivo	P	3 m	U
10)	Preservación IV	1 cuerpo	1 semana/nivel	3 m	U
11)	Conservación III	1 cuerpo	1 día/nivel	3 m	U
12)	Resucitar I	1 cuerpo	P	3 m	U
13)	Curar Esencia Vital Verdadero	1 objetivo	P	3 m	U
14)	Preservación V	1 cuerpo	1 mes/nivel	3 m	U
15)	Resucitar II	1 cuerpo	P	3 m	U
16)	Conservación IV	1 cuerpo	1 semana/nivel	3 m	U
17)	Resucitar III	1 cuerpo	P	3 m	U
18)	Preservación Verdadera	1 cuerpo	1 año/nivel	3 m	U
19)	Restauración	1 objetivo	P	3 m	U
20)	Resucitar IV	1 cuerpo	P	3 m	U
25)	Resucitar V	1 cuerpo	P	3 m	U
30)	Restauración Verdadera	1 objetivo	P	3 m	U
50)	Resucitar Verdadero	1 cuerpo	P	3 m	U

Maestría de la Vida

1. Preservación I – El lanzador puede preservar un cuerpo muerto impidiendo cualquier deterioro (es decir, deterioro de características) o daño posterior. El objetivo caerá en coma. Este hechizo no evita que el alma del objetivo abandone el cuerpo.

2. Conservación I – El lanzador evita la partida del alma de un cuerpo “muerto” (impidiendo la muerte y permitiendo que el objetivo pueda ser curado tratando simplemente las heridas). Este hechizo debe ser lanzado antes de que el alma abandone el cuerpo o será necesario un hechizo de *Resucitar* (consulta la p.77) para hacer retornar el alma.

3. Preservación II – Como *Preservación I*, excepto por la duración.

4. Curar Esencia Vital I – El objetivo del hechizo tiene que ser alguien que haya sufrido algún tipo de daño en el alma. Curará d10 puntos de Constitución temporal. Consulta la Sección 7.2 para más información sobre el daño en el alma.

5. Conservación II – Como *Conservación I*, excepto por la duración.

6. Curar Esencia Vital II – Como *Curar Esencia Vital I*, excepto que curará 2d10 puntos perdidos.

7. Preservación III – Como *Preservación I*, excepto por la duración.

9. Curar Esencia Vital III – Como *Curar Esencia Vital I*, excepto que curará 3d10 puntos perdidos.

10. Preservación IV – Como *Preservación I*, excepto por la duración.

11. Conservación III – Como *Conservación I*, excepto por la duración.

12. Resucitar I – El hechicero puede “levantar” a 1 ser muerto devolviéndole el alma perdida. Esta alma debe existir aún y no debe llevar muerto más de 1 año. Para que tenga éxito, el objetivo deberá lanzar 1d100 (tirada abierta) y añadir la característica de Constitución (no la bonificación). Se aplica un modificador –10 por cada día que haya estado muerto (por ejemplo, si el objetivo murió hace 3 días, se restará 30 de la tirada). Si el resultado es 100 o superior, el objetivo habrá “resucitado” con éxito. Si es menor de 100, el objetivo no ha resucitado (y no podrá serlo nunca más por este hechicero). El objetivo queda incapacitado (-100 a todas las actividades) durante 100 días por cada día muerto (por ejemplo, si estuvo muerto 2 días, el tiempo de recuperación será de 200 días).

13. Curar Esencia Vital Verdadero – Como *Curar Esencia Vital I*, excepto que curará 1 punto perdido por cada nivel del hechicero.

14. Preservación V – Como *Preservación I*, excepto por la duración.

15. Resucitar II – Como *Resucitar I*, excepto que el modificador es –5 por cada día muerto y el tiempo de recuperación es de solo 50 días por día muerto.

16. Conservación IV – Como *Conservación I*, excepto por la duración.

17. Resucitar III – Como *Resucitar I*, excepto que el modificador es –2 por cada día muerto y el tiempo de recuperación es de solo 20 días por día muerto.

18. Preservación Verdadera – Como *Preservación I*, excepto por la duración.

19. Restauración – El objetivo del hechizo será cualquier ser que haya perdido capacidad mental (por ejemplo, de la lista de Erosión Mental). El objetivo recuperará la experiencia perdida, aunque la recuperación no siempre es completa. La cantidad de experiencia que no se recupera es igual a un 10 por cada día que el objetivo se haya encontrado en esta situación. Por ejemplo, si el objetivo perdió 10.000 puntos de experiencia y tardó 20 días en encontrar a un Clérigo con este hechizo, sólo podrá recuperar 8.000 puntos.

20. Resucitar IV – Como *Resucitar I*, excepto que el modificador es –1 por cada día muerto y el tiempo de recuperación es igual al número de días muerto.

25. Resucitar V – Como *Resucitar I*, excepto que el modificador es –1 por cada dos días muerto y no hay tiempo de recuperación.

30. Restauración Verdadera – Como *Restauración*, excepto que la mente del objetivo es restaurada por completo (incluyendo la experiencia).

50. Resucitar Verdadero – Como *Resucitar I*, excepto que el objetivo es resucitado automáticamente y no hay tiempo de recuperación.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre el daño en el alma y los efectos de la muerte.



Protecciones

1. Oración I – El objetivo recibe una bonificación especial +5 a todas sus tiradas de resistencia y de maniobra. Si el objetivo se aleja a más de 30 metros del lanzador el hechizo se cancelará.

2. Bendición I – Como *Oración I*, excepto que el objetivo recibe una bonificación especial + 5 a su bonificación defensiva y a las tiradas de maniobra.

3. Resistencia I – Como *Oración I*, excepto que el objetivo recibe una bonificación especial + 5 a su tirada de resistencia y su bonificación defensiva.

4. Resistencia al Calor – Como *Oración I*, excepto que la duración es de 10 minutos por nivel y que protege al objetivo del calor natural hasta 77°C (como si la temperatura fuese de 21°C). Para temperaturas superiores a 77°C, aumenta uno por cada grado por encima de 77°C para determinar el calor efectivo sobre el objetivo. Además, recibe +20 a todas las TR contra hechizos y ataques de calor (+20 BD contra ataques elementales de fuego y calor).

5. Resistencia al Frío – Como *Oración I*, excepto que la duración es de 10 minutos por nivel y que protege al objetivo del frío natural hasta 7°C bajo cero (como si la temperatura fuese de 21°C). Para temperaturas inferiores a 7°C, resta uno por cada grado por debajo de 7°C bajo cero para determinar el frío efectivo sobre el objetivo. Además, recibe +20 a todas las TR contra hechizos y ataques de frío (+20 BD contra ataques elementales de frío e hielo).

8. Esfera de Temperatura I – Todos los que se encuentren dentro de la esfera se benefician del hechizo de *Resistencia al Calor* o *Resistencia al Frío* (lo mismo para todos los objetivos). Si la esfera se aleja más de 30 metros del lanzador el hechizo se cancela.

10. Esfera de Protecciones I – Todos los que se encuentren dentro de la esfera se benefician del hechizo de *Oración I* o *Bendición I* o *Resistencia I* (lo mismo para todos los objetivos). Si la esfera se aleja más de 30 metros del lanzador el hechizo se cancela.

11. Oración III – Como *Oración I*, excepto que la bonificación total es de 15 y puede ser repartida entre hasta 3 objetivos. Un objetivo puede obtener una bonificación +15; 3 objetivos un +5 cada uno, etc.

12. Bendición III – Como *Bendición I*, excepto que la bonificación total es de 15 y puede ser repartida entre hasta 3 objetivos. Un objetivo puede obtener una bonificación +15; 3 objetivos un +5 cada uno, etc.

13. Resistencia III – Como *Resistencia I*, excepto que la bonificación total es de 15 y puede ser repartida entre hasta 3 objetivos. Un objetivo puede obtener una bonificación +15; 3 objetivos un +5 cada uno, etc.

15. Esfera de Temperatura II – Como *Esfera de Temperatura I*, excepto que el radio es de 6 metros.

17. Esfera de Protecciones III – Como *Esfera de Protecciones I*, excepto que todos los que se encuentren dentro de la esfera se benefician de *Oración III* o *Bendición III* o *Resistencia III* (lo mismo para todos los objetivos).

18. Oración V – Como *Oración I*, excepto que la bonificación total es de 25 y puede ser repartida entre hasta 5 objetivos. Un objetivo puede obtener una bonificación +25; 5 objetivos un +5 cada uno, etc.

20. Bendición V – Como *Bendición I*, excepto que la bonificación total es de 25 y puede ser repartida entre hasta 5 objetivos. Un objetivo puede obtener una bonificación +25; 5 objetivos un +5 cada uno, etc.

LISTAS BÁSICAS DE CLÉRIGO 5.4

PROTECCIONES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Oración I	1 objetivo	1 min./nivel	30 m	U
☐ 2)	Bendición I	1 objetivo	1 min./nivel	30 m	U
☐ 3)	Resistencia I	1 objetivo	1 min./nivel	30 m	U
☐ 4)	Resistencia al Calor *	1 objetivo	10 min./nivel	30 m	U
☐ 5)	Resistencia al Frío *	1 objetivo	10 min./nivel	30 m	U
☐ 6)					
☐ 7)					
☐ 8)	Esfera de Temperatura I	3 m R	10 min./nivel	3 m	U
☐ 9)					
☐ 10)	Esfera de Protecciones I	3 m R	1 min./nivel	3 m	U
☐ 11)	Oración III	1-3 objetivos	1 min./nivel	30 m	U
☐ 12)	Bendición III	1-3 objetivos	1 min./nivel	30 m	U
☐ 13)	Resistencia III	1-3 objetivos	1 min./nivel	30 m	U
☐ 14)					
☐ 15)	Esfera de Temperatura II	6 m R	10 min./nivel	3 m	U
☐ 16)					
☐ 17)	Esfera de Protecciones III	3 m R	1 min./nivel	3 m	U
☐ 18)	Oración V	1-5 objetivos	1 min./nivel	30 m	U
☐ 19)					
☐ 20)	Bendición V	1-5 objetivos	1 min./nivel	30 m	U
☐ 25)	Resistencia V	1-5 objetivos	1 min./nivel	30 m	U
☐ 30)	Esfera de Protecciones V	3 m R	1 min./nivel	3 m	U
☐ 50)	Protecciones Verdaderas	1 objetivo	1 min./nivel	30 m	U



25. Resistencia V – Como *Resistencia I*, excepto que la bonificación total es de 25 y puede ser repartida entre hasta 5 objetivos. Un objetivo puede obtener una bonificación +25; 5 objetivos un +5 cada uno, etc.

30. Esfera de Protecciones V – Como *Esfera de Protecciones I*, excepto que todos los que se encuentren dentro de la esfera se benefician de *Oración V* o *Bendición V* o *Resistencia V* (lo mismo para todos los objetivos).

50. Protecciones Verdaderas – El objetivo obtiene una bonificación especial +30 a sus TR, maniobras, y BD, además de restar 30 de todos los ataques elementales contra él.

Notas especiales

Resistencia, Oración, Bendición y Esfera de Protecciones no son acumulables.

LISTA BÁSICA DE CLÉRIGO 5.5

RECHAZOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Rechazar No-Muertos V	varia	1 min./nivel	30 m	F
2)	Cancelar Canalización	uno mismo	C	uno mismo	F
3)	Anti-Canalizaciones I	1 hechizo	-	30 m	E
4)	Neutralizar Maldición I	1 maldición	1 min./nivel	30 m	F
5)	Anti-Canalizaciones III	1 hechizo	-	30 m	E
6)	Rechazar No-Muertos IX	varia	1 min./nivel	30 m	F
7)	Quitar Maldición	1 objetivo	P	contacto	F
8)	Disipar Canalización I	1 objetivo	-	3 m	F
9)	Neutralizar Maldición II	1 maldición	1 hora/nivel	30 m	F
10)	Anti-Canalizaciones V	1 hechizo	-	30 m	E
11)	Rechazar No-Muertos XII	varia	1 min./nivel	30 m	F
12)	Anti-Canalizaciones VIII	1 hechizo	-	30 m	E
13)					
14)	Disipar Canalización V	5 objetivos	-	3 m	F
15)	Anti-Canalizaciones X	1 hechizo	-	30 m	E
16)	Rechazar No-Muertos XV	varia	1 min./nivel	30 m	F
17)					
18)	Neutralizar Maldición III	1 maldición	1 día/nivel	30 m	F
19)	Disipar Canalización X	10 objetivos	-	3 m	F
20)	Rechazar No-Muertos Verd.	1 no-muerto	1 min./nivel	30 m	F
25)	Eliminar Maldición Verdader.	1 maldición	P	contacto	F
30)	Anti-Canalizaciones Verdader.	1 hechizo	-	30 m	E
50)	Volver a Canalizar	1 hechizo	1 asalto/nivel	100 m	F

Rechazos

1. Rechazar No-Muertos V – Hace que hasta 5 No-Muertos huyan o se desintegren. Todos los No-Muertos pertenecen a una clase. Este hechizo afecta hasta 5 puntos de No-Muertos (los de Clase I cuentan como 1 punto, los de Clase II como 2 puntos, etc.). Los que hayan sido creados con un hechizo de Animar Muertos (consulta la lista de Canalización Maligna, Nigromancia) son tratados como de Clase I y no se les permite hacer una TR (es decir, son desintegrados automáticamente si el hechizo no falla).

Cada objetivo puede hacer una TR; si falla por 50 puntos o menos, huirá (si no puede permanecerá inmóvil). Si falla por más de 50 se desintegrará. Se aplicará la misma Tirada de Ataque de Hechizo Básico para todos los objetivos. Si no sabes la clase de No-Muerto, usa la siguiente tabla.

Nivel	Clase	Nivel	Clase	Nivel	Clase
1-2	I	6-8	III	13-15	V
3-5	II	9-12	IV	16+	VI

La TR puede modificarse concentrando los efectos del hechizo. Por cada punto adicional gastado sobre un objetivo (por encima de los necesarios para afectarlo con normalidad), la TR se modificará en -5. Así, un *Rechazar No-Muerto V* puede afectar a 5 No-Muertos de Clase I sin modificador a la TR o a un No-Muerto de Clase I con un modificador a la TR -20 o cualquier otra combinación de objetivos siempre que no se superen los 5 puntos de gasto.

2. Cancelar Canalización – Cuando el lanzador de este hechizo sea objetivo de un hechizo del reino de Canalización, éste deberá hacer una TR (antes de que el objetivo tenga que hacerla). Para esta TR cada hechizo usa como nivel el de su lanzador. Si la TR del hechizo tiene éxito, podrá afectar al objetivo de manera normal; en caso contrario, el hechizo no tendrá efecto sobre el objetivo.

3. Anti-Canalizaciones I – Cancela la transmisión o recepción de un hechizo de *Canalizaciones I* dentro del alcance, sin posibilidad de TR.

4. Neutralizar Maldición I – [Mod. a la TR: -20] Anula una maldición mientras dure el hechizo. La maldición no es eliminada y volverá a tener efecto después de que acabe el hechizo.

5. Anti-Canalizaciones III – Como *Anti-Canalizaciones I*, excepto que afecta a un hechizo de *Canalizaciones III*.

6. Rechazar No-Muertos IX – Como *Rechazar No-Muertos V*, excepto que puede afectar a 9 puntos.

7. Quitar Maldición – Elimina una maldición si no pasa una TR. El nivel de la maldición será igual al nivel de su lanzador. Si no puede disiparse, el lanzador no puede volver a intentarlo hasta que haya incrementado los rangos de habilidad para esta lista de hechizos.

8. Disipar Canalización I – Cualquier hechizo activo del reino de la Canalización sobre el objetivo deberá hacer una TR (usa el nivel del lanzador del hechizo como nivel de éste). Si falla la TR el hechizo se disipará.

9. Neutralizar Maldición II – Como *Neutralizar Maldición I*, excepto por la duración.

10. Anti-Canalizaciones V – Como *Anti-Canalizaciones I*, excepto que afecta a un hechizo de *Canalizaciones V*.

11. Rechazar No-Muertos XII – Como *Rechazar No-Muertos V*, excepto que puede afectar a 12 puntos.

12. Anti-Canalizaciones VIII – Como *Anti-Canalizaciones I*, excepto que afecta a un hechizo de *Canalizaciones VIII*.

14. Disipar Canalización V – Como *Disipar Canalización I*, excepto que afecta hasta a 5 objetivos.

15. Anti-Canalizaciones X – Como *Anti-Canalizaciones I*, excepto que afecta a un hechizo de *Canalizaciones X*.

16. Rechazar No-Muertos XV – Como *Rechazar No-Muertos V*, excepto que puede afectar a 15 puntos.

18. Neutralizar Maldición III – Como *Neutralizar Maldición I*, excepto que la maldición queda anulada 1 día por nivel.

19. Disipar Canalización X – Como *Disipar Canalización I*, excepto que afecta hasta a 10 objetivos.

20. Rechazar No-Muertos Verdadero – Como *Rechazar No-Muertos V*, excepto que este hechizo desintegra por completo a un no-muerto de Clase V o menor. Los no-muertos de Clase VI salen huyen inmediatamente.

25. Eliminar Maldición Verdadera – [Mod. a la TR: -50] Como *Neutralizar Maldición I*, excepto por el modificador a la TR.

30. Anti-Canalizaciones Verdadero – Como *Anti-Canalizaciones I*, excepto que puede cancelar cualquier hechizo de *Canalizaciones*, excepto aquellos canalizados con la ayuda de *Puente Sagrado* (consulta la lista Básica de Clérigo, *Canalizaciones*).

50. Volver a Canalizar – El hechicero intercepta 1 hechizo canalizado que se está transmitiendo o recibiendo en ese momento dentro del alcance y envía este hechizo en su lugar. La persona que envía el hechizo canalizado obtiene una TR (el nivel de ataque de este hechizo contra su nivel; no contra el nivel del hechizo que se está interceptando).

Notas especiales

1) El DJ puede asignar modificadores especiales a los No-Muertos más poderosos. Consulta el *Manual de Monstruos y Criaturas* para ver un listado completo de No-Muertos.

2) Si se ha lanzado un hechizo de *Rechazar No-Muertos* sobre un No-Muerto específico, el lanzador no podrá lanzar otro hechizo del mismo tipo sobre el objetivo hasta que haya incrementado su rango a la habilidad con esta lista.

3) Consulta en la Sección 15.21 (p.100) más información sobre las maldiciones.

Sendas Comunes

1. Adivinación – Cuando el lanzador tenga que tomar una elección sobre lo que tenga muy poca o ninguna información (por ejemplo, qué pasillo le llevará a la salida con más rapidez) este hechizo le permitirá determinar cual es la elección correcta en un 75% de las veces; el Director de Juego lo determinará con una tirada d100: elección correcta con un 26-100 e incorrecta con un 01-25).

3. Intuiciones I – El lanzador obtiene una visión de lo que pasará probablemente en el siguiente minuto si se toma una acción que especifique.

4. Sueños I – El hechicero tiene un sueño relacionado con el tema que decidió antes de retirarse. Deberá dormir un ciclo normal de sueño (mínimo 4 horas) para que funcione este hechizo.

5. Intuiciones III – Como *Intuiciones I*, excepto que puede contemplar hasta 3 minutos en el futuro.

6. Relato de la Muerte – El realizador del hechizo obtendrá una visión de los sucesos que han rodeado la muerte de un objetivo muerto a través de sus ojos. Puede obtener una visión del asesino (si lo hay), etc. El lanzador debe estar dentro de un radio de 3 metros del cuerpo, y éste debe haber fallecido hace menos años que el nivel del hechicero.

7. Apertura de Canalización I – El lanzador puede entrar en contacto con cualquier objetivo conocido que acepte. Este hechizo permitirá al lanzador conocer la localización exacta (sólo dirección y distancia) del otro ser. Suele usar antes de un hechizo de *Canalización* (consulta la lista básica de clérigo *Canalizaciones*).

8. Intuiciones V – Como *Intuiciones I*, excepto que puede contemplar hasta 5 minutos en el futuro.

10. Sueños III – Como *Sueños I*, excepto que el límite es de 3 sueños por noche sobre temas diferentes.

11. Intuiciones X – Como *Intuiciones I*, excepto que puede contemplar hasta 10 minutos en el futuro.

12. Comunión I – El lanzador recibe (normalmente de su deidad) un «sí» o un «no» a una pregunta que haga sobre un tema. Este hechizo puede usarse un máximo de 1 vez por día.

13. Cuenco Mágico I – El objetivo de este hechizo es un pequeño recipiente de agua clara y limpia. El agua tiene que estar en calma (y permanecer en calma mientras dure el hechizo). El lanzador especifica un tema y aparecerá una visión en la superficie del agua que tiene que ver con el tema. La visión tardará 5-50 asaltos.

15. Apertura de Canalización II – Como *Apertura de Canalización I*, excepto por el alcance.

18. Cuenco Mágico II – Como *Cuenco Mágico I*, excepto que puede especificar hasta 2 temas (de 5-50 asaltos para cada uno de ellos).

19. Relato de la Muerte Verdadero – El hechicero recibe una visión de los eventos que desembocaron en la muerte de un objetivo cualquiera que se encuentre a menos de 3 metros. Obtendrá las razones claras de su muerte, quién fue su asesino (si lo hubiese) y quién fue el responsable en última instancia (si lo hubo). El cuerpo puede llevar muerto tanto tiempo como sea.

20. Comunión Verdadera – Como *Comunión I*, excepto que el hechicero puede recibir una respuesta más detallada (por ejemplo, un nombre o una frase corta) a una pregunta que trate sobre 1 sólo concepto.

25. Intuiciones Verdaderas – Como *Intuiciones I*, excepto que puede contemplar hasta 1 minuto por nivel en el futuro.

LISTAS BÁSICAS DE CLÉRIGO 5.6

SENDAS COMUNES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Adivinación	uno mismo		uno mismo	I
2)					
3)	Intuiciones I	uno mismo		uno mismo	I
4)	Sueños I	uno mismo	sueño	uno mismo	I
5)	Intuiciones III	uno mismo		uno mismo	I
6)	Relato de la Muerte	uno mismo		uno mismo	I
7)	Apertura de Canalización I	1 ser	C	1,5 km./nivel U	
8)	Intuiciones V	uno mismo		uno mismo	I
9)					
10)	Sueños III	uno mismo	sueño	uno mismo	I
11)	Intuiciones X	uno mismo		uno mismo	I
12)	Comunión I	uno mismo	C	uno mismo	I
13)	Cuenco Mágico I	1 recipiente	1 min./nivel	3 m	I
14)					
15)	Apertura de Canalización II	1 ser	C	1,5 km./nivel U	
16)					
17)					
18)	Cuenco Mágico II	1 recipiente	1 min./nivel	3 m	I
19)	Relato de la Muerte Verd.	uno mismo		uno mismo	I
20)	Comunión Verdadera	uno mismo	C	uno mismo	I
25)	Intuiciones Verdaderas	uno mismo		uno mismo	I
30)	Apertura de Canaliz. Verd.	1 ser	C	1,5 km./nivel U	
50)	Gran Oración	uno mismo	C	uno mismo	I

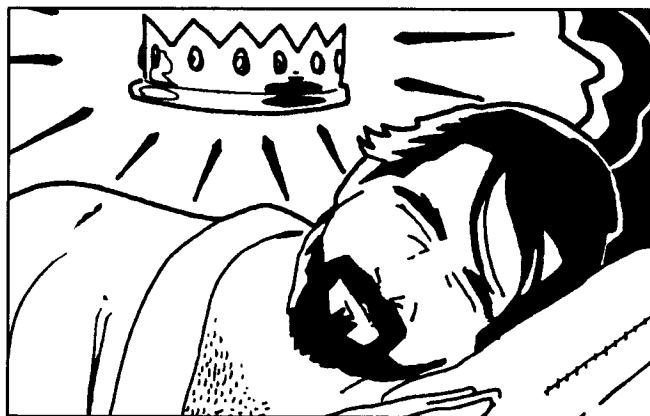
30. Apertura de Canalización Verdadera – Como *Apertura de Canalización I*, excepto que el lanzador puede abrir una canalización a cualquier persona que elija, esté o no de acuerdo con ella. El hechicero debe especificar el tipo de ser que está buscando (por ejemplo, un sacerdote de un dios en concreto, un guerrero con ojos azules, etc.).

50. Gran Oración – El hechicero recibe información detallada de su deidad con respecto a una pregunta que realice.

Notas especiales

1) Cuando use *Adivinación*, el lanzador debe tener un número de opciones limitadas (es decir, finitas y determinadas). Después de lanzar el hechizo el lanzador no puede realizar otro sobre la misma información hasta que haya subido de nivel.

2) Consulta en la Sección 15.16 (p.99) más información sobre la simbología y los sueños.



LISTAS BÁSICAS DE PALADÍN 6.1

ATAQUES SAGRADOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Ataque Sagrado I *	uno mismo	-	uno mismo	U
2)	Impacto Justo I	uno mismo	-	uno mismo	U
3)	Fuerza Sagrada I	uno mismo	1 asalto/nivel	uno mismo	U
4)	Ataque Sagrado II *	uno mismo	-	uno mismo	U
5)	Impacto Justo II	uno mismo	-	uno mismo	U
6)	Poco Sagrado *	uno mismo	-	uno mismo	U
7)	Ataque Sagrado III *	uno mismo	-	uno mismo	U
8)	Impacto Justo III	uno mismo	-	uno mismo	U
9)	Aura Sagrada I	3 m.R.	1 min./nivel	uno mismo	F
10)	Ataque Sagrado IV *	uno mismo	-	uno mismo	U
11)	Impacto Justo IV	uno mismo	-	uno mismo	U
12)	Fuerza Sagrada II	uno mismo	1 asalto/nivel	uno mismo	U
13)	Ataque Sagrado V *	uno mismo	-	uno mismo	U
14)					
15)	Aura Sagrada II	3 m.R.	1 min./nivel	uno mismo	F
16)	Ataque Sagrado VI *	uno mismo	-	uno mismo	U
17)	Fuerza Sagrada III	uno mismo	1 asalto/nivel	uno mismo	U
18)					
19)	Ataque Sagrado VII *	uno mismo	-	uno mismo	U
20)	Aura Sagrada Verdadera	3 m.R.	1 min./nivel	uno mismo	F
25)	Ataque Sagrado Verdadero *	uno mismo	-	uno mismo	U
30)	Poco Sagrado Verdadero *	uno mismo	-	uno mismo	U
50)	Mártir Sagrado	0,3 m./nivel	-	uno mismo	E

Ataques Sagrados

1. Ataque Sagrado I – Añade +15 al ataque cuerpo a cuerpo o de proyectil que el lanzador vaya a realizar este asalto.

2. Impacto Justo I – Después de realizar el hechizo, existe una probabilidad de que el próximo ataque del hechicero (ya sea cuerpo a cuerpo o de proyectil) sea «Mágico» a propósito de resolver los críticos (normalmente sólo se aplica contra criaturas grandes y enormes). La probabilidad es de un 10% más otro 5% por cada asalto que el hechicero se concentre (es decir, rece) inmediatamente antes de preparar y lanzarlo. El ataque afectado debe tener lugar antes de que pase 1 minuto por nivel de realizar este hechizo.

3. Fuerza Sagrada I – El hechicero obtiene una bonificación especial +5 a la bonificación por fuerza a propósito de una maniobra. En combate, la bonificación especial se convierte en +10 a los ataques cuerpo a cuerpo y en +5 a los de proyectil.

4. Ataque Sagrado II – Como *Ataque Sagrado I*, excepto que la bonificación es +20.

5. Impacto Justo II – Como *Impacto Justo I*, excepto que el ataque se tratará como de «Mithril».

6. Foco Sagrado – Como *Impacto Justo I*, excepto que el crítico será «Sagrado» y la probabilidad es igual a un 20% más otros 2% por cada Punto de Poder **adicional** que se use para realizar este hechizo. Por ejemplo, un Paladín de nivel 6 tendrá una probabilidad máxima de 20%; un Paladín de nivel 0 puede llegar a un 28% de probabilidades (gastando 10 PP en el lanzamiento del hechizo).

7. Ataque Sagrado III – Como *Ataque Sagrado I*, excepto que la bonificación es +25.

8. Impacto Justo III – Como *Impacto Justo I*, excepto que el ataque se tratará como «Sagrado».

9. Aura Sagrada I – Una brillante y centelleante aura envuelve al hechicero. Todas las criaturas «de la oscuridad» que se encuentren en el área de efecto deben hacer una TR cada asalto o recibirán un crítico 'A' (el tipo de crítico lo determina el DJ según la naturaleza de la criatura).

10. Ataque Sagrado IV – Como *Ataque Sagrado I*, excepto que la bonificación es +30.

11. Impacto Justo IV – Como *Impacto Justo I*, excepto que el ataque se tratará como «Exterminador».

12. Fuerza Sagrada II – Como *Fuerza Sagrada I*, excepto que la bonificación por fuerza es de +10 para una maniobra (+20 a los ataques cuerpo a cuerpo y +10 a los de proyectil).

13. Ataque Sagrado V – Como *Ataque Sagrado I*, excepto que la bonificación es +35.

15. Aura Sagrada II – Como *Aura Sagrada I*, excepto que reciben un crítico 'B'.

16. Ataque Sagrado VI – Como *Ataque Sagrado I*, excepto que la bonificación es +40.

17. Fuerza Sagrada III – Como *Fuerza Sagrada I*, excepto que la bonificación por fuerza es de +15 para una maniobra (+30 a los ataques cuerpo a cuerpo y +15 a los de proyectil).

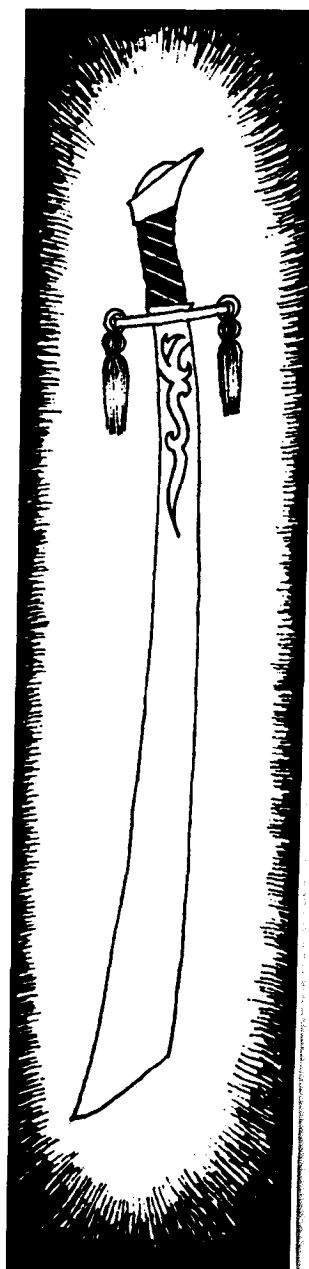
19. Ataque Sagrado VII – Como *Ataque Sagrado I*, excepto que la bonificación es +45.

20. Aura Sagrada Verdadera – Como *Aura Sagrada I*, excepto que reciben un crítico 'C'.

25. Ataque Sagrado Verdadero – Como *Ataque Sagrado I*, excepto que la bonificación es +50.

30. Foco Sagrado Verdadero – Como *Foco Sagrado*, excepto que el ataque es Sagrado de manera automática.

50. Mártir Sagrado – El hechicero expone a todo lo que se encuentre dentro del área de efecto al poder en bruto de su dios. Todos reciben un ataque de *Bola de Fuego* +100 (centrada en el lanzador). Todo el daño en puntos de vida se dobla y se recibe un Crítico Exterminador adicional (a resolver en la columna de Exterminador de la Tabla de Críticos de Hechizos Para Criaturas, Tabla 14.5, p.93). El hechicero actúa como centro de la explosión y no es inmune al daño. Nada, ni objetos, hechizos, etc., podrá protegerle de la deflagración.



Comunión

1. Detectar Enemigos I – Detecta el número total de «enemigos» (y proporciona la dirección y distancia aproximada a ellos). El hechizo también revela el tipo de enemigo más representativo del grupo (por total de niveles). El hechicero puede concentrarse en un radio de 15 metros diferente cada asalto.

2. Cancelar Canalización – Cuando el lanzador de este hechizo sea objetivo de un hechizo del reino de Canalización, el hechizo «recién lanzado» debe primero hacer una TR antes afectar a su objetivo. Para esta TR, cada hechizo tiene un nivel igual al nivel de su lanzador. Si el hechizo pasa la TR, podrá elegir su objetivo de manera normal; de cualquier otra manera el hechizo no tendrá efecto sobre su objetivo.

3. Cancelar Esencia – Como *Cancelar Canalización*, excepto que el lanzador estará protegido de los hechizos del reino de Esencia.

4. Cancelar Mentalismo – Como *Cancelar Canalización*, excepto que el lanzador estará protegido de los hechizos del reino de Mentalismo.

5. Sueños I – El hechicero tiene un sueño relacionado con el tema que decidió antes de retirarse. Deberá dormir un ciclo normal de sueño (mínimo 4 horas) para que funcione este hechizo.

6. Habla del Enemigo – Mientras dure el hechizo, el lanzador podrá leer y hablar un idioma «enemigo» como si tuviese una rango de habilidad de 8.

7. Dispar Canalización I – Cualquier hechizo activo del reino de Canalización que haya sobre el objetivo deberá hacer una TR (usa el nivel del lanzador como nivel del hechizo). Si el hechizo falla la TR, será dispersado.

8. Dispar Esencia I – Como *Dispar Canalización*, excepto que afecta a los hechizos del reino de la Esencia.

9. Dispar Mentalismo I – Como *Dispar Canalización*, excepto que afecta a los hechizos del reino del Mentalismo.

10. Detectar Enemigos II – Como *Detectar Enemigos I*, excepto por el alcance y el área de efecto.

11. Sueños III – Como *Sueños I*, excepto que el límite es de 3 sueños por noche sobre temas diferentes.

12. Relato de la Muerte – El realizador del hechizo obtendrá una visión de los sucesos que han rodeado la muerte de un objetivo muerto a través de sus ojos. Puede obtener una visión del asesino (si lo hay), etc. El lanzador debe estar dentro de un radio de 3 metros del cuerpo, y éste debe haber fallecido hace menos años que el nivel del hechicero.

13. Apertura de Canalización I – El lanzador puede entrar en contacto con cualquier objetivo conocido que acepte. Este hechizo permitirá al lanzador conocer la localización exacta (sólo dirección y distancia) del otro ser. Suele usar antes de un hechizo de *Canalización* (consulta la lista básica de clérigo *Canalizaciones*).

14. Esfera de Dispar Canalización I – Como *Dispar Canalización I*, excepto por el área de efecto (centrada en el lanzador). Si se encuentra algún hechizo activo en el radio, deberá pasar una TR (con un modificador especial +30) o será cancelado (no dispersado) mientras siga dentro del radio de acción de la esfera.

15. Esfera de Dispar Esencia I – Como Esfera de *Dispar Canalización I*, excepto que afecta a los hechizos del reino de la Esencia.

16. Esfera de Dispar Mentalismo I – Como Esfera de *Dispar Canalización I*, excepto que afecta a los hechizos del reino del Mentalismo.

LISTAS BÁSICAS DE PALADÍN 6.2

COMUNIÓN

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Detectar Enemigos I	15 m.R	1 min./nivel(C)	30 m./nivel	P
2)	Cancelar Canalización	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	F
3)	Cancelar Esencia	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	F
4)	Cancelar Mentalismo	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	F
5)	Sueños I	uno mismo	sueño	uno mismo	I
6)	Habla del Enemigo	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	I
7)	Dispar Canalización I	1 objetivo	-	3 m	F
8)	Dispar Esencia I	1 objetivo	-	3 m	F
9)	Dispar Mentalismo I	1 objetivo	-	3 m	F
10)	Detectar Enemigos II	30 m.R	1 min./nivel(C)	150 m./nivel	P
11)	Sueños III	uno mismo	sueño	uno mismo	I
12)	Relato de la Muerte	uno mismo	-	uno mismo	I
13)	Apertura de Canalización I	1 ser	C	1,5 km./nivel	U
14)	Esfera de Dispar Canaliz. I	3 m.R	C	uno mismo	F
15)	Esfera de Dispar Esencia I	3 m.R	C	uno mismo	F
16)	Esfera de Dispar Mentalismo I	3 m.R	C	uno mismo	F
17)	Comunión I	uno mismo	C	uno mismo	U
18)					
19)	Relato de la Muerte Verd.	uno mismo	-	uno mismo	I
20)	Detectar Enemigos Verdadero	60 m.R	1 min./nivel(C)	300 m./nivel	P
25)	Comunión Verdadera	uno mismo	C	uno mismo	U
30)	Apertura de Canaliz. Verd.	1 ser	C	1,5 km./nivel	U
50)	Gran Oración	uno mismo	C	uno mismo	U

17. Comunión I – El lanzador recibe (normalmente de su deidad) un «sí» o un «no» a una pregunta que haga sobre un tema. Este hechizo puede usarse un máximo de 1 vez por día.

19. Relato de la Muerte Verdadero – El hechicero recibe una visión de los eventos que desembocaron en la muerte de un objetivo cualquiera que se encuentre a menos de 3 metros. Obtendrá las razones claras de su muerte, quién fue su asesino (si lo hubiese) y quién fue el responsable en última instancia (si lo hubo). El cuerpo puede llevar muerto tanto tiempo como sea.

20. Detectar Enemigos Verdadero – Como *Detectar Enemigos I*, excepto por el alcance y el área de efecto.

25. Comunión Verdadera – Como *Comunión I*, excepto que el hechicero puede recibir una respuesta más detallada (por ejemplo, un nombre o una frase corta) a una pregunta que trate sobre 1 sólo concepto.

30. Apertura de Canalización Verdadera – Como *Apertura de Canalización I*, excepto que el lanzador puede abrir una canalización a cualquier persona que elija, esté o no de acuerdo con ella. El hechicero debe especificar el tipo de ser que está buscando (por ejemplo, un sacerdote de un dios en concreto, un guerrero con ojos azules, etc.).

50. Gran Oración – El hechicero recibe información detallada de su deidad con respecto a una pregunta que realice.

Notas especiales

1) Consulta en la Sección 15.16 (p.99) más información sobre la simbología y los sueños.

2) El DJ debe definir enemigo en su ambientación. Normalmente, el término enemigo significa aquel que es activamente opuesto a la religión o deidad del hechicero.

LISTAS BÁSICAS DE PALADÍN 6.3

CURACIÓN SAGRADA

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Curación I	1 objetivo	P	contacto	U
2)	Detener Hemorragia I	1 objetivo	P	contacto	U
3)	Alivio de Quem./Cong. I	1 objetivo	P	contacto	U
4)	Arreglar Fractura Leve	1 objetivo	P	contacto	U
5)	Curación III	1 objetivo	P	contacto	U
6)	Alivio del Aturdimiento I *	1 objetivo	P	contacto	Us
7)	Arreglar Fractura Grave	1 objetivo	P	contacto	U
8)	Resistencia a la Enfermedad I	1 objetivo	10 min./nivel	contacto	U
9)	Resistencia al Veneno I	1 objetivo	10 min./nivel	contacto	U
10)	Arreglar Vaso Sang. Menor	1 objetivo	P	contacto	U
11)	Curación V	1 objetivo	P	contacto	U
12)	Arreglar Tendón/Músculo	1 objetivo	P	contacto	U
13)	Alivio de Quem./Cong. III	1 objetivo	P	contacto	U
14)	Alivio del Aturdimiento II *	1 objetivo	P	contacto	Us
15)	Quitar Parálisis	1 objetivo	P	contacto	U
16)	Curación X	1 objetivo	P	contacto	U
17)	Alivio de Quem./Cong. IV	1 objetivo	P	contacto	U
18)	Curar Enfermedad	1 objetivo	P	contacto	U
19)	Curar Veneno	1 objetivo	P	contacto	U
20)	Alivio del Aturdimiento Verdadero *	1 objetivo	P	contacto	Us
25)	Curación XV	1 objetivo	P	contacto	U
30)	Curación Verdadera	1 objetivo	P	contacto	U
50)	Manos de Sanador Verdaderas	1 objetivo	P	contacto	U

Curación Sagrada

1. Curación I – El objetivo recupera d10 puntos de vida.

2. Detener Hemorragia I – Permite al lanzador detener una hemorragia de 1 punto por asalto; el objetivo no puede moverse o la herida volverá a abrirse.

3. Alivio de Quemadura/Congelación I – El objetivo curará una zona que tenga quemaduras de primer grado o una zona con congelación leve.

4. Arreglar Fractura Leve – Permite al lanzador curar una fractura leve (que no sea una fractura compuesta, astillada, daños en articulaciones, etc.). El tiempo de recuperación es de 1 día.

5. Curación III – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 3d10 puntos de vida.

6. Alivio de Aturdimiento – Alivia al objetivo de un asalto de aturdimiento acumulado.

7. Arreglar Fractura Grave – Como *Arreglar Fractura Leve*, excepto que también repara fracturas compuestas. El tiempo de recuperación es de 1 día.

8. Resistencia a la Enfermedad I – Mientras dure el hechizo, el objetivo obtiene una TR adicional contra las enfermedades.

9. Resistencia al Veneno I – Mientras dure el hechizo, el objetivo obtiene una TR adicional contra los venenos.

10. Arreglar Vaso Sanguíneo Menor – El lanzador curará totalmente un vaso sanguíneo menor dañado (hasta una hemorragia de 4 puntos por asalto, siempre que no sean arterias o venas principales).

11. Curación V – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 5d10 puntos de vida.

12. Arreglar Tendón/Músculo – Permite al hechicero curar (no reemplazar) un músculo o tendón dañado. El tiempo de recuperación es de 1 hora.

13. Alivio de Quemadura/Congelación III – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el lanzador puede curar 3 zonas de daño leve o 1 zona de daño grave (es decir, quemaduras de tercer grado), o una combinación de 1 zona de daño leve y otra de daño moderado.

14. Alivio del Aturdimiento II – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que elimina 2 asaltos de aturdimiento acumulados.

15. Quitar Parálisis – El lanzador cura 1 problema de parálisis cualquiera.

16. Curación X – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 10d10 puntos de vida.

17. Alivio de Quemadura/Congelación IV – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el lanzador puede curar 4 zonas de daño leve o 2 zonas de daño moderado, o una zona de daño leve y otra grave, o 2 zonas de daño leve y 1 zona de daño moderado.

18. Curar Enfermedad – El lanzador puede eliminar 1 enfermedad cualquiera del objetivo.

19. Curar Veneno – El lanzador puede eliminar 1 veneno cualquiera del objetivo.

20. Alivio del Aturdimiento Verdadero – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que elimina todos los asaltos de aturdimiento acumulados.

25. Curación XV – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera 15d10 puntos de vida.

30. Curación Verdadera – Como *Curación I*, excepto que el objetivo recupera todos sus puntos de vida.

50. Manos de Sanador Verdaderas – El hechicero puede usar un hechizo de menor nivel de esta lista cualquiera cada asalto.

Notas especiales

Consulta en RMF Sección 24.1 (p. 75) más detalles sobre la curación.



Defensas Sagradas

1. Oración de Protección I – Cualquiera en el área de efecto que tenga el mismo alineamiento que el hechicero (a decisión del DJ) restará 5 de todos los ataques elementales que le hagan. También añadirá 5 a todas las TR contra estos hechizos. Estas bonificaciones no las recibirá el lanzador del hechizo.

2. Aura – Crea un aura brillante alrededor del objetivo, haciéndole parecer más poderoso y restando 10 de todos los ataques que le hagan.

3. Escudo – Crea un escudo de fuerza invisible delante del hechicero que funciona como un escudo normal (resta 25 a los ataques apropiados, etc.), excepto que no ocupa una mano. Este hechizo no puede combinarse con un escudo "real".

4. Difuminar – El lanzador parece difuminado para los atacantes, restando 10 de todos los ataques que se dirijan contra él.

5. Fin del Sufrimiento I – El lanzador es capaz de aguantar un 25% más de puntos de daño (redondeando hacia abajo) antes de caer inconsciente. Los puntos de daño siguen apuntándose y permanecerán cuando acabe la duración del hechizo.

6. Oración de Protección II – Como *Oración de Protección I*, excepto que las bonificaciones son 10.

7. Desviar I – El lanzador puede desviar cualquier proyectil que pase a menos de 3 metros de él (tiene que poder verlo), restando 100 de la tirada de ataque.

8. Aura Verdadera – Como *Aura*, excepto que el objetivo parece realmente poderoso; resta 15 de todos los ataques que le hagan.

9. Esquivar I – El lanzador puede esquivar un ataque cuerpo a cuerpo que pueda ver (y que esté dentro del alcance), restando 50 de la tirada de ataque.

10. Fin del Sufrimiento II – Como *Fin del Sufrimiento I*, excepto que puede aguantar un 50% más de puntos de daño.

11. Oración de Protección III – Como *Oración de Protección I*, excepto que las bonificaciones son 15.

12. Desviar II – Como *Desviar I*, excepto que puede afectar a 2 proyectiles.

13. Falsa Puntería I – El hechicero puede desviar un proyectil cualquiera que pase a menos de 30 metros de él (tiene que poder verlo), haciendo que falle automáticamente su objetivo.

14. Esquivar II – Como *Esquivar I*, excepto que afecta a 2 ataques.

15. Fin del Sufrimiento III – Como *Fin del Sufrimiento I*, excepto que puede aguantar un 75% más de puntos de daño.

16. Oración de Protección IV – Como *Oración de Protección I*, excepto que las bonificaciones son 20.

17. Desviar III – Como *Desviar I*, excepto que puede afectar a 3 proyectiles.

18. Falsa Puntería II – Como *Falsa Puntería I*, excepto que puede afectar a 2 proyectiles.

19. Esquivar III – Como *Esquivar I*, excepto que afecta a 3 ataques.

20. Fin del Sufrimiento IV – Como *Fin del Sufrimiento I*, excepto que puede aguantar un 100% más de puntos de daño.

25. Oración de Protección Verdadera – Como *Oración de Protección I*, excepto que las bonificaciones son 25.

30. Desviar Masivo – Como *Desviar I*, excepto que puede afectar a 1 proyectil por nivel.

LISTAS BÁSICAS DE PALADÍN 6.4

DEFENSAS SAGRADAS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Oración de Protección I	3 m.R.	1 min./nivel	uno mismo	U
2)	Aura	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U
3)	Escudo *	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
4)	Difuminar *	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
5)	Fin del Sufrimiento I *	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	Us
6)	Oración de Protección II	3 m.R.	1 min./nivel	uno mismo	U
7)	Desviar I *	1 proyectil	-	3 m	U
8)	Aura Verdadera	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U
9)	Esquivar I *	1 ataque	-	3 m	U
10)	Fin del Sufrimiento II *	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	Us
11)	Oración de Protección III	3 m.R.	1 min./nivel	uno mismo	U
12)	Desviar II *	2 proyectiles	-	3 m	U
13)	Falsa Puntería I *	1 proyectil	-	30 m	U
14)	Esquivar II *	2 ataques	-	3 m	U
15)	Fin del Sufrimiento III *	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	Us
16)	Oración de Protección IV	3 m.R.	1 min./nivel	uno mismo	U
17)	Desviar III *	3 proyectiles	-	3 m	U
18)	Falsa Puntería II *	2 proyectiles	-	30 m	U
19)	Esquivar III *	2 ataques	-	3 m	U
20)	Fin del Sufrimiento IV	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	Us
25)	Oración de Protec. Verdadera	3 m.R.	1 min./nivel	uno mismo	U
30)	Desviar Masivo	1 proyectil/nivel	-	3 m	U
50)	Defensas Sagradas Verdaderas	varía	1 asalto/nivel	varía	U



50. Defensas Sagradas Verdaderas – El hechicero puede usar un hechizo de menor nivel de esta lista cualquiera cada asalto.

Notas especiales

1) Los hechizos de *Aura* y *Aura Verdadera* no son acumulativos entre ellos ni con el hechizo de *Difuminar*.

2) Para más información sobre los hechizos con objetivos múltiples (por ejemplo, *Desviar II*, etc.), consulta la Sección 15.9 (p.97)

LISTAS BÁSICAS DE PALADÍN 6.5

EXORCISMOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Expulsar No-Muertos I	varía	1 min./nivel	30 m	F
2)	Detectar No-Muertos	3 m.R	1 min./nivel (C)	3 m./nivel	P
3)	Expulsar No-Muertos III	varía	1 min./nivel	30 m	F
4)	Expulsar Demonio I	1,5 m./nivel	C	3 m	F
5)	Expulsar No-Muertos V	varía	1 min./nivel	30 m	F
6)	Expulsar Demonio II	1,5 m./nivel	C	3 m	P
7)	Desterrar Demonio I	1 Demonio	1 mes/nivel	3 m	F
8)	Neutralizar Maldición I	1 objetivo	1 min./nivel	contacto	F
9)	Expulsar Demonio III	1,5 m./nivel	C	3 m	F
10)	Expulsar No-Muertos X	varía	1 min./nivel	30 m	F
11)	Desterrar Demonio II	1 Demonio	1 mes/nivel	3 m	F
12)	Expulsar No-Muertos XII	varía	1 min./nivel	30 m	F
13)	Expulsar Demonio IV	1,5 m./nivel	C	3 m	F
14)	Neutralizar Maldición II	1 objetivo	1 hora/nivel	contacto	F
15)	Expulsar No-Muertos XV	varía	1 min./nivel	30 m	F
16)	Expulsar Demonio V	1,5 m./nivel	C	3 m	F
17)	Desterrar Demonio III	1 Demonio	1 mes/nivel	3 m	F
18)	Neutralizar Maldición III	1 objetivo	1 día/nivel	contacto	F
19)	Expulsar Demonio VI	1,5 m./nivel	C	3 m	F
20)	Expulsar No-Muertos Verd.	varía	1 min./nivel	30 m	F
25)	Expulsar Demonio Verd.	3 m./nivel	C	3 m	F
30)	Eliminar Maldición Verd.	1 objetivo	P	contacto	F
50)	Desterrar Demonio Verd.	1 Demonio	1 mes/nivel	3 m	P

Exorcismos

1. Expulsar No-Muertos I – Hace que un No-Muerto huya o se desintegre. Todos los No-Muertos pertenecen a una clase. Este hechizo afecta a 1 punto de No-Muerto (los de Clase I cuentan como 1 punto, los de Clase II como 2 puntos, etc.). Los que hayan sido creados con un hechizo de Animar Muertos (consulta la lista de Canalización Maligna, Nigromancia) son tratados como de Clase I y no se les permite hacer una TR (es decir, son desintegrados automáticamente si el hechizo no falla). El **Manual de Monstruos y Criaturas** proporciona descripciones completas de todos los tipos de No-Muertos.

Cada objetivo puede hacer una TR; si falla por 50 puntos o menos, huirá (si no puede permanecerá inmóvil). Si falla por más de 50 se desintegrará. Se aplicará la misma Tirada de Ataque de Hechizo Básico para todos los objetivos. Si no sabes la clase de No-Muerto, usa la siguiente tabla.

Nivel	Clase	Nivel	Clase	Nivel	Clase
1-2	I	6-8	III	13-15	V
3-5	II	9-12	IV	16+	VI

La TR puede modificarse concentrando los efectos del hechizo. Por cada punto adicional gastado sobre un objetivo (por encima de los necesarios para afectarle con normalidad), la TR se modificará en -5. Así, un *Expulsar No-Muertos V* puede afectar a 5 No-Muertos de Clase I sin modificador a la TR o a un No-Muerto de Clase I con un modificador a la TR -20 o cualquier otra combinación de objetivos siempre que no se superen los 5 puntos de gasto.

2. Detectar No-Muertos – Detecta la presencia de un No-Muerto en el área de efecto. El hechicero puede mover el área de efecto 1,5 metros cada asalto.

3. Expulsar No-Muertos III – Como *Expulsar No-Muertos I*, excepto que puede afectar a 3 puntos.

4. Expulsar Demonio I – Mientras el hechicero se concentre, los Demonios de Clase I que se encuentren dentro del área de efecto no pueden irse, y aquellos Demonios de Clase I que se encuentren fuera no pueden entrar.

5. Expulsar No-Muertos V – Como *Expulsar No-Muertos I*, excepto que puede afectar a 5 puntos.

6. Expulsar Demonio II – Como *Expulsar Demonio I*, excepto que afecta hasta a Demonios de Clase II.

7. Desterrar Demonio I – Destierra al Demonio de Clase I objetivo de este plano de existencia mientras dure el hechizo.

8. Neutralizar Maldición I – [Mod. a la TR: -20] Anula una maldición mientras dure el hechizo. La maldición no es eliminada y volverá a tener efecto después de que acabe el hechizo.

9. Expulsar Demonio III – Como *Expulsar Demonio I*, excepto que afecta hasta a Demonios de Clase III.

10. Expulsar No-Muertos X – Como *Expulsar No-Muertos I*, excepto que puede afectar a 10 puntos.

11. Desterrar Demonio II – Como *Desterrar Demonio I*, excepto que afecta hasta a un Demonio de Clase II.

12. Expulsar No-Muertos XII – Como *Expulsar No-Muertos I*, excepto que puede afectar a 12 puntos.

13. Expulsar Demonio IV – Como *Expulsar Demonio I*, excepto que afecta hasta a Demonios de Clase IV.

14. Neutralizar Maldición II – Como *Neutralizar Maldición I*, excepto por la duración.

15. Expulsar No-Muertos XV – Como *Expulsar No-Muertos I*, excepto que puede afectar a 15 puntos.

16. Expulsar Demonio V – Como *Expulsar Demonio I*, excepto que afecta hasta a Demonios de Clase V.

17. Desterrar Demonio III – Como *Desterrar Demonio I*, excepto que afecta hasta a un Demonio de Clase III.

18. Neutralizar Maldición III – Como *Neutralizar Maldición I*, excepto por la duración.

19. Expulsar Demonio VI – Como *Expulsar Demonio I*, excepto que afecta hasta a Demonios de Clase VI.

20. Expulsar No-Muertos Verdadero – Como *Expulsar No-Muertos I*, excepto que este hechizo desintegra por completo a un no-muerto de Clase V o menor. Los no-muertos de Clase VI salen huyendo inmediatamente.

25. Expulsar Demonio Verdadero – Como *Expulsar Demonio VI*, excepto por el área de efecto.

30. Eliminar Maldición Verdadera – [Mod. a la TR: -50] Disipa una maldición si ésta falla una TR. El nivel de la maldición es el nivel del lanzador del hechizo original. Si no se disipa, el hechicero no puede volver a intentarlo otra vez hasta que haya conseguido otro nivel.

50. Desterrar Demonio Verdadero – Como *Desterrar Demonio I*, excepto que afecta hasta a un Demonio de Clase IV.

Notas especiales

1) Para todos los hechizos de No-Muertos, el DJ puede hacer modificaciones para no-muertos realmente poderosos. Consulta el **Manual de Monstruos y Criaturas** para un listado completo de No-Muertos. Un hechicero sólo puede expulsar a un mismo no-muerto por nivel.

2) Consulta en la Sección 15.21 (p.100) más detalles sobre las maldiciones y como eliminarlas.

3) Los Demonios son seres de otros planos que son convocados por el lanzador a su mundo a través de la fuerza de los elementos (por uno que no sea del plano del demonio). Por eso ni el Demonio ni el lanzador tienen que hacer TR durante la invocación. Consulta el **Manual de Monstruos y Criaturas** para una descripción detallada de los Demonios. Si no sabes la clase, usa la siguiente tabla para determinarlo. El DJ puede alterar este sistema de numeración por otro que quiera usar en su mundo.

Nivel	Clase
1-2	I
3-5	II
6-10	III
11-15	IV
16-20	V
21-40	VI
41+	Mas allá del Palio

4) Consulta en la Sección 15.22 (p.100) más información sobre los Demonios.

Sendas de la Inspiración

1. Coraje – Mientras dure el hechizo, todos los que se encuentren en el área de efecto (incluido el hechicero) puede realizar una segunda TR contra cualquier efecto del miedo o pánico. Esta segunda tirada tendrá un modificador adicional +10.

2. Inspiraciones I – El hechicero inspira a todos los aliados que se encuentren dentro del área de efecto (deben saber que el hechicero se encuentra con ellos). Todos obtienen un +5 a los ataques cuerpo a cuerpo y a las maniobras de movimiento mientras dure el hechizo. Sólo funcionará durante el combate o en los momentos profundamente religiosos (por ejemplo, una arenga religiosa a la tropa antes de una batalla). Estas bonificaciones no se aplican al lanzador del hechizo.

3. Voz de la Amistad – Mientras hablen entre ellos, el objetivo de este hechizo creará que el hechicero es un buen amigo y que está actuando para sus intereses.

4. Inspiraciones II – Como *Inspiraciones I*, excepto que las bonificaciones son +10.

5. Voz de la Razón – Mientras el hechicero hable, el objetivo creará que las ideas y los razonamientos que éste expresa son válidos y correctos.

6. Inspiraciones III – Como *Inspiraciones I*, excepto que las bonificaciones son +15.

7. Voz de la Prudencia – Mientras el hechicero hable, el objetivo se volverá más cauto (menos impulsivo) y tenderá a obedecer las advertencias del hechicero sin duda ni indecisión.

8. Ordenar I – El objetivo debe obedecer al hechicero. Sin embargo, no realizará ninguna acción que sea completamente aliena a él (por ejemplo, no se suicidará, no se dejará ciego, etc.).

9. Inspiraciones IV – Como *Inspiraciones I*, excepto que las bonificaciones son +20.

10. Palabras de Amistad – Como *Voz de la Amistad*, excepto que afectará a todos aquellos que puedan oír al hechicero.

11. Inspiraciones V – Como *Inspiraciones I*, excepto que las bonificaciones son +25.

13. Ordenar II – Como *Ordenar I*, excepto que afectará a dos objetivos.

14. Palabras de Razón – Como *Voz de la Razón*, excepto que afectará a todos aquellos que puedan oír al hechicero.

15. Inspiraciones VI – Como *Inspiraciones I*, excepto que las bonificaciones son +30.

16. Coraje Verdadero – Como *Coraje*, excepto que la segunda TR tiene éxito automáticamente.

17. Inspiraciones VII – Como *Inspiraciones I*, excepto que las bonificaciones son +35.

18. Palabras de Prudencia – Como *Voz de la Prudencia*, excepto que afectará a todos aquellos que puedan oír al hechicero.

19. Inspiraciones VIII – Como *Inspiraciones I*, excepto que las bonificaciones son +40.

20. Voz de la Convicción – [Mod. a la TR: -50] Después de realizar este hechizo, el lanzador debe decir la verdad (tal y como lo sabe). Todos los objetivos que fallen sus TR creerán que el hechicero está diciendo toda la verdad.

25. Inspiraciones Verdaderas – Como *Inspiraciones I*, excepto que las bonificaciones son +50.

30. Palabras de Convicción – Como *Voz de la Convicción*, excepto que afectará a todos aquellos que puedan oír al hechicero.

LISTAS BÁSICAS DE PALADÍN 6.6

SENDAS DE LA INSPIRACIÓN

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Coraje	3 m.R	1 asalto/nivel	uno mismo	U
2)	Inspiraciones I *	6 m.R	1 asalto/nivel	30 m	U
3)	Voz de la Amistad *	1 objetivo	varia	15 m	Fm
4)	Inspiraciones II *	6 m.R	1 asalto/nivel	30 m	U
5)	Voz de la Razón *	1 objetivo	varia	15 m	Fm
6)	Inspiraciones III *	6 m.R	1 asalto/nivel	30 m	U
7)	Voz de la Prudencia *	1 objetivo	varia	15 m	Fm
8)	Ordenar I *	1 objetivo	C	3 m./nivel	Fm
9)	Inspiraciones IV *	6 m.R	1 asalto/nivel	30 m	U
10)	Palabras de Amistad *	varia	varia	30 m	Fm
11)	Inspiraciones V *	6 m.R	1 asalto/nivel	30 m	U
12)					
13)	Ordenar II *	2 objetivos	C	3 m./nivel	Fm
14)	Palabras de Razón *	varia	varia	30 m	Fm
15)	Inspiraciones VI *	6 m.R	1 asalto/nivel	30 m	U
16)	Coraje Verdadero	3 m.R	1 asalto/nivel	uno mismo	U
17)	Inspiraciones VII *	6 m.R	1 asalto/nivel	30 m	U
18)	Palabras de Prudencia *	varia	varia	30 m	Fm
19)	Inspiraciones VIII *	6 m.R	1 asalto/nivel	30 m	U
20)	Voz de la Convicción	1 objetivo	varia	3 m	Fm
25)	Inspiraciones Verdaderas *	6 m.R	1 asalto/nivel	30 m	U
30)	Palabras de Convicción	varia	varia	30 m	Fm
50)	Maestría de las Inspiraciones	varia	1 asalto/nivel	varia	U

50. Maestría de las Inspiraciones – El hechicero puede usar un hechizo de menor nivel de esta lista cualquiera cada asalto.

Notas especiales

1) Los hechizos de *Voz* y *Palabras* sólo funcionarán con no-enemigos (es decir, aquellos que no son abiertamente hostiles contra el hechicero).

2) Los hechizos de *Voz* y *Palabras* incrementan las reacciones favorables. El efecto permanece 1 hora por nivel del hechicero después que haya dejado de hablar. Pasado este tiempo, las reacciones y tendencias naturales del objetivo volverán a surgir. Observa que muchos objetivos continuarán creyendo al hechicero incluso después de que el hechizo se haya acabado.

3) Cualquier objetivo que resista un hechizo de *Voz* y *Palabras* por más de 50 puntos se dará cuenta de que el hechicero ha estado usando influencia mágica.



LISTA BÁSICA DE MONTARAZ 7.1

FORMAS DE LA NATURALEZA

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Matices	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
2)	Tinieblas	30 m R	10 min./nivel	contacto	E
3)	Helar	30 dm ³ /nivel	C	3 m	F
4)	Movimientos Silenciosos	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
5)	Fundirse con el Entorno	uno mismo	C	uno mismo	U
6)	Luz	3 m R	10 min./nivel	contacto	E
7)	Oscuridad I	3 m R	10 min./nivel	contacto	E
8)	Sombra	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo	U
9)	Estudio de la Forma	uno mismo	P	uno mismo	I
10)	Aspecto de Planta	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	E
11)	Pensamientos Animales	uno mismo	C	uno mismo	U
12)	Estudio de la Forma Verd.	uno mismo	P	uno mismo	I
13)	Aspecto de Animal	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	E
14)	Pensamientos Animales Verd.	uno mismo	C	uno mismo	U
16)	Forma de Planta I	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
17)	Forma de Animal I	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
19)	Forma de Planta II	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
25)	Forma de Animal II	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
30)	Forma de Planta Verdadera	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
50)	Forma de Animal Verdadera	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U

Formas de la Naturaleza

1. Matices – Permite al lanzador adquirir el color físico de cualquier objeto inanimado. El lanzador debe estar en contacto con el objeto cuando realice el hechizo. En muchas situaciones esto proporciona una bonificación especial +10 a +50 (decisión del DJ) a las maniobras de Escondarse (y quizá a algunas maniobras de Acechar).

2. Tinieblas – Todas las sombras en el área de efecto se oscurecen. Todas las maniobras de Escondarse obtienen una bonificación especial +25 (+10 a todas las tiradas de Acechar).

3. Helar – Enfía hasta la congelación hasta 30 decímetros cúbicos de líquido por nivel y por asalto. No hará que la temperatura del líquido sea más baja de 7°C (los líquidos con un punto de congelación menor de 7°C sólo se enfriarán).

4. Movimientos Silenciosos – El lanzador puede moverse silenciosamente mientras no cree ningún sonido a más de 2,5 centímetros de su cuerpo. En muchas situaciones, esto proporcionará una bonificación especial +10 a +50 (decisión del DJ) a las maniobras de Acechar y Escondarse.

5. Fundirse con el Entorno – El lanzador se fusiona con el terreno circundante, obteniendo una bonificación especial de +75 a todas las maniobras de Escondarse. El lanzador no puede moverse (apreciablemente) sin perder esta bonificación.

6. Luz – Ilumina un área de 3 metros alrededor de la zona tocada.

7. Oscuridad I – Hace que un área de 3 metros de radio alrededor de la zona tocada se suma en una oscuridad normal. Consulta la Sección 15.12 (p.98)

8. Sombra – El lanzador y los objetos que porta parecen ser una sombra, por lo que son casi invisibles en zonas oscuras (en la mayoría de las situaciones equivaldrá a una bonificación a Acechar y Escondarse entre +25 y +75).

9. Estudio de la Forma – El lanzador estudia y memoriza la forma de un tipo de animal o planta para usarlo con los hechizos de esta lista. El lanzador sólo puede haber estudiado tantas formas como nivel posea.

10. Aspecto de Planta – Permite al lanzador aparentar un tipo de planta cualquiera que haya estudiado. El lanzador conserva su tamaño y no puede oler ni sentir como la planta (es sólo una ilusión visual sujeta a las reglas generales sobre ilusiones, consulta la Sección 15.14, p.98).

11. Pensamientos Animales – Mientras dure el hechizo los patrones mentales del hechicero parecerán ser los de un animal cualquiera que haya estudiado. No puede moverse mientras el hechizo esté activo.

12. Estudio de la Forma Verdadera – Como *Estudio de la Forma*, excepto que puede estudiarse una planta o animal en concreto. Por ejemplo, el perro de un leñador (en contraposición con un perro normal).

13. Aspecto de Animal – Permite al lanzador aparentar un tipo de animal cualquiera que haya estudiado. El lanzador conserva su tamaño y no puede oler ni sentir como el animal (es sólo una ilusión visual sujeta a las reglas generales sobre ilusiones, consulta la Sección 15.14, p.98).

15. Pensamientos Animales Verdadero – Como *Pensamientos Animales*, excepto que puede moverse (aunque aún necesita mantener la concentración).

16. Forma de Planta I – Permite al hechicero tomar la forma de 1 planta cualquiera que haya estudiado. El lanzador parecerá y sentirá como la planta, aunque no obtendrá sus capacidades. Puede variar el tamaño desde un 75% a un 200% de lo normal.

18. Forma de Animal I – Permite al hechicero tomar la forma de 1 animal cualquiera que haya estudiado. El lanzador parecerá y sentirá como el animal, aunque no obtendrá sus capacidades físicas. Puede variar el tamaño desde un 75% a un 200% de lo normal.

20. Forma de Planta II – Como *Forma de Planta I*, excepto que también asumirá el olor y las capacidades de la planta. Puede variar el tamaño desde un 50% a un 400% de lo normal.

25. Forma de Animal II – Como *Forma de Animal I*, excepto que también obtendrá las capacidades de movimiento del animal elegido. Puede variar el tamaño desde un 50% a un 400% de lo normal.

30. Forma de Planta Verdadera – Como *Forma de Planta II*, excepto que podrá cambiar su forma a la de otra planta estudiada en cualquier momento mientras dure el hechizo.

50. Forma de Animal Verdadera – Como *Forma de Animal II*, excepto que podrá cambiar su forma a la de otro animal estudiado en cualquier momento mientras dure el hechizo.

Notas especiales

1) A propósito de los hechizos de esta lista, un animal es una criatura con una inteligencia no superior a la de un animal inteligente; y una planta una criatura sin inteligencia.

2) Si los hechizos de *Tinieblas*, *Luz* u *Oscuridad* son lanzados sobre un objetivo móvil el área de efecto se moverá con el objetivo.

3) Consulta la Sección 15.30 (p.100) para conocer las reglas concretas de cambiar de formas.

Invocaciones de la Naturaleza

1. Invocar Alimento – Llegará un animal portando algún tipo de alimento: bayas, nueces o tubérculos (vegetales). El animal dejará la comida y volverá por donde ha venido.

2. Invocar Calor – Llegará un animal de piel gruesa que dormirá cerca del lanzador. El animal permitirá al lanzador (y sólo al lanzador) dormir cerca de él.

3. Invocar Guía – Llegará un animal que conoce el camino a un lugar concreto. El animal guiará al lanzador hacia el lugar mientras éste se concentre en el sitio deseado.

4. Invocar Guardián – Llegará un animal de tamaño respetable capaz de infligir como mínimo ataques Medios. Este animal intentará proteger al lanzador de posibles ataques hostiles. Si el lanzador abandona la zona donde se ha lanzado el hechizo, el animal no viajará con él (es decir, se marchará).

5. Invocar Montura – Llegará un animal grande que servirá como montura al lanzador.

6. Invocar Cazador – Como *Invocar Alimento*, excepto que el animal traerá una presa recientemente muerta.

7. Invocar Sentido – Llegará un animal con el sentido desarrollado especificado. Mientras dure el hechizo el animal "percibirá" para el lanzador; éste debe concentrarse para recibir lo que el animal está percibiendo.

9. Invocar Manada – Llegará un "grupo" de animales, parándose cerca de la zona donde se ha lanzado el hechizo. A propósitos de este hechizo, los animales invocados tienen que viajar en grupo de manera habitual (por ejemplo, lobos, pájaros, ciervos, etc.)

10. Invocación Masiva – El lanzador puede usar cualquiera de los hechizos de menor nivel de esta lista, excepto que invocará un animal por nivel.

12. Diseminar Plantas I – Este hechizo hace que el suelo se cubra de hierbas y pequeñas plantas de otras variedades. Las plantas deben existir con anterioridad en el área de efecto, ya que el hechizo sólo hace que se multipliquen y crezcan rápidamente (unas 20+d100 horas).

13. Oración de la Niebla – El hechicero ora a su deidad para que cree niebla. La probabilidad de que la plegaria sea escuchada es de un 2% por nivel del lanzador. Consulta la nota 6) más abajo.

14. Oración de la Lluvia – Como *Oración de la Niebla*, excepto que genera una ligera lluvia.

15. Diseminar Plantas II – Como *Diseminar Plantas I*, excepto que también hace crecer retoños y pequeños árboles.

16. Oración de la Tormenta – Como *Oración de la Niebla*, excepto que genera una fuerte tormenta.

17. Oración del Granizo – Como *Oración de la Niebla*, excepto que genera una tormenta con granizo.

19. Oración del Relámpago – Como *Oración de la Niebla*, excepto que genera una tormenta de rayos y relámpagos.

20. Oración del Tornado – Como *Oración de la Niebla*, excepto que genera cambios atmosféricos que desencadenan un tornado.

25. Oración del Cielo Despejado – Como *Oración de la Niebla*, excepto que asegura un cielo despejado.

30. Oración del Tiempo Verdadera – Como *Oración de la Niebla*, excepto que la deidad del hechicero garantizará el tiempo necesario para la finalidad del hechicero.

50. Maestría de la Oración – Como cualquier hechizo de *Oración* de esta lista, excepto que la probabilidad de obtener el efecto deseado es de un 95%.

LISTA BÁSICA DE MONTARAZ 7.2

INVOCACIONES DE LA NAT.

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Invocar Alimento	1 criatura		varia	U
2)	Invocar Calor	1 criatura	8 horas	varia	U
3)	Invocar Guía	1 criatura	24 horas (C)	varia	U
4)	Invocar Guardián	1 criatura	8 horas	varia	U
5)	Invocar Montura	1 criatura	24 horas	varia	U
6)	Invocar Cazador	1 criatura		varia	U
7)	Invocar Sentido	1 criatura	24 horas (C)	varia	U
8)					
9)	Invocar Manada	1 manada	24 horas	varia	U
10)	Invocación Masiva	1 criatura/nivel	varia	varia	U
11)					
12)	Diseminar Plantas I	6 m.R.	P	3 m	U
13)	Oración de la Niebla	150m.R/nivel	varia	3 m	E
14)	Oración de la Lluvia	150m.R/nivel	varia	3 m	E
15)	Diseminar Plantas II	6 m.R.	P	3 m	U
16)	Oración de la Tormenta	150m.R/nivel	varia	3 m	E
17)	Oración del Granizo	150m.R/nivel	varia	3 m	E
18)					
19)	Oración del Relámpago	150m.R/nivel	varia	3 m	E
20)	Oración del Tornado	150m.R/nivel	varia	3 m	E
25)	Orac. del Cielo Despejado	150m.R/nivel	varia	3 m	E
30)	Orac. del Tiempo Verdadera	150m.R/nivel	varia	3 m	E
50)	Maestría de la Oración	150m.R/nivel	varia	3 m	E

Notas especiales

1) El lanzador debe estar en el exterior para poder realizar los hechizos de esta lista.

2) Cuando los invoca, el lanzador debe especificar el tipo de animal (pájaro, ardilla, etc.). Debe haber un animal de ese tipo en la región y el animal debe ser capaz de llegar hasta donde está el lanzador en el tiempo especificado (normalmente dentro de un alcance de 30 kilómetros). Si existen varios de estos animales, se invoca a uno al azar. El animal tardará 10+1d100 minutos en llegar. El animal se marchará cuando acabe el hechizo. Si se lanza otra vez el hechizo se invocará a un animal diferente.

3) Mientras dure el hechizo, el animal invocado ignorará sus instintos naturales. Por ejemplo, si se invoca una criatura para calentarse y otra para hacer de guardián, estas no se atacarán entre sí.

4) Si se ataca a un animal invocado, éste retornará el ataque de manera normal (y no estará ya bajo la influencia del hechizo). Sin embargo, esto viola la "confianza" del animal (consulta a continuación).

5) Los hechizos de invocación de animales de esta lista necesitan que el lanzador no haya hecho nada para violar la confianza de los animales de la zona. Si se ha transgredido, la clase de hechizo cambia a Fm y todos los animales obtienen una TR (con un modificador especial +50) para resistirse (por ejemplo, herir a un animal invocado será una violación de esta confianza).

6) Para los hechizos de *Oración* de esta lista es necesario que el hechicero rece por lo menos 1 minuto. La cantidad de tiempo necesaria variará según la deidad (a elección del DJ). El cambio climático aparecerá al cabo de 1-10 horas. El hechicero no puede realizar más de una *Oración* por día. La probabilidad de que aparezca el cambio se modifica en -30 si no es algo normal en la región (en esa época del año) o en +30 si es algo normal en la región (en esa época del año). Una vez invocado, el tiempo atmosférico seguirá su curso natural.

LISTA BÁSICA DE MONTARAZ 7.3

MAESTRÍA DE LOS CAMINOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Conocimiento de los Caminos	3 m R	-	uno mismo	I
☐ 2)	Visión Nocturna	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U
☐ 3)	Rastrear I	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 4)	Historia del Camino	uno mismo	C	uno mismo	I
☐ 5)	Buscar Camino I	uno mismo	C	1,5 km	I
☐ 6)	Conocimiento de las Huellas	uno mismo	-	contacto	I
☐ 7)	Detectar Emboscada I	15 m R	10 min./nivel (C)	uno mismo	I
☐ 8)	Conocimiento del Paso	1 objeto	-	contacto	I
☐ 9)	Buscar Camino V	uno mismo	C	7,5 km	I
☐ 10)	Idiomas Animales	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	I
☐ 11)	Analizar Huellas	30 m R	C	uno mismo	I
☐ 12)	Idiomas de las Plantas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	I
☐ 13)	Buscar Camino XX	uno mismo	C	30 km	I
☐ 14)	Detectar Emboscada II	30 m R	10 min./nivel (C)	uno mismo	I
☐ 15)	Hablar con las Rocas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	I
☐ 16)	Rastrear II	uno mismo	C	uno mismo	I
☐ 17)	Detectar Emboscada III	50 m R	10 min./nivel (C)	uno mismo	I
☐ 18)					
☐ 19)	Caminos Verdaderos	uno mismo	-	1,5 km./nivel	I
☐ 20)	Detectar Emboscada Verd.	3 m R/nivel	10 min./nivel (C)	uno mismo	I
☐ 25)	Conocer Camino	uno mismo	C	uno mismo	I
☐ 30)	Rastrear Verdadero	uno mismo	C	uno mismo	U
☐ 50)	Rastro por Delante	1,5 km/nivel	C	30m	I

Maestría de los Caminos

1. Conocimiento de los Caminos – El lanzador averigua el origen y el “destino” más cercano del camino más próximo dentro del área de efecto.

2. Visión Nocturna – El objetivo puede ver hasta 30 metros en la noche como si fuese de día. Consulta el Apéndice A-9.17.12 (p.206).

3. Rastrear I – El lanzador obtiene una bonificación especial +50 a todas sus maniobras de Rastrear.

4. Historia del Camino – El lanzador adquiere una imagen visual de cualquier usuario de un camino determinado, hasta 1 hora por nivel del lanzador en el pasado.

5. Buscar Camino I – Averigua la localización de cualquier camino a menos de 1,5 kilómetros. Este hechizo revela el punto más cercano del camino pero no su dirección.

6. Conocimiento de las Huellas – El lanzador averigua el origen de las huellas y adquiere una imagen visual de quién las ha dejado. Gana una bonificación +25 cuando rastree a este ser o animal en particular.

7. Detectar Emboscada I – El lanzador está prevenido de cualquier ser que tenga intenciones hostiles contra él dentro del área de efecto. La hostilidad debe ser específicamente contra el lanzador y activa (es decir, el ser intenta realizar una acción agresiva), no pasiva (es decir, no tiene intención de hacer nada).

8. Conocimiento del Paso – El lanzador adquiere una imagen visual y sonora de cualquier ser o animal que haya pasado en un radio de 15 metros de un objeto específico. El ser o animal debe haber pasado hasta 1 hora por nivel antes. Si son varios los seres o animales que han pasado, el

lanzador verá una imagen cada asalto (comenzando por la más antigua).

9. Buscar Camino V – Como *Buscar Camino I*, excepto que el alcance es de 7,5 kilómetros.

10. Idiomas Animales – Permite entender y “hablar” el idioma de una especie animal cualquiera.

11. Analizar Huellas – El hechicero obtendrá una imagen visual de todos los seres o animales que hayan dejado huellas en el área, proporcionando una bonificación especial +50 cuando intente seguir a ese animal o ser en particular. Si más de un animal o ser han dejado huellas, el hechicero verá una imagen al mismo tiempo (1 imagen cada asalto, empezando por la más vieja).

12. Idiomas de las Plantas – Permite entender y “hablar” el idioma de una especie vegetal cualquiera.

13. Buscar Camino XX – Como *Buscar Camino I*, excepto que el alcance es de 30 kilómetros.

14. Detectar Emboscada II – Como *Detectar Emboscada I*, excepto que el área de efecto es de 30 metros.

15. Hablar con las Rocas – Permite entender y “hablar” el idioma de una «roca» cualquiera.

16. Rastrear II – Como *Rastrear I*, excepto que la bonificación es +75.

17. Detectar Emboscada III – Como *Detectar Emboscada I*, excepto que el área de efecto es de 50 metros.

19. Caminos Verdaderos – Como *Buscar Camino I*, excepto que el alcance es de 1,5 kilómetros por nivel y que conocerá la ruta a seguir dentro del alcance.

20. Detectar Emboscada Verdadera – Como *Detectar Emboscada I*, excepto que el área de efecto es de 3 metros de radio por nivel.

25. Conocer Camino – Permite al hechicero dar con el próximo camino que busque (incluyendo la travesía a lo largo del camino). Por ejemplo, siempre sabrá el mejor camino hacia Syclax.

30. Rastrear Verdadero – Como *Rastrear I*, excepto que negará cualquier hechizo de Ocultar Huellas (excepto *Ocultar Huellas Verdadero*), y siempre proporcionará una bonificación especial de +100 a la habilidad de Rastrear.

50. Rastro por Delante – Permite al hechicero conocer el curso completo de unas huellas dentro del área de efecto (es decir, hacia dónde y cómo van con exactitud). Este hechizo no niega el efecto de *Ocultar Huellas Verdadero*.

Notas especiales

Los diversos hechizos de “Camino” (*Buscar Camino*, *Conocimiento de los Caminos*, etc.) comparten una definición común de camino. A este respecto, un “camino” es una senda o vereda creado o construido (ya sea por el hombre, los animales u otros medios) para un propósito determinado, sobre el cual se puede viajar o moverse con frecuencia menos moderada.

Además, los límites del camino, a propósito de estos hechizos, estarán entre los puntos en los que un camino mayor o menor se divide (es decir, una aldea, un pueblo, una ciudad, etc.) o un camino sin salida cortan el original. Por ejemplo, si el PJ lanza un hechizo de *Conocimiento de los Caminos* en una senda secundaria entre el Paseo del Rey y el Camino Imperial, estos dos «caminos» mayores marcarán el principio y el final de la senda, incluso si ésta se extiende más allá de esos puntos.

Muros Interiores

1. Resistencia al Calor – Protege al objetivo del calor natural hasta 77°C (como si la temperatura fuese de 21°C). Para temperaturas superiores a 77°C, aumenta uno por cada grado por encima de 77°C para determinar el calor efectivo sobre el objetivo. Además, recibe +20 a todas las TR contra hechizos y ataques de calor (+20 BD contra ataques elementales de fuego y calor). Si el objetivo se aleja más de 3 metros del lanzador el hechizo se anula.

2. Resistencia al Frío – Protege al objetivo del frío natural hasta 7°C bajo cero (como si la temperatura fuese de 21°C). Para temperaturas inferiores a 7°C, resta uno por cada grado por debajo de 7°C bajo cero para determinar el frío efectivo sobre el objetivo. Además, recibe +20 a todas las TR contra hechizos y ataques de frío (+20 BD contra ataques elementales de frío e hielo). Si el objetivo se aleja más de 3 metros del lanzador el hechizo se anula.

3. Resistencia I – El lanzador recibe una bonificación especial +5 a su tirada de resistencia y su bonificación defensiva.

4. Bendición I – El lanzador recibe una bonificación especial +5 a su bonificación defensiva y a las tiradas de maniobra.

5. Oración I – El lanzador recibe una bonificación especial +5 a todas sus tiradas de resistencia y de maniobra.

7. Esterilización – El lanzador esteriliza 30 decímetros cúbicos de cualquier sólido o líquido por nivel. No afectará a venenos inertes o criaturas vivas de más de 0,5 centímetros de longitud.

8. Resistencia II – Como *Resistencia I*, excepto que la bonificación es +10.

9. Bendición II – Como *Bendición I*, excepto que la bonificación es +10.

10. Oración II – Como *Oración I*, excepto que la bonificación es +10.

11. Protección Contra los Elementos – El lanzador queda protegido del calor y frío natural (como si la temperatura fuese de 21°C). Además, recibe un +40 a todas las TR contra los hechizos y ataques de calor (+40 BD contra los ataques elementales de fuego y calor); así como otro +40 a todas las TR contra los hechizos y ataques de frío (+40 BD contra los ataques elementales de hielo y frío).

13. Resistencia III – Como *Resistencia I*, excepto que la bonificación es +15.

14. Bendición III – Como *Bendición I*, excepto que la bonificación es +15.

15. Oración III – Como *Oración I*, excepto que la bonificación es +15.

17. Resistencia IV – Como *Resistencia I*, excepto que la bonificación es +20.

18. Bendición IV – Como *Bendición I*, excepto que la bonificación es +20.

19. Oración IV – Como *Oración I*, excepto que la bonificación es +20.

20. Purgar Enfermedad – Permite al objetivo eliminar de su organismo 1 enfermedad cualquiera realizando un TR con un modificador especial +50. Este hechizo sólo puede lanzarse una vez por objetivo y enfermedad hasta que el hechicero suba de nivel (consulta la Sección 15.3, p.96).

25. Purgar Maldición – Haz una TR contra la maldición (el nivel del hechicero es el nivel atacante, y el nivel de ataque original de la maldición es el nivel defensivo). Si la TR falla, la maldición quedará eliminada. Este hechizo sólo puede

LISTA BÁSICA DE MONTARAZ 7.4

MUROS INTERIORES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Resistencia al Calor *	1 objetivo	1 min./nivel	contacto	U
☐ 2)	Resistencia al Frío *	1 objetivo	1 min./nivel	contacto	U
☐ 3)	Resistencia I	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 4)	Bendición I	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 5)	Oración I	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 6)					
☐ 7)	Esterilización	30 dm3/nivel		contacto	U
☐ 8)	Resistencia II	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 9)	Bendición II	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 10)	Oración II	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 11)	Protec. contra los Elementos	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 12)					
☐ 13)	Resistencia III	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 14)	Bendición III	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 15)	Oración III	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 16)					
☐ 17)	Resistencia IV	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 18)	Bendición IV	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 19)	Oración IV	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
☐ 20)	Purgar Enfermedad	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 25)	Purgar Maldición	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 30)	Purgar Veneno	1 objetivo	P	contacto	U
☐ 50)	Muro Interior	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U

lanzarse una vez por objetivo y enfermedad hasta que el hechicero suba de nivel (consulta la Sección 15.3, p.96).

30. Purgar Veneno – Permite al objetivo eliminar de su organismo 1 veneno cualquiera realizando un TR con un modificador especial +50. Este hechizo sólo puede lanzarse una vez por objetivo y enfermedad hasta que el hechicero suba de nivel (consulta la Sección 15.3, p.96).

50. Muro Interior – El lanzador obtiene una bonificación especial +25 a su BD, TR y tiradas de maniobra.

Notas especiales

1) Consulta la Sección 15.21 (p.100) para más información sobre las maldiciones.

2) Consulta la Sección 15.3 (p.96) para más información sobre los intentos consecutivos de eliminar venenos, enfermedades y maldiciones.

3) Los hechizos de *Bendición*, *Oración* y *Resistencia* no son acumulativos entre ellos.



LISTA BÁSICA DE MONTARAZ 7.5

SENDAS DE LA NATURALEZA

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Detectar Trampas	1.5 m R	1 min./nivel	15 m	P
2)	Descubrir Agua I	1.5 km R	-	uno mismo	I
3)	Encender Fuego I	30 cm R	P	contacto	E
4)					
5)	Descubrir Comida	1.5 km R	-	uno mismo	I
6)	Purificar Agua	varia	P	contacto	E
7)	Descubrir Refugios I	1.5 km R	-	uno mismo	I
8)	Trampas Pequeñas	0.3-3 m R	P	contacto	E
9)	Predicción del Clima I	uno mismo	-	1.5 km/nivel	I
10)	Conciencia de la Naturaleza I	30 m R	C	uno mismo	I
11)	Descubrir Agua II	15 km R	-	uno mismo	I
12)	Percepción Latente I	3 m.R	1 hora/nivel	uno mismo	I
13)	Descubrir Comida II	15 km R	-	uno mismo	I
14)	Trampas Grandes	3 m.R	P	contacto	E
15)	Descubrir Refugios II	1.5 km R	-	uno mismo	I
16)	Conciencia de la Nat. III	100 m.R	C	uno mismo	I
17)	Descubrir Agua Verdadero	varia	-	uno mismo	I
18)	Descubrir Comida Verdadero	varia	-	uno mismo	I
19)	Descubrir Refugios Verdadero	varia	-	uno mismo	I
20)	Conciencia de la Nat. V	150 m.R	C	uno mismo	I
25)	Predicción del Clima V	uno mismo	-	1.5 km/nivel	I
30)	Percepción Latente II	15 m.R	1 hora/nivel	uno mismo	I
50)	Conciencia de la Nat. Verd.	30 m.R/nivel	C	uno mismo	I

Sendas de la Naturaleza

1. Detectar Trampas – El lanzador tiene un 75% de probabilidades de detectar una trampa en el área de efecto. El lanzador puede concentrarse en una zona diferente cada asalto. Debe haber plantas vivas o animales en el área de efecto o no se conseguirá ninguna información.

2. Descubrir Agua I – El lanzador puede localizar la fuente natural más cercana de agua (río, fuente, etc.) que pase de 4 litros, además de saber la cantidad y calidad de la misma.

3. Encender Fuego – Permite al lanzador encender un fuego a no más de 30 centímetros de él. El fuego seguirá ardiendo mientras tenga combustible. Cualquier objetivo en el radio de 30 centímetros sufrirá un crítico 'A' de calor.

5. Descubrir Comida I – El lanzador averigua la localización, el tipo y la cantidad aproximada de alimento comestible (por ejemplo, un animal muerto, plantas, etc.). La fuente de comida debe pesar más de 500 gramos.

6. Purificar Agua – El lanzador purifica hasta 4 litros por nivel de agua.

7. Descubrir Refugios I – El lanzador averigua la localización, el tipo y el tamaño aproximado de cualquier espacio cubierto y a cubierto del agua que exceda los 4 metros cúbicos. El refugio debe tener una entrada de más de 60 centímetros de radio que dé al aire libre.

8. Trampas Pequeñas – Este hechizo crea una trampa natural y pequeña (construida mágicamente). La trampa puede infligir un crítico 'B' (de Corte, Aplastamiento o Perforación; debe especificarlo el lanzador cuando realiza el hechizo) sobre un objetivo cualquiera. El tamaño de la trampa puede variar desde un radio de 30 centímetros hasta 3 metros. El

tiempo de construcción de la trampa es de 1 asalto por cada 30 centímetros de radio.

9. Predicción del Clima I – Otorga al lanzador un 95% de probabilidades de predecir la duración, el tipo y la gravedad del clima del siguiente período de 24 horas.

10. Conciencia de la Naturaleza I – El lanzador puede monitorizar la actividad animada de la zona (por ejemplo, estará al tanto de los movimientos sutiles). Mientras dure el hechizo el lanzador no puede moverse.

11. Descubrir Agua II – Como *Descubrir Agua I*, excepto que el alcance es de 15 kilómetros.

12. Percepción Latente I – Permite al hechicero montar un «sistema de alarma» natural en el área de efecto. Cualquier actividad externa alertará al hechicero.

13. Descubrir Comida II – Como *Descubrir Comida I*, excepto que el alcance es de 15 kilómetros.

14. Trampas Grandes – Como *Trampas Pequeñas*, excepto que la trampa infligirá un crítico 'E'.

15. Descubrir Refugios II – Como *Descubrir Refugios I*, excepto que el alcance es de 15 kilómetros.

16. Conciencia de la Naturaleza III – Como *Conciencia de la Naturaleza I*, excepto por el área de efecto.

17. Descubrir Agua Verdadero – Encuentra la fuente de agua más cercana (tal y como se describe en *Descubrir Agua I*). Este hechizo sólo proporciona la distancia y la dirección, no dará información sobre el tamaño ni la calidad del agua.

18. Descubrir Comida Verdadero – Encuentra la fuente de comida más cercana (tal y como se describe en *Descubrir Comida I*). Este hechizo sólo proporciona la distancia y la dirección, no dará información sobre la cantidad ni la calidad de la comida.

19. Descubrir Refugios Verdadero – Encuentra el refugio más cercano (tal y como se describe en *Descubrir Refugios I*). Este hechizo sólo proporciona la distancia y la dirección, no dará información sobre el tamaño ni el tipo de refugio.

20. Conciencia de la Naturaleza V – Como *Conciencia de la Naturaleza I*, excepto por el área de efecto.

25. Predicción del Clima V – Como *Predicción del Clima I*, excepto que el período es de 5 días.

30. Percepción Latente II – Como *Percepción Latente I*, excepto que el radio es de 15 metros.

50. Conciencia de la Naturaleza Verdadera – Como *Conciencia de la Naturaleza I*, excepto por el área de efecto.

Notas especiales

Algunos hechizos de esta lista son de clase Pasiva. El objetivo del hechizo puede realizar una TR, pero el éxito sólo indica que se ha dado cuenta de que es el objetivo de un hechizo.



Sendas del Movimiento

1. Correr Sobre Piedras – El lanzador puede correr sobre cualquier superficie rocosa casi horizontal como si fuese llano. Gastará puntos de cansancio como si estuviese caminando.

2. Caminar por las Ramas – Permite al lanzador caminar por las ramas como si lo hiciese por terreno llano.

3. Nadar – El objetivo puede nadar sin gastar energía (es decir, no gastará puntos de cansancio).

4. Caminar Sobre las Aguas – El lanzador puede caminar sobre el agua como si lo hiciese por terreno llano. No puede usarse en aguas turbulentas.

5. Correr Sobre Arena – El lanzador puede correr sobre superficies arenosas como si lo hiciese sobre terreno llano. Gastará puntos de cansancio como si estuviese caminando.

6. Correr por las Ramas – Como *Caminar por las Ramas*, excepto que el lanzador puede moverse a doble velocidad (es decir, a velocidad de Carrera). Gastará puntos de cansancio como si estuviese caminando.

7. Paso Sin Huellas – El lanzador puede caminar sin dejar huellas u otras señales visibles de su paso.

8. Ocultar Huellas I – El lanzador puede ocultar las huellas de un ser. Este hechizo y el de *Paso Sin Huellas* pueden usarse simultáneamente manteniendo en ellos un 50% de actividad (es decir, debe concentrarse en ambos hechizos al mismo tiempo).

9. Correr Sobre las Aguas – Como *Caminar Sobre las Aguas*, excepto que el lanzador puede moverse a doble velocidad (es decir, a velocidad de Carrera). Gastará puntos de cansancio como si estuviese caminando.

10. Ocultar Huellas II – Como *Ocultar Huellas I*, excepto que oculta las huellas de 2 seres.

11. Nadar Verdadero – Como *Nadar*, excepto que el objetivo puede nadar como si estuviese corriendo. Gastará puntos de cansancio como si estuviese caminando.

12. Ocultar Huellas V – Como *Ocultar Huellas I*, excepto que oculta las huellas de 5 seres.

13. Correr Verdadero – Como cualquiera de los hechizos de *Correr* de esta lista, excepto que puede usar uno de los hechizos cualquiera cada asalto (por ejemplo, el hechicero podrá correr sobre la arena, luego sobre el agua, luego por las ramas, etc.).

14. Paso Sin Huellas Verdadero – Como *Paso Sin Huellas*, excepto que no es necesaria la concentración.

15. Fusión Orgánica – El objetivo puede fusionarse con materia orgánica (viva o muerta). Mientras está fusionado el objetivo no puede moverse o percibir nada. Cuando emerja

LISTA BÁSICA DE MONTARAZ 7.6

SENDAS DEL MOVIMIENTO

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1	Correr Sobre Piedras	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
2	Caminar por las Ramas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
3	Nadar	1 objetivo	1 min./nivel	30 m.	U
4	Caminar Sobre las Aguas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
5	Correr Sobre Arena	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
6	Correr por las Ramas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
7	Paso Sin Huellas	uno mismo	C	uno mismo	U
8	Ocultar Huellas I	1 huella	C	15 m.	U
9	Correr Sobre las Aguas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
10	Ocultar Huellas II	2 huellas	C	15 m.	U
11	Nadar Verdadero	1 objetivo	1 min./nivel	30 m.	U
12	Ocultar Huellas V	5 huellas	C	15 m.	U
13	Correr Verdadero	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
14	Paso Sin Huellas Verdadero	uno mismo	10 min./nivel	uno mismo	U
15	Fusión Orgánica	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
16	Ocultar Huellas X	10 huellas	C	15 m.	U
17	Carrera Sin Huellas	uno mismo	C	uno mismo	U
18	Ocultar Huellas XV	15 huellas	C	15 m.	U
19	Carrera Sin Huellas Verdadera	uno mismo	C	uno mismo	U
20	Gran Fusión Orgánica	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
25	Ocultar Huellas XX	20 huellas	C	15 m.	U
30	Fusión Orgánica Verdadera	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	U
50	Ocultar Huellas Verdaderas	varia	C	15 m.	U

del material, podrá hacerlo desde cualquier lado del material. El objetivo no puede moverse "a través" de material más ancho que su propio cuerpo más 60 centímetros.

16. Ocultar Huellas X – Como *Ocultar Huellas I*, excepto que oculta las huellas de 10 seres.

17. Carrera Sin Huellas – Como *Paso Sin Huellas*, excepto que el hechicero puede moverse al doble de velocidad normal (es decir, a velocidad de Carrera).

18. Ocultar Huellas XV – Como *Ocultar Huellas I*, excepto que oculta las huellas de 15 seres.

19. Carrera Sin Huellas Verdadera – Como *Paso Sin Huellas Verdadero*, excepto que puede moverse al doble de velocidad normal (es decir, a velocidad de Carrera).

20. Gran Fusión Orgánica – Como *Fusión Orgánica*, excepto que el objetivo puede fusionarse con el material y percibir el mundo a través de él.

25. Ocultar Huellas XX – Como *Ocultar Huellas I*, excepto que oculta las huellas de 20 seres.

30. Fusión Orgánica Verdadera – Como *Gran Fusión Orgánica*, excepto que el hechicero puede lanzar hechizos sobre sí mismo mientras está fusionado.

50. Ocultar Huellas Verdaderas – Como *Ocultar Huellas I*, excepto que el hechicero puede ocultar completamente sus propias huellas (evitando ser descubierto por cualquier medio, incluido la magia) u ocultar las huellas de un número de seres equivalente a su nivel.

Notas especiales

Consulta en la Sección 15.6 (p.97) notas sobre los límites de carga para los hechizos de movimiento.



LISTA BÁSICA DE SANADOR 8.1

PURIFICAR

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Transferir	1 objetivo	P	contacto	U
2)	Purificar Enfermedad	uno mismo	P	uno mismo	Us
3)	Purificar Veneno	uno mismo	P	uno mismo	Us
4)	Preservación Propia	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo	Us
5)	Facilitar Adicción I	uno mismo	P	uno mismo	Us
6)	Curación de Adicción I	uno mismo	P	uno mismo	Us
7)	Facilitar Adicción II	uno mismo	P	uno mismo	Us
8)	Curación de Adicción II	uno mismo	P	uno mismo	Us
9)					
10)	Curación de Enf. Mental	uno mismo	P	uno mismo	Us
11)	Curación de Adicción III	uno mismo	P	uno mismo	Us
12)	Transferir a Distancia	1 objetivo	P	0,3 m./nivel	U
13)	Curación de Enfermedad	uno mismo	P	uno mismo	Us
14)	Curación de Adicción IV	uno mismo	P	uno mismo	Us
15)	Curación de Veneno	uno mismo	P	uno mismo	Us
16)	Quitar Psicosis	uno mismo	P	uno mismo	Us
17)	Curación de Adicción V	uno mismo	P	uno mismo	Us
18)					
19)	Cur. de Enf. Mental Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
20)	Curación de Adicción X	uno mismo	P	uno mismo	Us
25)	Cur. de Adicción Dominada	uno mismo	P	uno mismo	Us
30)	Cur. de Adicción Verdadera	uno mismo	P	uno mismo	Us
50)	Maestría de la Adicción	uno mismo	P	uno mismo	Us

Purificar

1. Transferir – El hechicero transfiere una herida o adicción del objetivo a sí mismo. El coste en puntos de poder de este hechizo es igual al coste del hechizo de curación necesario para sanar la herida. Este hechizo debe lanzarse varias veces para heridas múltiples. Si un daño necesita más de un hechizo de curación para sanar, deberá lanzarse *Transferir* varias veces hasta que la herida esté curada por completo (aunque el Sanador puede no desear *Transferirse* todas las heridas). Observa que el Sanador no tiene porqué conocer los hechizos de curación necesarios antes de *Transferir* las heridas. En el caso de puntos de daño, debe decidir cuántos quiere recuperar y entonces *Transferir* según el hechizo de curación que tenga el efecto deseado en puntos de vida. Para **transferir** un miembro seccionado debe conocer los 4 hechizos de *Unir* y gastar 28 PP (7 por cada uno de los hechizos de *Unir*). Sin embargo, puede gastar sólo 7 PP y dejar al objetivo con un muñón (es decir, sólo ejecuta el *Unir* de la lista de Sendas de la Sangre).

Por ejemplo, Rana el Sanador es de nivel 10 tiene 75 PP. Ringlin el Luchador acaba de sufrir: la amputación de una mano, un brazo dañado (dos músculos seccionados y una fractura leve), 80 puntos de daño y una cuchillada que sangra a un ritmo de 5 puntos por asalto. Rana debe lanzar 7 *Transferir*: uno por los músculos seccionados (4 PP por *Arreglar Músculo III*), 4 por la mano seccionada (28 PP por todos los hechizos de *Unir*), 1 por la fractura leve (1 PP por *Arreglar Fractura Leve*) 1 por la herida sangrante (4 PP por *Coagulación V*) y 1 por los puntos de daño (12 PP por *Curar X*). Los PP gastados son 49. Ringlin quedará completamente sanado y Rana deberá curar a sí mismo. Observa que Rana podría haber elegido no *Transferir* la mano amputada. En este caso, habría tenido suficiente con 1 hechizo de *Unir* (de las Sendas de la Sangre). Ringlin habría quedado con un muñón y una mano seccionada (quizás para unir más adelante si la pudiese preservar); y Rana habría tenido 21 PP más.

2. Purificar Enfermedad – Detiene la extensión de una enfermedad o infección del lanzador ya enfermo o infectado. La enfermedad no causará daño a las áreas sanas del cuerpo.

3. Purificar Veneno – Neutraliza 1 veneno cualquiera en el cuerpo del hechicero. El daño realizado por el mismo no es curado por el hechizo.

4. Preservación Propia – El cuerpo «muerto» del hechicero es preservado mientras dure el hechizo. Esto evitará cualquier daño de las heridas existentes o «deterioro» (es decir, pérdida de características). El hechicero quedará en coma por lo que los hechizos subconscientes seguirán funcionando. Este hechizo no evita que el alma abandone el cuerpo (es decir, deberá curar las causas de la «muerte» en un corto periodo de tiempo o su alma dejará el cuerpo). Si sucede eso antes de que esté curado por completo sólo un *Resucitar* podrá hacer volver al alma.

5. Facilitar Adicción I – El lanzador sólo debe chequear el síndrome de abstinencia de una adicción específica una vez cada 2 semanas (en lugar de una vez cada semana).

6. Curación de Adicción I – El hechicero reduce el nivel de una adicción en 1. Consulta el **Manual del Director del Juego** para más información sobre las adicciones y el síndrome de abstinencia.

7. Facilitar Adicción II – Como *Facilitar Adicción I*, excepto que el objetivo sólo debe realizar la tirada una vez cada mes.

8. Curación de Adicción II – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 2.

10. Curación de Enfermedad Mental – Este hechizo cura al hechicero de una enfermedad mental cualquiera. La recuperación dura de 1-10 días.

11. Curación de Adicción III – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 3.

12. Transferir a Distancia – Como *Transferir*, excepto que el objetivo puede encontrarse hasta a 0,3 metros del hechicero por nivel.

13. Curación de Enfermedad – El hechicero elimina una enfermedad cualquiera de su sistema.

14. Curación de Adicción IV – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 4.

15. Curación de Veneno – El hechicero elimina un veneno cualquiera de su sistema.

16. Quitar Psicosis – El hechicero se curará de una psicosis leve (tiempo de recuperación 1-10 días). Las psicosis leves incluyen las fobias moderadas (consulta el **Manual del Director del Juego** para más detalles sobre las enfermedades mentales).

17. Curación de Adicción V – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 5.

19. Curación de Enfermedad Mental Verdadera – Como *Curación de Enfermedad Mental*, excepto que la recuperación es instantánea.

20. Curación de Adicción X – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 10.

25. Curación de Adicción Dominada – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 20.

30. Curación de Adicción Verdadera – Como *Curación de Adicción I*, excepto que el nivel se reduce en 1 por cada nivel del hechicero.

50. Maestría de la Adicción – Como *Curación de Adicción Verdadera*, pero afecta a todas las adicciones que tenga el hechicero.

Notas especiales

1) Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.

2) El hechicero no puede ejecutar uno de estos hechizos sobre el mismo objetivo hasta que no aumente de nivel (consulta la Sección 15.3, p.96).

3) El **Manual de Director de Juego** explica la adicción y el síndrome de abstinencia.

Sendas de la Sangre

1. Coagulación I – Permite al lanzador detener una hemorragia de 1 punto por asalto; durante 1 hora el hechicero no podrá más que caminar o la herida volverá a abrir.

2. Cerrar Corte I – Permite al lanzador cerrar la hemorragia de una herida que sangre 1 punto por asalto.

3. Arreglar Vaso Sanguíneo Menor – El lanzador curará totalmente un vaso sanguíneo menor dañado (hasta una hemorragia de 3 puntos por asalto, siempre que no sean arterias o venas principales).

4. Coagulación V – Como *Coagulación I*, excepto que puede detener una hemorragia de hasta 5 puntos por asalto.

5. Cerrar Corte III – Como *Cerrar Corte I*, excepto que puede cerrar heridas que sangren hasta 3 puntos por asalto (total); 3 hemorragias de 1 punto por asalto o una hemorragia de 3 puntos por asalto o una hemorragia de 2 puntos por asalto y una de 1 punto por asalto.

6. Arreglar Vaso Sanguíneo I – Permite al lanzador reparar un vaso sanguíneo de cualquier tamaño, incluido venas o arterias seccionadas; el tiempo de recuperación es de 1d10 días (dependiendo de la importancia del vaso y la gravedad del daño).

7. Unir – Permite al lanzador unir un miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las listas de Sendas de los Huesos, Sendas de los Músculos y Sendas de los Órganos para restablecer su estado funcional en 1-10 días.

9. Coagulación Masiva – Como *Coagulación V*, excepto que puede detener una hemorragia de tantos puntos por asalto como nivel tenga. Por ejemplo, un Sanador de nivel 9 podrá detener una hemorragia de 9 puntos por asalto.

10. Cerrar Corte Masivo – Como *Cerrar Corte I*, excepto que puede cerrar heridas que sangren 1 punto por asalto y por nivel. Por ejemplo, un Sanador de nivel 12 podrá cerrar heridas sangrantes que sumen hasta 12 puntos por asalto.

11. Coagular – Permite al hechicero cerrar una hemorragia cualquiera; anulará el hechizo de *Maldición de la Coagulación* (de la lista de Maldiciones, p.66). Este hechizo no tiene efecto sobre heridas sangrantes que hayan sido cerradas (es decir, "hemorragia" en este sentido se aplica sólo a heridas internas).

13. Arreglar Vaso Sanguíneo III – Como *Arreglar Vaso Sanguíneo I*, excepto que puede reparar hasta 3 venos o arterias.

15. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional de inmediato (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de Unir Verdadero de Sanador).

17. Arreglar Vaso Sanguíneo V – Como *Arreglar Vaso Sanguíneo I*, excepto que puede reparar hasta 5 venos o arterias.

19. Coagular Verdadero – Como *Coagular*, excepto que todas las hemorragias desaparecen.

20. Regulación – El lanzador puede regular su propio flujo sanguíneo y eliminar cualquier pérdida de sangre sin miedo a dañarse. El hechizo se mantiene activo mientras no se mueva; si lo hace, el hechizo finalizará. Por ejemplo, un Sanador está caído y sangrando 27 puntos por asalto y lanza este hechizo. Mientras no se mueva no sangrará más y así podrá lanzar más hechizos (por ejemplo, un *Coagular*, etc.).

25. Sangre Nueva – El hechicero puede restaurar toda la sangre perdida de su cuerpo. El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

30. Curación de Enfermedad de la Sangre – El hechicero puede eliminar cualquier enfermedad de la sangre de su cuerpo. El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

LISTA BÁSICA DE SANADOR 8.2

SENDAS DE LA SANGRE

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance Clase
☐ 1)	Coagulación I	uno mismo	-	uno mismo Us
☐ 2)	Cerrar Corte I	uno mismo	P	uno mismo Us
☐ 3)	Arreglar Vaso Sang. Menor	uno mismo	P	uno mismo Us
☐ 4)	Coagulación V	uno mismo	-	uno mismo Us
☐ 5)	Cerrar Corte III	uno mismo	P	uno mismo Us
☐ 6)	Arreglar Vaso Sanguíneo I	uno mismo	P	uno mismo Us
☐ 7)	Unir ‡*	uno mismo	P	uno mismo Us
☐ 8)				
☐ 9)	Coagulación Masiva	uno mismo	-	uno mismo Us
☐ 10)	Cerrar Corte Masivo	uno mismo	P	uno mismo Us
☐ 11)	Coagular	uno mismo	-	uno mismo Us
☐ 12)				
☐ 13)	Arreglar Vaso Sanguíneo III	uno mismo	P	uno mismo Us
☐ 14)				
☐ 15)	Unir Verdadero ‡*	uno mismo	P	uno mismo Us
☐ 16)				
☐ 17)	Arreglar Vaso Sanguíneo V	uno mismo	P	uno mismo Us
☐ 18)				
☐ 19)	Coagular Verdadero	uno mismo	-	uno mismo Us
☐ 20)	Regulación *	uno mismo	varia	uno mismo Us
☐ 25)	Sangre Nueva	uno mismo	P	uno mismo Us
☐ 30)	Cur. de Enferm. de la Sangre	uno mismo	P	uno mismo Us
☐ 50)	Arreglar Sangre Verdadero	uno mismo	1 asalto/nivel	uno mismo Us

50. Arreglar Sangre Verdadero – El lanzador puede usar un hechizo de menor nivel de esta lista cualquiera cada asalto.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.



LISTA BÁSICA DE SANADOR 8.3

SENDAS DE LAS SUPERFICIES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Curar I	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 2)	Alivio de Quem./Cong. I	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 3)	Alivio del Aturdimiento I *	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 4)	Regenerar I *	uno mismo	C	uno mismo	Us
☐ 5)	Alivio de Quem./Cong. II	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 6)	Despertar	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 7)	Curar V	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 8)	Alivio de Quem./Cong. III	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 9)	Alivio del Aturdimiento III *	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 10)	Regenerar II *	uno mismo	C	uno mismo	Us
☐ 11)	Alivio de Quem./Cong. V	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 12)	Curar X	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 13)	Alivio del Aturdimiento V *	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 14)	Regenerar III *	uno mismo	C	uno mismo	Us
☐ 16)					
☐ 17)	Curar XV	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 18)					
☐ 19)	Alivio del Aturdimiento X *	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 20)	Curar XX	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 25)	Curar Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 30)	Alivio de Quem./Cong. Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 50)	Alivio del Aturd. Verd. *	uno mismo	P	uno mismo	Us

Sendas de las Superficies

1. **Curar I** – El lanzador recupera d10 puntos de vida.

2. **Alivio de Quemadura/Congelación I** – El lanzador curará una zona que tenga quemaduras de primer grado o una zona con congelación leve.

3. **Alivio del Aturdimiento I** – Alivia al hechicero de un asalto de aturdimiento acumulado.

4. **Regenerar I** – Reducirá el daño en pérdida de puntos de vida del lanzador en 1 punto cada asalto que se concentre. Si se encuentra inconsciente este hechizo funcionará sin concentración.

5. **Alivio de Quemadura/Congelación II** – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el lanzador puede

curar dos zonas de daño leve o 1 zona de daño moderado (es decir, quemaduras de segundo grado).

6. **Despertar** – El hechicero se despierta en 1 asalto de un sueño no natural (por ejemplo, el provocado por un hechizo de Dormir, una droga, etc.).

7. **Curar V** – Como *Curación I*, excepto que recupera 5d10 puntos de vida.

8. **Alivio de Quemadura/Congelación III** – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que el lanzador puede curar 3 zonas de daño leve o 1 zona de daño grave (es decir, quemaduras de tercer grado), o una combinación de 1 zona de daño leve y otra de daño moderado.

9. **Alivio del Aturdimiento III** – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que los asaltos de aturdimiento son 3.

10. **Regenerar II** – Como *Regenerar I*, excepto que reduce 2 puntos cada asalto.

11. **Alivio de Quemadura/Congelación V** – Como *Alivio de Quemadura/Congelación I*, excepto que las zonas curadas pueden ser: 5 leves y 1 grave o 1 leve y 2 moderadas o 1 moderada y 1 grave o etc.

12. **Curar X** – Como *Curación I*, excepto que recupera 10d10 puntos de vida.

13. **Alivio del Aturdimiento V** – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que los asaltos de aturdimiento son 5.

15. **Regenerar III** – Como *Regenerar I*, excepto que reduce 3 puntos cada asalto.

17. **Curar XV** – Como *Curación I*, excepto que recupera 15d10 puntos de vida.

19. **Alivio del Aturdimiento X** – Como *Alivio del Aturdimiento I*, excepto que los asaltos de aturdimiento son 10.

20. **Curar XX** – Como *Curación I*, excepto que recupera 20d10 puntos de vida.

25. **Curar Verdadero** – Como *Curación I*, excepto que recupera todos los puntos de vida.

30. **Alivio de Quemadura/Congelación Verdadero** – Cura todas las quemaduras y congelaciones.

50. **Alivio del Aturdimiento Verdadero** – El hechicero elimina todos los asaltos de aturdimiento acumulados.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.



Sendas de los Huesos

1. Arreglar Fractura Leve – Permite al lanzador curar una fractura leve (que no sea una fractura compuesta, astillada, daños en articulaciones, etc.). El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

2. Arreglar Cartilago – El lanzador repara todo el daño de un cartilago de una articulación. El tiempo de recuperación es de 1-2 horas.

3. Arreglar Fractura Grave – Como *Arreglar Fractura Leve*, excepto que también repara fracturas compuestas.

4. Arreglar Cráneo – Permite al lanzador curar una fractura en un cráneo (pero no un área destrozada). El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

5. Arreglar Articulación – Repara una articulación dañada (pero no destrozada). El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

6. Arreglar Fractura Leve Verdadera – Como *Arreglar Fractura Leve*, excepto que la recuperación es instantánea.

7. Unir – Permite al lanzador unir un miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las listas de Sendas de la Sangre, Sendas de los Músculos y Sendas de los Órganos para restablecer su estado funcional en 1-10 días.

8. Arreglar Cartilago Verdadero – Como *Arreglar Cartilago*, excepto que la recuperación es instantánea.

9. Arreglar Fractura Grave Verdadera – Como *Arreglar Fractura Grave*, excepto que la recuperación es instantánea.

10. Arreglar Cráneo Verdadero – Como *Arreglar Cráneo*, excepto que la recuperación es instantánea.

11. Arreglar Articulación Verdadera – Como *Arreglar Articulación*, excepto que la recuperación es instantánea.

12. Arreglar Rotura – Permite al lanzador curar cualquier hueso fracturado o astillado. Requiere un tiempo de recuperación de 1-10 horas.

13. Regeneración del Cartilago – El hechicero puede regenerar un área cualquiera de cartilago. El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

14. Regeneración de los Huesos – Regenera un hueso cualquiera. El tiempo de recuperación es de 1-10 horas. Este hechizo no funciona con el cráneo.

15. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional de inmediato (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero* de Sanador).

16. Arreglar Rotura Rápida – Como *Arreglar Rotura*, excepto que el tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

17. Regeneración del Cartilago Rápido – Como *Regeneración del Cartilago*, excepto que el tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

18. Regeneración del Cráneo – Como *Regeneración de los Huesos*, excepto que sólo funciona con el cráneo.

19. Regeneración de los Huesos Rápido – Como *Regeneración de los Huesos*, excepto que el tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

20. Arreglar Rotura Verdadera – Como *Arreglar Rotura*, excepto que el tiempo de recuperación es instantáneo.

25. Regeneración del Cartilago Verdadero – Como *Regeneración del Cartilago*, excepto que puede regenerar todo el cartilago de su cuerpo. La recuperación tarda 1-10 horas.

30. Regeneración de los Huesos Verdadero – Como *Regeneración de los Huesos*, excepto que puede regenerar todo el hueso de su cuerpo (incluido su cráneo). La recuperación tarda 1-10 horas.

LISTA BÁSICA DE SANADOR 8.4

SENDAS DE LOS HUESOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Arreglar Fractura Leve	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 2)	Arreglar Cartilago	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 3)	Arreglar Fractura Grave	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 4)	Arreglar Cráneo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 5)	Arreglar Articulación	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 6)	Arreglar Fractura Leve Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 7)	Unir ‡*	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 8)	Arreglar Cartilago Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 9)	Arreglar Fractura Grave Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 10)	Arreglar Cráneo Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 11)	Arreglar Articulación Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 12)	Arreglar Rotura	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 13)	Regeneración del Cartilago	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 14)	Regeneración de los Huesos	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 15)	Unir Verdadero ‡*	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 16)	Arreglar Rotura Rápida	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 17)	Regen. del Cartilago Rápido	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 18)	Regeneración del Cráneo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 19)	Regen. de los Huesos Rápido	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 20)	Arreglar Rotura Verdadera	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 25)	Regen. del Cartilago Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 30)	Regen. de los Huesos Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 50)	Regen. del Esqueleto Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us

50. Regeneración del Esqueleto Verdadero – El hechicero puede regenerar todos los huesos y cartilagos perdidos de su cuerpo. La recuperación es instantánea.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.



LISTA BÁSICA DE SANADOR 8.5

SENDAS DE LOS MÚSCULOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Arreglar Torcedura	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 2)	Arreglar Músculo I	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 3)	Arreglar Tendón I	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 4)	Arreglar Músculo III	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 5)	Arreglar Tendón III	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 6)					
☐ 7)	Unir ‡*	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 8)	Arreglar Músculo Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 9)	Arreglar Tendón Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 10)					
☐ 11)	Arreglar Músculo Masivo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 12)	Regen. de los Músculos	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 13)	Arreglar Tendón Masivo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 14)	Regeneración de los Tendones	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 15)	Unir Verdadero ‡*	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 16)					
☐ 17)	Regen. de los Músc. Rápido	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 18)					
☐ 19)	Regen. de los Tend. Rápido	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 20)	Regeneración Verdadera	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 25)	Regen. de los Músc. Total	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 30)	Regen. de los Tend. Total	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 50)	Arreglar Masivo Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us

12. Regeneración de los Músculos – El hechicero regenera 1 músculo cualquiera en 5-50 minutos.

13. Arreglar Tendón Masivo – Permite curar 1 tendón por nivel del hechicero. El tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

14. Regeneración de los Tendones – El hechicero regenera 1 tendón cualquiera en 5-50 minutos.

15. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional de inmediato (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero* de Sanador).

17. Regeneración de los Músculos Rápido – Como *Regeneración de los Músculos*, excepto que el tiempo de recuperación es de sólo 1-10 minutos.

19. Regeneración de los Tendones Rápido – Como *Regeneración de los Tendones*, excepto que el tiempo de recuperación es de sólo 1-10 minutos.

20. Regeneración Verdadera – El hechicero puede regenerar 1 tendón o músculo cualquiera. La recuperación es instantánea.

25. Regeneración de los Músculos Total – El lanzador puede regenerar todos los músculos de su cuerpo. El tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

30. Regeneración de los Tendones Total – El lanzador puede regenerar todos los tendones de su cuerpo. El tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

50. Arreglar Masivo Verdadero – El hechicero puede curar tantos músculos y tendones como niveles tenga. El tiempo de recuperación es instantáneo.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.

Sendas de los Músculos

1. Arreglar Torcedura – Permite al lanzador curar 1 torcedura (sin tiempo de recuperación).

2. Arreglar Músculo I – Repara, pero no reemplaza, un músculo dañado. El tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

3. Arreglar Tendón I – Permite reparar tendón dañado; tiempo de recuperación: 5-50 minutos.

4. Arreglar Músculo III – Como *Arreglar Músculo I*, excepto que el lanzador puede reparar hasta 3 músculos dañados.

5. Arreglar Tendón III – Como *Arreglar Tendón I*, excepto que el lanzador puede reparar hasta 3 tendones dañados.

7. Unir – Permite al lanzador unir un miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las listas de Sendas de los Huesos, Sendas de la Sangre y Sendas de los Órganos para restablecer su estado funcional en 1-10 días.

8. Arreglar Músculo Verdadero – Como *Arreglar Músculo I*, excepto que la recuperación es instantánea.

9. Arreglar Tendón Verdadero – Como *Arreglar Tendón I*, excepto que la recuperación es instantánea.

11. Arreglar Músculo Masivo – Permite curar 1 músculo por nivel del hechicero. El tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.



Sendas de los Órganos

1. Arreglar Daño Nasal – Permite al lanzador reparar cualquier daño nasal excepto la pérdida completa de la nariz.

2. Arreglar Nervio Menor – Permite al lanzador reparar el daño leve de un nervio en un área cualquiera. El tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

3. Arreglar Daño Leve en Oído – El lanzador puede reparar cualquier daño externo del oído, incluyendo la pérdida de la oreja (la regeneración tardará 5-50 minutos).

4. Arreglar Daño Leve en Ojo – Repara cualquier daño leve en el ojo (por ejemplo, un arañazo en la córnea, sacar algún objeto pequeño incrustado, etc.).

5. Arreglar Nervio Principal – Como *Arreglar Nervio Menor*, excepto que curará cualquier nervio dañado, excepto aquellos que hayan sido totalmente destruidos.

6. Arreglar Daño Grave en Oído – Como *Arreglar Daño Leve en Oído*, excepto que puede reparar cualquier daño interno o externo (por ejemplo, restaurar el sentido del oído). Tiempo de recuperación 1-10 horas.

7. Unir – Permite al lanzador unir un miembro seccionado; es necesario el uso de los hechizos de *Unir* de las listas de Sendas de los Huesos, Sendas de la Sangre y Sendas de los Músculos para restablecer su estado funcional en 1-10 días.

8. Arreglar Daño Grave en Ojo – Como *Arreglar Daño Leve en Oído*, excepto que el lanzador puede curar cualquier daño en el ojo menos la pérdida total del mismo con un tiempo de recuperación de 1-10 horas.

9. Arreglar Nervio Menor Verdadero – Como *Arreglar Nervio Menor*, excepto que no se necesita tiempo de recuperación.

10. Arreglar Órgano – Permite al lanzador curar todo el daño un órgano cualquiera (menos el cerebro) que no haya sido destruido por completo. El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

12. Curación de la Parálisis – El lanzador cura cualquier problema de parálisis (tiempo de recuperación 1-10 horas).

13. Regeneración de los Nervios Masivo – El hechicero puede regenerar todo el sistema nervioso de su cuerpo (excepto el cerebro). El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

14. Arreglar Nervio Principal Verdadero – Como *Arreglar Nervio Principal*, excepto que el tiempo de recuperación es instantáneo.

15. Unir Verdadero – Como *Unir*, excepto el miembro será funcional de inmediato (siempre que el hechicero ejecute los otros tres hechizos de *Unir Verdadero* de Sanador).

17. Curación de la Parálisis Rápido – Como *Curación de la Parálisis*, excepto que el tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

18. Regeneración de los Nervios Masivo Rápido – Como *Regeneración de los Nervios Masivo*, excepto que el tiempo de recuperación es de 5-50 minutos.

20. Arreglar Cerebro – El hechicero puede curar un cerebro dañado (como por ejemplo debido a una fractura del cráneo, etc.). La pérdida de experiencia del ser herido (aquel desde el que es transferido el daño) no es eliminada. Si el Sanador recibe daño cerebral directo sobre él (por ejemplo, se golpea la cabeza) sufrirá pérdida de memoria y de experiencia. El tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

25. Regeneración de Órgano – Regenera cualquier órgano interno o externo (sin incluir el cerebro) en 1-10 horas.

30. Curación de la Parálisis Verdadera – Como *Curación de la Parálisis*, excepto la recuperación es instantánea.

LISTA BÁSICA DE SANADOR 8.6

SENDAS DE LOS ÓRGANOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Arreglar Daño Nasal	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 2)	Arreglar Nervio Menor	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 3)	Arreglar Daño Leve en Oído	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 4)	Arreglar Daño Leve en Ojo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 5)	Arreglar Nervio Principal	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 6)	Arreg. Daño Grave en Oído	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 7)	Unir	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 8)	Arreglar Daño Grave en Ojo	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 9)	Arreg. Nervio Menor Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 10)	Arreglar Órgano	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 11)					
☐ 12)	Curación de la Parálisis	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 13)	Regen. de los Nervios Masiv.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 14)	Arreg. Nervio Principal Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 15)	Unir Verdadero	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 16)					
☐ 17)	Curación de la Parálisis Ráp.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 18)	Regen. de los Nerv. Mas. Ráp.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 19)					
☐ 20)	Arreglar Cerebro	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 25)	Regeneración de Órgano	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 30)	Curación de la Parálisis Verd.	uno mismo	P	uno mismo	Us
☐ 50)	Reunir	uno mismo	P	uno mismo	Us

50. Reunir – El lanzador puede reunir su alma con su cuerpo, siempre y cuando aún sea funcional. Para devolver la vida a un objetivo muerto, el Sanador deberá primero curarle todas las heridas (sin llegar a «matarse» él mismo en el proceso), y luego recuperar el alma del objetivo atrayéndola hacia él (funciona igual que el hechizo *Resucitar IV* de la lista básica de Clérigo, Maestría de la Vida). Sin su alma, pero técnicamente vivo, el Sanador se encontrará como si hubiese sido «absuelto» (como con *Absolución Pura*, de la lista básica de Clérigo, Canalizaciones); por eso, no podrá realizar acciones conscientes y todas las acciones inconscientes tendrán un -75. Deberá recuperar su propia alma a través del uso de este hechizo o gracias a algún otro que realice el hechizo apropiado.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación.



LISTA BÁSICA DE HECHICERO 9.1

DESTRUCCIÓN DE LA CARNE

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Torcedura de Miembro	1 objetivo	P	30 m	F
2)	Dolor en Miembro	1 objetivo	1 asl/3 fallo	30 m	F
3)	Toque de Alteración	1 objetivo	P	contacto	F
4)	Trabar Articulación	1 objetivo	1 asl/5 fallo	30 m	F
5)	Fracturar Miembro	1 objetivo	P	30 m	F
6)	Alteración II	1 objetivo	P	6 m	F
7)	Necrosis Cutánea	1 objetivo	varia	6 m	F
8)	Alteración V	1 objetivo	P	15 m	F
9)	Perforar Oído	1 objetivo	P	30 m	F
10)	Muerte de Miembro	1 objetivo	P	30 m	F
11)	Cegar Ojo	1 objetivo	P	30 m	F
12)	Colapso de Pulmón	1 objetivo	P	30 m	F
13)	Muerte de Músculo	1 objetivo	P	30 m	F
14)	Muerte de Hueso	1 objetivo	P	30 m	F
15)	Canalización Oscura I	1 objetivo	varia	varia	F
16)					
17)	Destruc. de la Carne Prolong	1 objetivo	P	100 m	F
18)					
19)	Destruc. de la Carne Masiva	1 obj./nivel	P	30 m	F
20)	Petrificar	1 objetivo	P	30 m	F
25)	Canalización Oscura II	1 objetivo	varia	varia	F
30)	Alteración Verdadera	1 objetivo	P	100 m	F
50)	Canalización Oscura III	1 objetivo	varia	varia	P

Destrucción de la Carne

1. Torcedura de Miembro – Una parte cualquiera de un miembro al azar sufre una torcedura. Si es en una pierna: el movimiento se reduce en un 25% y los ataques cuerpo a cuerpo y de proyectiles sufren un -10. Si es en un brazo, los ataques cuerpo a cuerpo y de proyectiles se modifican en un -20.

2. Dolor en Miembro – Un miembro al azar sufre un dolor intenso. Si es una pierna, el objetivo no puede andar (aunque puede gatear a un 10% de su movimiento normal); si es un brazo, no podrá usarlo.

3. Toque de Alteración – Los huesos y tejidos del cuerpo del objetivo quedan doloridos como si hubiese caído una gran distancia. Si falla la TR por 1-10, recibe un crítico 'A' de Impacto; por 11-20 un crítico 'B'; por 21-30 un crítico 'C'; por 31-40 un crítico 'D'; y por más de 41 recibe un crítico 'E'.

4. Trabar Articulación – Una de las articulaciones del objetivo queda inmovilizada, sufriendo los efectos de *Dolor en Miembro*. Un objetivo en movimiento caerá al suelo. Si el objetivo queda con el brazo inmovilizado dejará caer lo que tuviese asido.

5. Fracturar Miembro – Un miembro al azar se fractura. Si es un brazo quedará inútil. Si es una pierna el movimiento queda limitado a un 50% y el combate es modificado por un -75.

6. Alteración II – Como Toque de Alteración, excepto que el alcance es de 6 metros.

7. Necrosis Cutánea – La piel del objetivo se descamará y caerá por todo su cuerpo. No existe penalización táctica, pero la Apariencia queda reducida en -50 (hasta un mínimo de 1). El hechizo permanecerá hasta que sea cancelado o pase 1 mes. La curación mágica puede reducir este tiempo.

8. Alteración V – Como Toque de Alteración, excepto que el alcance es de 15 metros.

9. Perforar Oído – Uno de los oídos del objetivo al azar es dañado. Su capacidad auditiva se reduce un 50% hasta que sea curado. Esto provoca una penalización -50 a las habilidades de Percepción•Sentidos y Percepción•Búsqueda en las que intervenga sólo este sentido (o -5 a Alerta); y un -25 a aquellas habilidades en las que intervenga el oído y otros sentidos (o -3 a Alerta). Si el hechizo se lanza dos veces sobre el mismo oído, el objetivo quedará sordo de ese oído.

10. Muerte de Miembro – Uno de los miembros del objetivo se seca y muere. El objetivo pierde un 5% del uso de ese miembro por día; cuando alcanza el 100% el miembro se separa del cuerpo. Puede curarse a través de hechizos de reparación circulatorios y nerviosos hasta un 80% de las veces, y después regenerarse. Si el miembro es una pierna, el movimiento se reduce en la mitad del % perdido (por ejemplo, si una pierna está a un 60%, el movimiento se reduce en un 30%). Si el miembro es un brazo, sufrirá una penalización -1 por cada 1% en combate (por ejemplo, si un brazo está a un 75%, todas las tiradas de combate sufrirán un -75).

11. Cegar Ojo – Como *Perforar Oído*, excepto que afecta a un ojo (y al sentido de la visión).

12. Colapso de Pulmón – Uno de los pulmones del objetivo deja de funcionar. La actividad se reduce a un 50% hasta que el pulmón sea curado.

13. Muerte de Músculo – Como *Muerte de Miembro*, excepto que afecta a un músculo al azar (sin incluir órganos musculares como el corazón).

14. Muerte de Hueso – Como *Muerte de Miembro*, excepto que un hueso al azar (sin incluir la espina dorsal o el cráneo) se desintegra gradualmente.

15. Canalización Oscura I – El hechicero puede usar uno de los hechizos de *Canalización Oscura I* (consulta la Sección 15.23, p.101).

17. Destrucción de la Carne Prolongada – Como cualquier hechizo de esta lista de nivel 10 o menor, excepto que el alcance es de 100 metros.

19. Destrucción de la Carne Masiva – Como cualquier hechizo de esta lista de nivel menor, excepto que puede lanzarse sobre tantos objetivos como niveles tenga el hechicero.

20. Petrificar – Los huesos del objetivo se petrifican gradualmente, provocando una pérdida de actividad (como en *Muerte de Miembro*) debido a la falta de producción de flujo sanguíneo.

25. Canalización Oscura II – Como *Canalización Oscura I*, excepto que el hechizo es de *Canalización Oscura II*.

30. Alteración Verdadera – Como *Toque de Alteración*, excepto que el alcance es de 100 metros y siempre provoca un crítico 'E' de Impacto si el objetivo no resiste.

50. Canalización Oscura III – Como *Canalización Oscura I*, excepto que el hechizo es de *Canalización Oscura III*.

Notas especiales

Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre la curación del daño causado por esta lista.



Destrucción de los Fluidos

1. Vaporizar Fluido – Por cada nivel del hechicero, éste puede vaporizar 0,3 metros cúbicos de líquido.

2. Congelar Líquido – Por cada nivel del hechicero, éste puede vaporizar 0,3 metros cúbicos de líquido, siendo inmune al frío.

3. Evaporación I – Provoca que 30 metros cúbicos de líquido se evapore con rapidez (en el transcurso de 1 hora).

4. Eliminar Agua I – Desintegra en el acto 3 metros cúbicos de agua.

5. Calmar Aguas – El agua que se encuentra dentro del área de efecto se calma. Las olas se reducen en 6 metros en el centro y va disminuyendo cuanto más nos alejamos hacia el perímetro.

6. Rayo de Agua I – De la palma del hechicero surge un rayo de agua. El ataque se resuelve en la Tabla de Ataque de Rayo de Agua 13.9 (p.88).

7. Eliminar Lluvia – No lloverá en el área de efecto mientras dure el hechizo.

8. Desecar – Elimina todo el líquido (por lo normal el agua) de 30 centímetros de cúbicos de material inanimado.

9. Evaporación II – Como *Evaporación I*, excepto que afecta hasta a 300 metros cúbicos.

10. Eliminar Agua II – Como *Eliminar Agua I*, excepto que afecta hasta a 30 metros cúbicos.

11. Eliminar Lluvia Verdadero – Como *Eliminar Lluvia*, excepto por el área de efecto y la duración.

12. Desecar Verdadero – Como *Desecar*, excepto por el área de efecto y la duración.

13. Evaporación III – Como *Evaporación I*, excepto que afecta hasta a 3.000 metros cúbicos.

14. Eliminar Agua III – Como *Eliminar Agua I*, excepto que afecta hasta a 300 metros cúbicos.

15. Calmar Aguas Mayor – Como *Calmar Aguas*, excepto que las olas disminuyen hasta 15 metros en el centro.

17. Destrucción de Líquido a Distancia – Como cualquier hechizo de esta lista de nivel 10 o menor, excepto que el alcance es de 100 metros.

19. Deshidratación – El objetivo comienza a deshidratarse de manera instantánea como si estuviese en pleno desierto con vientos cálidos. Inmediatamente tendrá un -10% a su actividad y perderá un 1% de sus puntos de vida. Si el hechicero mantiene la concentración el objetivo perderá otro 5 % de actividad y otro 1% de sus puntos de vida. Si el lanzador mantiene esta concentración durante 28 asaltos consecutivos, los objetivos animados quedarán reducidos a meros cascarones vacíos (es decir, cuando la penalización a la actividad alcance el 150%). Si el hechicero no puede llegar a esos asaltos de concentración consecutivos o el objetivo sale del radio de efecto del hechizo, éste aún mantendrá la penalización y la pérdida de puntos. Los puntos se recuperan de la manera normal, pero la penalización a la actividad sólo se recupera a un ritmo del 10% diario. Además, el DJ puede permitir que la penalización se elimine a través de un hechizo de Curación de Enfermedad (o su equivalente) después de haber recuperado todos los puntos de vida.

20. Deshumedecer – Cada minuto que el hechicero se concentre, la humedad baja un 1% (hasta un máximo del 50%). La humedad se incrementará a un ritmo del 5% por día hasta la que se alcance el nivel de humedad original. Observa que este cambio en los niveles de humedad puede afectar al clima de la zona (y, por tanto, afectar a la vegetación).

LISTA BÁSICA DE HECHIZOS 9.2

DESTRUCCIÓN DE LOS FLUIDOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Vaporizar Fluido	0,3 m3/nivel	P	30 m	F
2)	Congelar Líquido	0,3 m3/nivel	P	30 m	F
3)	Evaporación I	30 m3	P	30 m	F
4)	Eliminar Agua I	3 m3	P	30 m	F
5)	Calmar Aguas	30 m.R	C	30 m	F
6)	Rayo de Agua I	1 objetivo	—	30 m	EF
7)	Eliminar Lluvia	30 m.R	4 horas/nivel	30 m	E
8)	Desecar	30 cm3	P	30 m	F
9)	Evaporación II	300 m3	P	30 m	F
10)	Eliminar Agua II	30 m3	P	30 m	F
11)	Eliminar Lluvia Verdadero	150 m.R	1 día/nivel	30 m	E
12)	Desecar Verdadero	0,3 m3	P	30 m	F
13)	Evaporación III	3.000 m3	P	30 m	F
14)	Eliminar Agua III	300 m3	P	30 m	F
15)	Calmar Aguas Mayor	30 m.R/nivel	C	30m/nivel	F
16)					
17)	Destrucción de Líquido a Distancia	varia	varia	100 m	F
18)					
19)	Deshidratación	1 objetivo	P	30 m	F
20)	Deshumedecer	1,5 km.R	P	1,5 km	F
25)	Evaporación Verdadero	30.000 m3	P	30m	F
30)	Calmar Aguas Verdadero	300 m.R/nivel	C	300 m/nivel	F
50)	Deshumedecer Verdadero	300 m.R/nivel	P	300 m/nivel	F



25. Evaporación Verdadero – Como *Evaporación I*, excepto que puede afectar hasta a 30.000 metros cúbicos.

30. Calmar Aguas Verdadero – Como *Calmar Aguas*, excepto que el área de efecto es de 300 metros de radio por nivel del hechicero.

50. Deshumedecer Verdadero – Cada minuto que el hechicero se concentre, la humedad baja un 5% (hasta un máximo del 95%). La humedad se incrementará como en el *Deshumedecer*. Observa que este cambio en los niveles de humedad puede afectar al clima de la zona (y, por tanto, afectar a la vegetación).

LISTA BÁSICA DE HECHICERO 9.3

DESTRUCCIÓN DE LOS GASES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Disipar Niebla	3 m.R /nivel	P	30 m	F
☐ 2)	Detener Aire I	3 m.R	C	30 m	F
☐ 3)	Vacío I	1,5 m.R	-	30 m	F
☐ 4)	Desoxigenación I	3 m.R	C	30 m	F
☐ 5)	Detener Aire II	6 m.R	C	30 m	F
☐ 6)	Vacío II	3 m.R	-	30 m	F
☐ 7)	Desoxigenación II	6 m.R	C	30 m	F
☐ 8)	De Gas a Aire	30 dm3/asalto	P	30 m	F
☐ 9)	Detener Aire X	30 m.R	C	30 m	F
☐ 10)	Vacío IV	6 m.R	-	30 m	F
☐ 11)	Gran Vacío I	1,5 m.R	-	30 m	F
☐ 12)	Desoxigenación Rápida I	3 m.R	C	30 m	F
☐ 13)	Desoxigenación V	15 m.R	C	30 m	F
☐ 14)	Gran Vacío II	3 m.R	-	30 m	F
☐ 15)	Desoxigenación Rápida II	6 m.R	C	30 m	F
☐ 16)					
☐ 17)	Destrucción de Gas Prolongada	varia	varia	100 m	F
☐ 18)					
☐ 19)	Desoxigenación Mayor	6 m.R	C	30 m	F
☐ 20)	Vacío Mayor	1,5 m.R	-	30 m	F
☐ 25)	Desoxigenación Verdadera	6 m.R	C	30 m	F
☐ 30)	Vacío Verdadero	3 m.R	-	30 m	F
☐ 50)	Implosión	30.000 m3	-	100 m	F

Destrucción de los Gases

1. Disipar Niebla – Disipa toda la niebla en un radio de 3 metros por nivel del hechicero.

2. Detener Aire I – Detiene el movimiento del aire (por ejemplo, el viento) hasta velocidades de 45 kilómetros por hora en un radio de 3 metros.

3. Vacío I – Crea una zona de vacío virtual de 1,5 metros de radio; todo lo que se encuentre dentro y no pase una TR recibe un crítico 'B' de Impacto al desaparecer y volver el aire.

4. Desoxigenación I – El hechicero puede eliminar el oxígeno en un radio de 3 metros a una velocidad de un 1% del volumen original de oxígeno por asalto.

5. Detener Aire II – Como *Detener Aire I*, excepto que afecta a un radio de 6 metros.

6. Vacío II – Como *Vacío I*, excepto que afecta a un radio de 3 metros.



7. Desoxigenación II – Como *Desoxigenación I*, excepto que afecta a un radio de 6 metros.

8. De Gas a Aire – Convierte cualquier gas en aire normal a una velocidad de 30 decímetros cúbicos por asalto mientras el hechicero esté concentrado.

9. Detener Aire X – Como *Detener Aire I*, excepto que afecta a un radio de 30 metros.

10. Vacío IV – Como *Vacío I*, excepto que afecta a un radio de 6 metros.

11. Gran Vacío I – Como *Vacío I*, excepto que inflige un crítico 'D' de Impacto.

12. Desoxigenación Rápida I – Como *Desoxigenación I*, excepto que la velocidad es de un 5% por asalto.

13. Desoxigenación V – Como *Desoxigenación I*, excepto que afecta a un radio de 15 metros.

14. Gran Vacío II – Como *Gran Vacío I*, excepto que afecta a un radio de 3 metros.

15. Desoxigenación Rápida II – Como *Desoxigenación Rápida I*, excepto que afecta a un radio de 6 metros.

17. Destrucción de Gas Prolongada – Como un hechizo cualquiera de nivel 10 o menor de esta lista, excepto que el alcance es de 100 metros.

19. Desoxigenación Mayor – Como *Desoxigenación I*, excepto que la velocidad es de un 10% por asalto y afecta a un radio de 6 metros.

20. Vacío Mayor – Como *Vacío I*, excepto que inflige un crítico 'E' de Impacto.

25. Desoxigenación Verdadera – Como *Desoxigenación I*, excepto que la velocidad es de un 20% por asalto y afecta a un radio de 6 metros.

30. Vacío Verdadero – Como *Vacío Mayor*, excepto que afecta a un radio de 3 metros.

50. Implosión – Destruye los gases de un recinto cualquiera (por ejemplo, un edificio) de hasta un tamaño de 30 x 30 x 30 metros (o 30.000 metros cúbicos). El edificio tiene una probabilidad de derrumbarse (dependiendo de la construcción); si sucede cualquiera que se encuentre dentro recibirá un crítico 'E' de Impacto debido a la caída de cascotes. Es hechizo provoca una gran explosión. Si el edificio cae, todos los que se encuentren a menos de 30 metros del mismo recibirán un crítico 'C' de Impacto debido a la explosión.

Notas especiales

1) Todos los vacíos creados por los hechizos de esta lista hacen bastante ruido; a más radio más ruido. El DJ puede determinar que todos los que se encuentren dentro del radio de acción deben hacer una segunda TR o quedarse sordos durante 1 asalto por cada 10 puntos de fallo (el nivel de ataque de la TR es el radio del vacío).

2) Una criatura elemental de gas se verá reducida a un 20% de su actividad si es atacada con un hechizo de *Detener Aire* (siempre que ésta quepa dentro del área de efecto). Un hechizo de vacío lanzado contra una de estas criaturas le inflingirá un Crítico Exterminador.

3) Cuando el oxígeno de un área de efecto cae por debajo de un 50%, cualquiera que se encuentre allí deberá realizar una TR (nivel de ataque 1) o caer dormido (esta TR se modifica en -2 por cada 1% por debajo del 50%). Por supuesto, si el % cae por debajo de un 10%, la asfixia comienza a ser un peligro real. Todos los hechizos de fuego en la zona se modifican en -2 (o -2% a la efectividad de los hechizos no ofensivos) por cada 1% por debajo del 50% del nivel normal de oxígeno.

Destrucción de los Sólidos

1. Derretir Hielo – Por cada nivel del hechicero, éste puede fundir hasta 0,3 metros cúbicos de hielo.

2. Aflojar Tierra – Afloja 3 metros cúbicos de tierra hasta la consistencia de la tierra labrada.

3. Erosionar – Por cada nivel del hechicero, éste hace que una sección de 3 metros cúbicos de materia inorgánica se erosione y deteriore a una velocidad 1.000 veces superior a la normal.

4. Invocar Grietas – Cualquier grieta o falla presente en un material de hasta 3 x 3 x 3 metros (no un volumen de 30 metros cúbicos) se agrandará hasta su límite. Consulta la Sección 15.7 (p.97)

5. Eliminar Puerta – Vaporizará una puerta no mágica de hasta 15 centímetros de espesor, 3 metros de alto y 3 metros de ancho (si el espesor de la puerta es mayor vaporizará los 15 centímetros más cercanos). Sólo funcionará con un objeto que se esté usando como puerta (es decir, el hechicero no podrá eliminar una sección de muro).

6. Piedra en Tierra – Convierte 3 metros cúbicos de piedra en tierra compacta. Esta transformación es gradual (tardará 3 asaltos en completarse).

8. Tierra en Barro – Como *Piedra en Tierra*, excepto, que convierte tierra en barro blando.

10. Pasillo – Crea un pasillo de 1 x 2 metros y de 0,3 metros por nivel de profundidad a través de cualquier material inorgánico que no sea metálico. El pasillo se crea a una velocidad de 0,3 metros por nivel mientras el hechicero esté concentrado.

11. Romper – Puede romper cualquier objeto inorgánico de hasta 30 decímetros cúbicos. Todo lo que se encuentre a menos de 1,5 metros sufrirá un crítico 'A' de Impacto y si alguien lo estaba sosteniendo un crítico 'C'. Los objetos de metal obtienen un modificador especial +30 a la TR.

12. Eliminar Tierra – Desintegra 3 metros cúbicos de tierra.

13. Eliminar Piedra – Como *Eliminar Tierra*, excepto que afecta a la piedra.

14. Eliminar Puerta Verdadero – Como *Eliminar Puerta*, excepto que vaporiza una puerta cualquiera.

15. Eliminar Metal – Como *Eliminar Tierra*, excepto que afecta a 30 decímetros cúbicos de metal.

17. Destrucción de Sólido Prolongado – Como cualquier hechizo de esta lista de nivel 10 o menor, excepto que el alcance es de 100 metros.

19. Fisura – Crea una gran grieta en el suelo. El tamaño de la grieta será de hasta 3 metros de ancho, 30 metros de profundidad y 60 metros de longitud. La fisura tarda 2 asaltos en abrirse.

20. Destrucción de Sólido Verdadero – Como *Eliminar Tierra*, excepto que desintegrará hasta 30 decímetros cúbicos por nivel de cualquier sólido inanimado.

25. Temblores – Provoca un terremoto menor que puede hacer que las construcciones más débiles caigan (puede ser muy terrorífico). Sería como un terremoto de 5,5 en la escala Richter.

30. Gran Grieta – Provoca una gran fisura en el suelo (de hasta 3 metros por nivel de profundidad, 0,3 metros por nivel de ancho y 6 metros por nivel de longitud). La fisura tarda 2 asaltos en abrirse. El hechicero debe concentrarse durante 3 asaltos cerca de la grieta.

LISTA BÁSICA DE HECHICERO 9.4

DESTRUCCIÓN DE LOS SÓLIDOS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Derretir Hielo	0,3 m ³ /nivel	P	30 m	F
☐ 2)	Aflojar Tierra	3 m ³	P	30 m	F
☐ 3)	Erosionar	3 m ³ /nivel	P	30 m	F
☐ 4)	Invocar Grietas	3 x 3 x 3 m	P	30 m	F
☐ 5)	Eliminar Puerta	3m x 3m x 15 cm	P	3 m	F
☐ 6)	Piedra en Tierra	3 m ³	P	30 m	F
☐ 7)					
☐ 8)	Tierra en Barro	3 m ³	P	30 m	F
☐ 9)					
☐ 10)	Pasillo	1 x 2 x 0,3 m/nivel	P	30 m	F
☐ 11)	Romper	30 dm ³	P	30 m	F
☐ 12)	Eliminar Tierra	3 m ³	P	30 m	F
☐ 13)	Eliminar Piedra	3 m ³	P	30 m	F
☐ 14)	Eliminar Puerta Verdadero	1 puerta	P	3 m	F
☐ 15)	Eliminar Metal	30 dm ³	P	30 m	F
☐ 16)					
☐ 17)	Destruic. de Sólido Prolongado	varía	varía	100 m	F
☐ 18)					
☐ 19)	Fisura	30 x 3 x 60 m	P	30 m	F
☐ 20)	Destruic. de Sólido Verd.	30 dm ³ /nivel	P	30 m	F
☐ 25)	Temblores	varía	1 asalto	30 m/nivel	F
☐ 30)	Gran Grieta	varía	P	100 m	F
☐ 50)	Seísmo	varía	varía	contacto	F



50. Seísmo – El hechicero causa un terremoto, con el punto de contacto como epicentro. El seísmo puede retardarse hasta 1 asalto por nivel. La gravedad del seísmo en la escala Richter se determina con una tirada d100:

(01-20) = 5,5, (21-45) = 6, (46-65) = 6,5, (66-80) = 7, (81-90) = 7,5, (91-95) = 8, (96-98) = 8,5, (99-100) = 9

LISTA BÁSICA DE HECHICERO 9.5

DESTRUCCIÓN DEL ALMA

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Pregunta	1 objetivo	-	30 m	Fm
2)	Posesión Demoníaca I	1 objetivo	varia	30 m	Fm
3)	Neurosis	1 objetivo	P	30 m	Fm
4)	Culpabilidad	1 objetivo	P	30 m	Fm
5)	Paranoia	1 objetivo	P	30 m	Fm
6)	Posesión Demoníaca II	1 objetivo	varia	30 m	Fm
7)	Pánico	1 objetivo	P	30 m	Fm
8)	Transferencia	1 objetivo	varia	30 m	Fm
9)					
10)	Posesión Demoníaca III	1 objetivo	varia	30 m	Fm
11)	Subyugar	1 objetivo	varia	30 m	Fm
12)	Maldición del Alma	1 objetivo	varia	30 m	Fm
13)	Posesión Demoníaca IV	1 objetivo	varia	30 m	Fm
14)	Palabra de Pánico	1 objetivo	1 asalto/5 fallo	30 m	Fm
15)	Grito de Pánico	6 mR	1 asalto/5 fallo uno mismo		Fm
16)					
17)	Destrucción del Alma Prolongada	1 objetivo	varia	100 m	Fm
18)					
19)	Sopor Oscuro	1 objetivo	varia	30 m	Fm
20)	Destierro	1 objetivo	varia	30 m	Fm
25)	Transferencia Verdadera	1 objetivo	varia	30 m	Fm
30)	Absolución	1 objetivo	varia	30 m	Fm
50)	Absolución Pura	1 objetivo	varia	30 m	Fm

Destrucción del Alma

1. Pregunta – El objetivo deberá contestar con la verdad a una pregunta sencilla (aunque es necesario que comprenda la pregunta).

2. Posesión Demoníaca I – El objetivo es poseído por un demonio menor. El hechicero no tiene control sobre el hechicero ni el demonio. El demonio forzará al objetivo a realizar cosas al azar (no necesariamente será destructivo). El objetivo puede realizar una TR cada asalto para liberarse del demonio.

3. Neurosis – El objetivo tendrá una profunda antipatía por una cosa cualquiera que desee el hechicero. El objetivo tiene un 50% de probabilidades de sucumbir a la neurosis en un momento dado. Por ejemplo, una neurosis que trate de caballos significará que cada vez que el objetivo se encuentre cerca de uno o intente cabalgarlo sólo tendrá un 50% de probabilidades de conseguirlo. La probabilidad se modifica por tres veces la bonificación por Autodisciplina.

4. Culpabilidad – El objetivo se sentirá culpable de una acción que cometiese en el pasado. El DJ deberá elegir un suceso significativo de su pasado. No podrá realizar acciones similares otra vez y deberá buscar una manera de purgar esa culpabilidad.

5. Paranoia – El objetivo no creerá en nadie de manera definitiva. Cuando se encuentre en una situación peligrosa o de vida o muerte, existe un 50% de probabilidades (modificada por tres veces la bonificación de Autodisciplina) de que no ponga en manos de otros su seguridad.

6. Posesión Demoníaca II – Como *Posesión Demoníaca I*, excepto que el objetivo sólo puede realizar una TR cada minuto.

7. Pánico – El objetivo huirá atemorizado en cualquier situación peligrosa para él, a menos que logre hacer una TR (en una situación de combate sólo necesitará una tirada). Huir equivale a correr lejos de la situación a máxima velocidad durante d10 asaltos.

8. Transferencia – El «alma» del hechicero y la del objetivo se intercambian; el lanzador actuará a un 50% de su actividad normal

en el cuerpo del objetivo, mientras que el objetivo en el cuerpo del hechicero permanecerá inactivo. El hechicero puede cancelar el hechizo en cualquier momento (requiere 1 asalto de tiempo), mientras que el objetivo sólo podrá cancelarlo si pasa una TR (puede realizar una cada 10 minutos). Si cualquiera de los cuerpos muere, ambas «almas» sufrirán los efectos, como si de una *Absolución* se tratase.

10. Posesión Demoníaca III – Como *Posesión Demoníaca I*, excepto que el objetivo sólo puede realizar una TR cada 10 minutos.

11. Subyugar – Parte de la «alma» del objetivo es robada y colocada en un objeto orgánico que lleve encima el hechicero. El cuerpo del objetivo actuará siempre que el lanzador lo dirija, concentrándose en él. El hechizo se acabará cuando: el hechicero lo cancele o el objeto sea destruido o el objetivo se encuentra a más de 30 metros del objeto o el lanzador aleje de sí el objeto. Si el hechicero no se concentra en el objetivo éste será libre hacer lo que desee (aunque tendrá un modificar -30 a todas sus acciones). Mientras está siendo dirigido, el objetivo es consciente de todas las acciones a las que está siendo obligado (pero no podrá hacer nada por parar).

12. Maldición del Alma – Parte del alma del objetivo es transferida a un objeto al azar que se encuentre a menos de 150 kilómetros. El objetivo tendrá un -30 a todas las acciones hasta que se disipe el hechizo o toque el objeto. El objetivo siempre sabrá la dirección dónde se encuentra su «alma».

13. Posesión Demoníaca IV – Como *Posesión Demoníaca I*, excepto que el objetivo sólo tiene que realizar una TR cada hora.

14. Palabra de Pánico – El objetivo huirá asustado del hechicero. Huir equivale a correr a máxima velocidad durante d10 asaltos.

15. Grito de Pánico – Como *Palabra de Pánico*, excepto que afectará a todos aquellos que se encuentren a menos de 6 metros del hechicero.

17. Destrucción del Alma Prolongada – Como cualquier hechizo de esta lista de nivel 10 o menor, excepto que el alcance es de 100 metros.

19. Sopor Oscuro – El objetivo cae en un sueño profundo del que no se despertará ni envejecerá. Sólo morirá si su cuerpo muere. Este sueño continuará hasta que sea disipado o se cumpla un suceso no mágico (especificado por el hechicero en el momento de realizar el hechizo). Observa que el lanzador debe especificar una condición que tenga nada que ver con la magia (es decir, no puede elegir).

20. Destierro – Como *Subyugar*, excepto que el alma regresa sólo si el hechicero cancela el hechizo o el objeto es destruido o el objetivo toca el objeto.

25. Transferencia Verdadera – Como *Transferencia*, excepto que el hechicero puede actuar a un 90% de la actividad que el objetivo sólo puede realizar una TR cada hora.

30. Absolución – [Mod. TR: -20] El «alma» del objetivo abandona el cuerpo, permaneciendo en el lugar donde van las «almas» durante 30 días por cada 10 puntos de fallo. El alma puede volver a su cuerpo a través de un hechizo de *Resucitar* u otros métodos. El objetivo permanecerá inconsciente e incluso las actividades del subconsciente (por ejemplo, curación, etc.) sufrirán una penalización de -75 mientras el alma se encuentre fuera.

50. Absolución Pura – Como *Absolución*, excepto que el «alma» sólo puede volver con el hechizo de *Resucitar*.

Notas especiales

1) Ciertos hechizos fuerzan a desarrollar escenas con muchas posibilidades de actuar. Las duraciones permanentes significan que pueden curarse de cierta forma como si fuesen enfermedades o condiciones mentales normales (o con un hechizo de *Quitar Maldición* o similar).

2) Las tiradas de resistencia mencionadas de manera específica en los hechizos se resuelven con un nivel de ataque equivalente al nivel del hechizo original.

3) Consulta en la Sección 15.22 (p.1000) más información sobre los demonios.

Destrucción Mental

1. Sufrimiento Leve – El objetivo recibe daño igual a un 25% de sus puntos de vida restantes (es decir, aquellos que aún no ha perdido). Estos puntos se recuperan cuando finaliza el hechizo si el objetivo no ha muerto.

2. Sacudidas I – El objetivo queda aturdido.

3. Desorientación – El objetivo resta 25 de todas las tiradas de percepción y orientación y 5 de todas las tiradas de iniciativa.

4. Desequilibrio – Resta 25 de todas las tiradas de maniobra.

5. Estorbar – El objetivo resta 25 de todas las tiradas de ataque.

6. Sacudidas III – Como *Sacudidas I*, excepto por la duración.

7. Sufrimiento Grave – Como *Sufrimiento Leve*, excepto que recibe un daño igual al 50% de puntos de vida restantes.

8. Olvidar – El objetivo olvidará un periodo de tiempo (igual a 1 minuto por nivel) de su pasado, tal y como desee el hechicero.

9. Palabra de Sufrimiento – Como *Sufrimiento Grave*, excepto que los puntos de vida deben sanar del modo normal.

10. Descarga Mental – Como *Desorientación*, *Desequilibrio* y *Estorbar* a la vez.

11. Muerte de la Mente – El objetivo tendrá la mente en blanco durante un periodo de 10 minutos al azar cada día, durante el que será incapaz de actuar o de pensar.

12. Sacudidas V – Como *Sacudidas I*, excepto por la duración.

13. Mente el Blanco – La mente del objetivo permanecerá completamente en blanco mientras dure el hechizo. No percibirá sucesos, tiempo o actividad. Al final de la duración de este hechizo, estará aturdido durante 1 asalto debido al regreso de la conciencia.

14. Desorientación Masivo – Como *Desorientación*, excepto que afecta a tantos objetivos como nivel del lanzador.



LISTA BÁSICA DE HECHIZOS 9.6

DESTRUCCIÓN MENTAL

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Sufrimiento Leve	1 objetivo	10 min/5 fallo	30 m	Fm
☐ 2)	Sacudidas I	1 objetivo	1 asalto/10 fallo	30 m	Fm
☐ 3)	Desorientación	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 4)	Desequilibrio	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 5)	Estorbar	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 6)	Sacudidas III	1 objetivo	3 asaltos/10 fallo	30 m	Fm
☐ 7)	Sufrimiento Grave	1 objetivo	10 min/5 fallo	30 m	Fm
☐ 8)	Olvidar	1 objetivo	P	3 m	Fm
☐ 9)	Palabra de Sufrimiento *	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 10)	Descarga Mental	1 objetivo	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 11)	Muerte de la Mente	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 12)	Sacudidas V	1 objetivo	5 asaltos/10 fallo	30 m	Fm
☐ 13)	Mente el Blanco	1 objetivo	1 asalto/5 fallo	30 m	Fm
☐ 14)	Desorientación Masivo	1 objetivo/nivel	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 15)	Fracturar la Mente	1 objetivo	1 día/10 fallo	30 m	Fm
☐ 16)	Desequilibrio Masivo	1 objetivo/nivel	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 17)	Destruc. Mental Prolongada	1 objetivo	varia	100 m	Fm
☐ 18)	Estorbar Masivo	1 objetivo/nivel	1 día/5 fallo	30 m	Fm
☐ 19)	Horror	1 objetivo	varia	30 m	Fm
☐ 20)	Pérdida de Experiencia I	1 objetivo	P	30 m	Fm
☐ 25)	Sufrimiento Masivo	1 objetivo/nivel	10 min/5 fallo	100 m	Fm
☐ 30)	Descarga Mental Masiva	1 objetivo/nivel	1 día/5 fallo	100 m	Fm
☐ 50)	Mente en Blanco Masivo	1 objetivo/nivel	1 asalto/5 fallo	100 m	Fm

15. Fracturar la Mente – El objetivo se convierte en un idiota babeante. Puede ser llevado a cualquier sitio pero **no** podrá realizar acciones.

16. Desequilibrio Masivo – Como *Desequilibrio*, excepto que afecta a tantos objetivos como nivel del lanzador.

17. Destrucción Mental a Distancia – Como cualquier hechizo de nivel 10 o menos de esta lista; excepto que el alcance es de 100 metros.

18. Estorbar Masivo – Como *Estorbar*, excepto que afecta a tantos objetivos como nivel del lanzador.

19. Horror – [Mod. a la TR: -20] El objetivo cree que está siendo atacado por la criatura de sus peores pesadillas. Será atacado cada asalto por la criatura (con un ataque +100 de Artes Marciales Golpes de Rango I; el daño es real). Independientemente del daño que le haga el objetivo, la criatura sólo será vencida cuando el objetivo pase una TR (puede hacer una TR cada minuto), o cuando pierda la conciencia.

20. Pérdida de Experiencia I – El objetivo pierde el 5% de su experiencia pasada (de sus puntos de experiencia). Observa que no perderá niveles, sólo puntos (lo que significa que deberá conseguir más puntos de experiencia de los normales para alcanzar el próximo nivel).

25. Sufrimiento Masivo – Como *Sufrimiento Grave*, excepto que afectará a tantos objetivos como nivel del hechicero, la duración es hasta que sean curados y el alcance es de 100 metros.

30. Descarga Mental Masiva – Como *Descarga Mental*, excepto que afectará a tantos objetivos como nivel tenga y que el alcance es de 100 metros.

50. Mente en Blanco Masivo – Como *Mente en Blanco*, excepto que afectará a tantos objetivos como nivel tenga y que el alcance es de 100 metros.



LISTA DE CANALIZACIÓN MALIGNA 10.1

CANALIZACIONES OSCURAS

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)					
☐ 2)	Aturdir Oscuro *	1 objetivo	1 asalto/5 fallo	30 m	F
☐ 3)	Canalizaciones I *	1 hechizo	-	varia	U
☐ 4)					
☐ 5)	Dormir Oscuro *	1 objetivo	1 asalto/5 fallo	30 m	F
☐ 6)	Canalizaciones III *	1 hechizo	-	varia	U
☐ 7)	Apertura de Canalización I	1 ser	C	1,5 km./nivel	U
☐ 8)	Cegar Oscuro *	1 objetivo	1 hora/10 fallo	30 m	F
☐ 9)					
☐ 10)	Canalización Oscura I *	1 objetivo	-	varia	F
☐ 11)	Canalizaciones V *	1 hechizo	-	varia	U
☐ 12)					
☐ 13)	Absolución *	1 objetivo	1 semana/10 fallo	30 m	F
☐ 14)					
☐ 15)	Canalización Oscura II *	1 objetivo	-	varia	F
☐ 16)	Apertura de Canalización II	1 ser	C	15 km./nivel	U
☐ 17)	Canalizaciones VII *	1 hechizo	-	varia	U
☐ 18)					
☐ 19)	Canalizaciones X *	1 hechizo	-	varia	U
☐ 20)	Absolución Pura *	1 objetivo	-	15 m	F
☐ 25)	Canalización Oscura III *	1 objetivo	-	varia	F
☐ 30)	Absolución Oscura *	1 objetivo	-	15 m	F
☐ 50)	Portal Maldito	-	1 asalto	varia	U

Canalizaciones Oscuras

2. Aturdir Oscuro – [Mod. a la TR: -10] El hechicero apunta su brazo (codo extendido y puño cerrado) hacia el objetivo y, canalizando poder en bruto de su fuente de poder (por lo general una deidad), éste quedará aturdido.

3. Canalizaciones I – Cuando se ejecute *Canalizaciones I*, el hechizo de primer nivel que lance en el siguiente asalto será “canalizado” hacia otro hechicero del reino de Canalización. El hechizo “canalizado” se transmitirá al otro hechicero en el momento de tener efecto, y debe ser usado inmediatamente por el hechicero que lo recibe (es decir, el hechicero receptor será tratado como si fuese el lanzador del hechizo). Se aplican las restricciones habituales al hechizo transmitido. El lanzador de *Canalizaciones* debe poder ver al receptor del hechizo o conocer dónde está con exactitud (dirección y distancia o la localización exacta). El receptor sabe en todo momento cuando recibe el hechizo (aunque no tienen por qué saber de qué hechizo se trata): por ejemplo, si se sabe con certeza que un Clérigo estará en cierto altar a medianoche durante luna llena para recibir un hechizo, otro hechicero que lo sepa puede usar *Canalizaciones* para enviarle un hechizo.

5. Dormir Oscuro – [Mod. a la TR: -10] El hechicero apunta su brazo (codo extendido y puño cerrado) hacia el objetivo y, canalizando poder en bruto de su fuente de poder (por lo general una deidad), éste caerá en un profundo sueño mágico.

6. Canalizaciones III – Como *Canalizaciones I*, excepto que puede transmitirse hasta un hechizo de tercer nivel.

7. Apertura de Canalización I – El lanzador puede entrar en contacto con un ser cualquiera conocido que acepte. Este hechizo permitirá al lanzador conocer la localización exacta

(sólo dirección y distancia) del otro ser. Suele usarse junto con un hechizo de *Canalizaciones*.

8. Cegar Oscuro – [Mod. a la TR: -10] El hechicero apunta su brazo (codo extendido y puño cerrado) hacia el objetivo y, canalizando poder en bruto de su fuente de poder (por lo general una deidad), éste quedará cegado.

10. Canalización Oscura I – El hechicero puede usar uno de los hechizos de *Canalización Oscura I* (consulta la Sección 15.23, p.101).

11. Canalizaciones V – Como *Canalizaciones I*, excepto que puede transmitirse hasta un hechizo de quinto nivel.

13. Absolución – [Mod. TR: -20] El “alma” del objetivo abandona el cuerpo, permaneciendo en el lugar donde las “almas” van mientras dure el hechizo. El alma puede volver a su cuerpo a través de un hechizo de *Resucitar* u otros métodos. El objetivo permanecerá inconsciente hasta que retorne su alma. Incluso las actividades del subconsciente (por ejemplo, curación, etc.) sufrirán una penalización de -75.

15. Canalización Oscura II – Como *Canalización Oscura I*, excepto que el hechizo es de *Canalización Oscura II*.

16. Apertura de Canalización II – Como *Apertura de Canalización I*, excepto por el alcance.

17. Canalizaciones VII – Como *Canalizaciones I*, excepto que puede transmitirse hasta un hechizo de séptimo nivel.

19. Canalizaciones X – Como *Canalizaciones I*, excepto que puede transmitirse hasta un hechizo de décimo nivel.

20. Absolución Pura – Como *Absolución*, excepto que la “alma” sólo puede volver con el hechizo de *Resucitar*.

25. Canalización Oscura III – Como *Canalización Oscura I*, excepto que el hechizo es de *Canalización Oscura III*.

30. Absolución Oscura – Como *Absolución Pura*, excepto que la “alma” es destruida definitivamente.

50. Portal Maldito – Abre una canalización directa entre el lanzador y su deidad; los resultados dependen de la personalidad, motivos y poderes del dios. Cualquier hechizo que pudiese ejecutar la deidad puede pasar a través del portal.

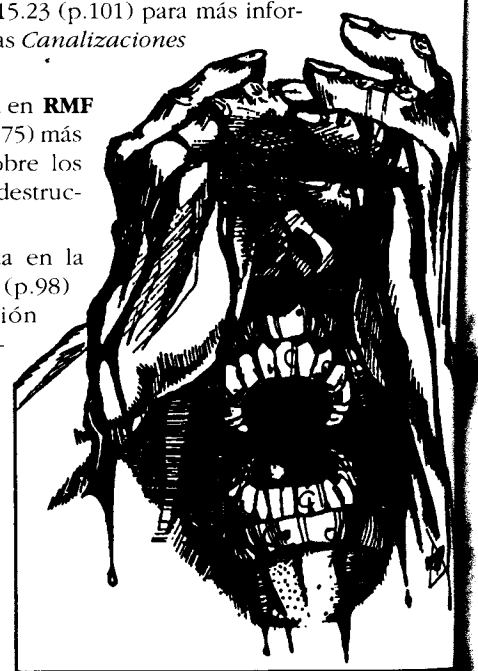
Notas especiales

1) Los Directores de Juego deberán examinar la Sección 15.23 (p.101) para más información sobre las *Canalizaciones Oscuras*.

2) Consulta en **RMF** Sección 24.1 (p.75) más información sobre los efectos de la destrucción del alma.

3) Consulta en la Sección 15.12 (p.98) más información sobre los efectos de la ceguera y de la visión.

4) Consulta en la Sección 15.24 (p.101) más información sobre el uso de las listas de hechizos Malignas.



Conocimiento Impío

1. Reflexión – Permite al lanzador recordar visualmente cualquier conversación o escrito que haya presenciado o leído hace tantos días como su nivel.

2. Detectar el Bien – Detecta el “bien verdadero” en un objetivo animado o inanimado; el lanzador puede concentrarse en un radio de 1,5 metros distinto cada asalto.

3. Detectar Bendición – Como *Detectar el Bien*, excepto que detecta bendiciones.

4. Detectar Emociones – El lanzador puede detectar emociones en la mente de un objetivo o en un objeto construido bajo emociones intensas; el hechicero puede concentrarse en un radio de 1,5 metros distinto cada asalto.

5. Conocimiento de la Oscuridad I – El lanzador puede averiguar el punto de origen y la naturaleza de 1 objeto que sea “de la oscuridad” o “maligno”; no proporciona las capacidades concretas.

6. Detectar lo Sagrado – Como *Detectar el Bien*, excepto que detecta objetos “sagrados” y el área es de 3 metros de radio.

8. Sueños I – El hechicero tiene un sueño relacionado con el tema que decidió antes de retirarse (1 por noche). Deberá dormir un ciclo normal de sueño (mínimo 4 horas) para que funcione este hechizo.

10. Historias de la Bendición – El lanzador puede determinar la naturaleza, nombre del autor y origen de una bendición cualquiera, además de los poderes y naturaleza de los mismos.

11. Conocimiento de la Oscuridad II – Como *Conocimiento de la Oscuridad I*, excepto que el lanzador puede averiguar el punto de origen y la naturaleza de 2 objetos oscuros o malignos o el trasfondo, naturaleza, punto de origen y significado exacto de un 1 objeto oscuro o maligno cualquiera.

12. Sueños II – Como *Sueños I*, excepto que el límite es de 2 sueños por noche sobre temas diferentes.

13. Analizar Emoción – El hechicero puede determinar el origen y la naturaleza de las emociones extremas de un objetivo cualquiera (ya sea animado o inanimado); también averiguará el grado de intensidad y el resto de los detalles.

14. Conocimiento de la Oscuridad III – Como *Conocimiento de la Oscuridad I*, excepto que el lanzador puede averiguar el punto de origen y la naturaleza de 3 objetos oscuros o malignos o el trasfondo, edad, naturaleza, punto de origen y significado exacto de un 1 objeto oscuro o maligno cualquiera. Además, proporciona las capacidades concretas del objeto.

15. Sueños III – Como *Sueños I*, excepto que el límite es de 3 sueños por noche sobre temas diferentes.

16. Conocimiento de la Luz I – Como *Conocimiento de la Oscuridad I*, excepto que el lanzador puede determinar el punto de origen y la naturaleza de 1 objeto «del bien» o «de la luz».

19. Conocimiento de la Luz II – Como *Conocimiento de la Luz I*, excepto que el lanzador puede averiguar el punto de origen y la naturaleza de 2 objetos del bien o de la luz o la naturaleza, punto de origen y significado exacto de un 1 objeto del bien o de la luz cualquiera.

20. Conocimiento Oscuro – El lanzador puede determinar la naturaleza exacta, origen, propósito e historia de 1 objeto maligno u oscuro cualquiera; también visualizará a todos aquellos que hayan poseído el objeto alguna vez.

25. Conocimiento de la Luz III – Como *Conocimiento de la Luz I*, excepto que el lanzador puede averiguar el punto de origen y la naturaleza de 3 objetos del bien o de la luz o la edad, naturaleza, punto de origen, capacidades específicas y el nombre del creador de un 1 objeto del bien o de la luz cualquiera.

LISTA DE CANALIZACIÓN MALIGNA 10.2

CONOCIMIENTO IMPÍO

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Reflexión	uno mismo		uno mismo	I
2)	Detectar el Bien	1,5 m.R	1 min./nivel	30 m	P
3)	Detectar Bendición	1,5 m.R	1 min./nivel	30 m	P
4)	Detectar Emociones	1,5 m.R	1 min./nivel	30 m	P
5)	Conoc. de la Oscuridad I	1 objeto		3 m	P
6)	Detectar lo Sagrado	3 m.R	1 min./nivel	30 m	P
7)	Sueños I	uno mismo	sueño	uno mismo	I
8)	Sueños I	uno mismo	sueño	uno mismo	I
9)	Sueños I	uno mismo	sueño	uno mismo	I
10)	Historias de la Bendición	1 bendición		uno mismo	P
11)	Conoc. de la Oscuridad II	varía		3 m	P
12)	Sueños II	uno mismo	sueño	uno mismo	I
13)	Analizar Emoción	1 objetivo		3 m	Pm
14)	Conoc. de la Oscuridad III	varía		3 m	P
15)	Sueños III	uno mismo	sueño	uno mismo	I
16)	Conocimiento de la Luz I	1 objeto		3 m	P
17)	Conocimiento de la Luz I	1 objeto		3 m	P
18)	Conocimiento de la Luz I	1 objeto		3 m	P
19)	Conocimiento de la Luz II	varía		3 m	P
20)	Conocimiento Oscuro	1 objeto		30 m	P
25)	Conocimiento de la Luz III	varía		3 m	P
30)	Conocimiento Sagrado	1 objeto		30 m	P
50)	Maestría del Conoc. Oscuro	varía		30 m	P



30. Conocimiento Sagrado – Como *Conocimiento Oscuro*, excepto que sólo puede usarse con objetos que no sean malignos u oscuros.

50. Maestría del Conocimiento Oscuro – Como *Conocimiento Oscuro*, excepto que el lanzador adquirirá la información de todos los objetos malignos o de la oscuridad a menos de 30 metros.

Notas especiales

1) Consulta en la Sección 15.21 (p.100) más información sobre las maldiciones.

2) Consulta en la Sección 15.2 (p.96) más información sobre “Bendiciones”, “Maligno”, “del Bien”, “Sagrado”, “de la Oscuridad” y “de la Luz”.

3) Consulta en la Sección 15.16 (p.99) más información sobre la simbología y los sueños.

4) Consulta en la Sección 15.24 (p.101) más información sobre el uso de las listas de hechizos Malignas.

LISTA BÁSICA DE HECHICERO 10.3

ENFERMEDADES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
☐ 1)	Escalofríos	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 2)	Visión Gris	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 3)	Pérdida de Olfato	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 4)	Pérdida de Oído	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 5)	Podredumbre de la Lengua	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 6)	Asma	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 7)	Lepra	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 8)	Alergia Leve	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 9)	Podredumbre de las Raíces	1 planta	P	contacto	F
☐ 10)	Hemofilia	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 11)	Malaria	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 12)	Mano Marchitadora	1 planta	P	contacto	F
☐ 13)	Epilepsia	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 14)	Neumonía	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 15)	Alergia Grave	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 16)	Portador de Enfermedad I	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 17)	Elefantiasis	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 18)					
☐ 19)	Portador de Enfermedad II	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 20)	Leucemia	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 25)	Portador de Enfermedad III	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 30)	Rabia	1 objetivo	P	30 m	F
☐ 50)	Plaga	1 objetivo	P	30 m	F

Enfermedades

1. Escalofríos – El objetivo coge un resfriado. Tira 1d100 para la gravedad (alto es malo para el objetivo).

2. Visión Gris – El objetivo no puede ver los colores. Aplica un modificador -10 a todas las maniobras de Percepción que necesiten de la visión.

3. Pérdida de Olfato – El objetivo no tiene sentido olfativo por lo que nunca podrá percibir nada oliendo, sufriendo un modificador especial -25 a todas las tiradas de Percepción en las que intervenga el olfato y otros sentidos (sólo -3 a Alerta).

4. Pérdida de Oído – El objetivo no tiene sentido auditivo por lo que nunca podrá percibir nada escuchando, sufriendo un modificador especial -25 a todas las tiradas de Percepción en las que intervenga el oído y otros sentidos (sólo -3 a Alerta).

5. Podredumbre de la Lengua – En el transcurso de 1 semana la lengua del objetivo se pudre. Cuando el proceso finalice no será capaz de hablar.

6. Asma – El objetivo contrae un asma grave. En cada asalto de esfuerzo físico (combate cuerpo a cuerpo, correr, disparar un arco, remar, etc.) obtendrá un modificador -5 (acumulativo) a la acción que le provoca el esfuerzo. Cuando el modificador alcance el -100 el objetivo cae inconsciente. Para eliminar cada modificador -5 necesitará de 3 asaltos de reposo.

7. Lepra – El objetivo tiene lepra, lo que provoca la pérdida de sensibilidad en las extremidades (y de flujo sanguíneo). Cada día sufrirá un -1 (acumulativo) a todas las maniobras de Percepción en las que intervenga el tacto (hasta un máximo de -25). Además, sufrirá un -1 a su apariencia por día (hasta un mínimo de 1). Después de la primera semana, todos los puntos de daño contra el objetivo se dividen entre 2 (para representar la pérdida de sensibilidad de ciertas zonas de su cuerpo).

8. Alergia Leve – El objetivo se vuelve alérgico a una sustancia (no a sí mismo) a elección del hechicero. Cuando se encuentre en presencia de la sustancia, el objetivo sólo será capaz de realizar un 80% de su actividad normal cada asalto.

9. Podredumbre de las Raíces – Las raíces de una planta cualquiera se marchitan y mueren sin que puedan crecer nuevas. La planta morirá con el tiempo.

10. Hemofilia – El objetivo se convierte en hemofílico. Todas las heridas sangrantes (es decir, las que provoquen pérdidas de puntos por asalto) y los puntos de daño se doblan. Todos los aciertos críticos contra el objetivo tienen un 50% de provocar un daño adicional de 1 punto por asalto. La curación de los puntos de daño requiere el doble de gasto normal (curar 5 puntos requerirá un hechizo/planta que cure 10).

11. Malaria – El objetivo contrae la malaria. Después del primer brote de fiebre alta, delirio, coma e incapacidad (que dura 1+2d10 días), el objetivo tendrá «recaídas» al azar similares al brote inicial (5% de probabilidades cada mes). Si no recibe cuidados médicos durante la primera fase existe un 99% de probabilidades de que muera (si recibe cuidados sólo habrá un 1% de probabilidades).

12. Mano Marchitadora – El lanzador matará de manera instantánea a una planta cualquiera que toque.

13. Epilepsia – El objetivo se vuelve epiléptico. En una situación tensa existe un 5% de probabilidades de que tenga un ataque epiléptico. Si alguien lo trata (es decir, lo tumba en el suelo y le coloca un objeto apropiado en la boca) sólo tiene un 1% de probabilidades de ahogarse; si no la probabilidad es del 5%.

14. Neumonía – El objetivo contrae una neumonía. Si el objetivo se mantiene caliente y completamente inmóvil durante 2 semanas, sólo habrá un 25 de probabilidades de que muera (50% si no es tratado). La probabilidad disminuye en un %5 por cada 10 puntos por encima de los 50 de la característica de Constitución del personaje (hasta un mínimo de un 1%).

15. Alergia Grave – Como *Alergia Leve*, excepto que el objetivo sólo puede realizar un 60% de la actividad normal cada asalto.

16. Portador de Enfermedad I – El objetivo sufre una enfermedad cualquiera de las de esta lista (de nivel 5 o menor) a elección del hechicero. Además, el objetivo es contagioso. Todo aquel que entre en contacto con él (en un radio de 1,5 metros) tiene que realizar una TR (con un modificador especial +25; si ha tocado al objetivo es un +0 o -25 si ha tenido relaciones íntimas). Si el objetivo original pasa su TR no sufrirá los efectos, pero aún será portador de la enfermedad. Aquellas personas que se infecten a partir del objetivo no serán contagiosas.

17. Elefantiasis – El objetivo contraerá la elefantiasis. Una de sus extremidades (que no sea la cabeza) se hinchará y crecerá hasta 5 veces su tamaño normal. El efecto exacto tiene que determinarlo el DJ (pero la extremidad afectada será completamente inútil).

19. Portador de Enfermedad II – Como *Portador de Enfermedad I*, excepto que el hechicero puede elegir cualquier enfermedad de esta lista (de nivel 10 o menor).

20. Leucemia – El objetivo tiene leucemia. Se debilitará a un ritmo de un 2% cada día (modificar -2 por día a la actividad de cada asalto); cuando el total alcance el 100% la víctima morirá.

25. Portador de Enfermedad III – Como *Portador de Enfermedad I*, excepto que el hechicero puede elegir cualquier enfermedad de esta lista (de nivel 15 o menor).

30. Rabia – El objetivo contrae la rabia. Después de 21 días sin efecto aparente, la enfermedad se muestra. Los órganos del objetivo se contraerán; sacará babas por la boca, se volverá muy violento y tendrá mucha sed; y cualquiera a quien muerda o arañe deberá resistir o contraer también la enfermedad. El objetivo morirá después de 5-7 días.

50. Plaga – El objetivo se convertirá en una «plaga». Si falla su TR morirá el 95% de las veces (en 10 minutos). El otro 5% de las veces, creará que ha resistido (y no sufrirá efectos), pero se convertirá en un portador de la enfermedad. Cualquiera que se acerque a menos de 1,5 metros deberá resistir (+25 a la TR; si ha tocado al objetivo +0 a la TR o -25 a la TR si ha tenido relaciones íntimas) o encontrarse con las mismas probabilidades de muerte que el objetivo original. Sólo el objetivo original es contagioso.

Notas especiales

1) Cuando el hechicero elija alergias, no podrá seleccionar nada con lo que el objetivo esté en contacto (por ejemplo, el hechicero no podrá elegir que sea alérgico a sí mismo, al aire, a la suciedad, etc.).

2) Una vez contraídas, las enfermedades no pueden ser disipadas con hechizos de Disipar. Sin embargo, puede curarse con hechizos de *Curar Enfermedad* o *Eliminar Enfermedad*.

3) A menos que se diga lo contrario, todas las enfermedades de esta lista no son contagiosas.

4) Consulta en la Sección 15.24 (p.101) más información sobre el uso de las listas de hechizos malignos.

Herir

1. **Herir I** – Causa d10 puntos de daño.
2. **Calambre** – Hace que un músculo del objetivo sufra un calambre. Tendrá un -10% a la actividad por cada 10 puntos de fallo de la TR.
3. **Hemorragia I** – El objetivo sangrará a un ritmo de 1 punto por asalto.
4. **Herir III** – Como *Herir I*, excepto que hace 3d10 puntos de daño.
5. **Dañar Órgano Sensorial I** – Daña un órgano sensorial externo (ojo, nariz, oreja, etc.). El enemigo actuará sin ese órgano hasta que sea curado. Además, tendrá un modificador -10 por cada 10 puntos de fallo en la TR a todas las acciones que usen parcialmente ese órgano (-100 para aquellas acciones que usen exclusivamente el órgano afectado).
6. **Fractura** – Uno de los miembros del objetivo sufre una fractura leve.
7. **Hemorragia III** – Como *Hemorragia I*, excepto que perderá 3 puntos por asalto.
8. **Herir V** – Como *Herir I*, excepto que hace 5d10 puntos de daño.
9. **Dañar Órgano Sensorial II** – Como *Dañar Órgano Sensorial I*, excepto que afecta a 2 órganos.
10. **Parálisis** – La zona del objetivo tocada por el hechicero queda paralizada.
11. **Herir VII** – Como *Herir I*, excepto que hace 7d10 puntos de daño.
12. **Drenar el Alma I** – El objetivo pierde d10 puntos de su Constitución Temporal. Si la Constitución llega a 0 o menos, se convertirá en un No-Muerto Creado de Clase I.
13. **Drenar Energía I** – El objetivo pierde 1 punto de vida por asalto que se concentre el lanzador (y permanezca a



LISTA BÁSICA DE HECHICERO 10.4

HERIR

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Herir I *	1 objetivo	P	0,6 m	F
2)	Calambre *	1 objetivo	P	0,6 m	F
3)	Hemorragia I *	1 objetivo	P	0,6 m	F
4)	Herir III *	1 objetivo	P	0,6 m	F
5)	Dañar Órgano Sensorial I *	1 objetivo	P	0,6 m	F
6)	Fractura *	1 objetivo	P	0,6 m	F
7)	Hemorragia III *	1 objetivo	P	0,6 m	F
8)	Herir V *	1 objetivo	P	0,6 m	F
9)	Dañar Órgano Sensorial II *	1 objetivo	P	0,6 m	F
10)	Parálisis *	1 objetivo	P	0,6 m	F
11)	Herir VII *	1 objetivo	P	0,6 m	F
12)	Drenar el Alma I *	1 objetivo	P	0,6 m	F
13)	Drenar Energía I *	1 objetivo	C	0,6 m	F
14)	Hemorragia V *	1 objetivo	P	0,6 m	F
15)	Herir X *	1 objetivo	P	0,6 m	F
16)	Drenar Energía II *	1 objetivo	C	0,6 m	F
17)					
18)	Drenar el Alma II *	1 objetivo	P	0,6 m	F
19)					
20)	Herir XV *	1 objetivo	P	0,6 m	F
25)	Drenar el Alma Verdadero *	1 objetivo	P	0,6 m	F
30)	Hemorragia Verdadera *	1 objetivo	P	0,6 m	F
50)	Herir Verdadero *	1 objetivo	P	0,6 m	F

menos de 60 centímetros del objetivo). Por cada punto drenado el hechicero recupera 1 punto (hasta su máximo).

14. **Hemorragia V** – Como *Hemorragia I*, excepto que perderá 5 puntos por asalto.

15. **Herir X** – Como *Herir I*, excepto que hace 10d10 puntos de daño.

16. **Drenar Energía II** – Como *Drenar Energía I*, excepto que drena 2 puntos por asalto.

18. **Drenar el Alma II** – Como *Drenar el Alma I*, excepto que drena 2d10 puntos y que el objetivo se convertirá en un No-Muerto Creado de Clase II si su Constitución llega a 0 o menos.

20. **Herir XV** – Como *Herir I*, excepto que hace 15d10 puntos de daño.

25. **Drenar el Alma Verdadero** – Como *Drenar el Alma I*, excepto que drena 1 punto por cada nivel del hechicero y que el objetivo se convertirá en un No-Muerto Creado de Clase III si su Constitución llega a 0 o menos.

30. **Hemorragia Verdadera** – Como *Hemorragia I*, excepto que perderá 1 punto por asalto por cada 5 niveles del hechicero.

50. **Herir Verdadero** – Como *Herir I*, excepto que el objetivo pierde todos sus puntos de vida y recibe 1 punto de daño adicional por cada nivel del hechicero.

Notas especiales

1) Todos los hechizos de esta lista tienen un alcance de 60 centímetros. Se presupone que en combate cuerpo a cuerpo se está a esa distancia o menos.

2) Consulta en la Sección 15.24 (p.101) más información sobre el uso de las listas de hechizos malignos.



LISTA DE CANALIZACIÓN MALIGNA 10.5

MALDICIONES

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Detectar Maldición	1 objetivo	1 min./nivel	3 m	P
2)	Maldición de la Visión Noct.	1 objetivo	especial	30 m	F
3)					
4)	Maldición de la Úlcera	1 objetivo	especial	30 m	F
5)	Maldición de Dake	1 objetivo	especial	30 m	F
6)	Lengua Verde	1 objetivo	especial	30 m	F
7)	Maldición del Mar	1 objetivo	especial	30 m	F
8)	Maldición de Furd	1 objetivo	especial	30 m	F
9)	Excomuni3n	1 objetivo	1 día/10 fallo	30 m	F
10)	Enseñanza de Mins	1 objetivo	especial	30 m	F
11)	Maldici3n de Shar Bu	1 objetivo	especial	30 m	F
12)	Sanguijuela Mágica	1 objetivo	especial	30 m	F
13)	Belleza de Arraer	1 objetivo	especial	30 m	F
14)	Maldici3n de la Coagulaci3n	1 objetivo	especial	30 m	F
15)	Fealdad de Gn	1 objetivo	especial	30 m	F
16)	Maldici3n de Oli	1 objetivo	especial	30 m	F
17)					
18)	Maldici3n de Penth	1 objetivo	especial	30 m	F
19)	Volver a Herir	1 objetivo	especial	30 m	F
20)	Carrera Mortal	1 objetivo	especial	30 m	F
25)	Asesino de Amigos	1 objetivo	especial	30 m	F
30)	Excomuni3n Verdadera	1 objetivo	especial	30 m	F
50)	Pensamientos Oscuros	1 objetivo	especial	30 m	F

Maldiciones

1. Detectar Maldici3n – Detecta una maldici3n sobre una persona y objeto.

2. Maldici3n de la Visi3n Nocturna – El objetivo podr3 ver en plena noche como si fuese de d3a, pero durante el d3a s3lo ver3 como si fuese la m3s oscura de las noches.

4. Maldici3n de la Úlcera – El objetivo s3lo podr3 comer pan y productos lácteos. Cualquier otra cosa que ingiera agravará su úlcera (a menos que pase una TR), quedando incapacitado durante 1-10 horas.

5. Maldici3n de Dake – No podr3 moverse a m3s velocidad que a paso normal por sus propios medios (puede hacerse transportar o cabalgar a m3s velocidad).

6. Lengua Verde – El objetivo s3lo puede comer hojas verdes, cualquier otra cosa que ingiera lo incapacitar3 (si falla una TR) durante 1-10 horas.

7. Maldici3n del Mar – El objetivo jam3s nadará, se mojar3 (incluso un simple baño) o se meter3 en una embarcaci3n por propia voluntad.

8. Maldici3n de Furd – Todos los alcances de fallo y pifia del objetivo (ataques con armas, lanzamiento de hechizos, y resoluciones de habilidades) se doblan.

9. Excomuni3n – El objetivo pierde todos los PP de Canalizaci3n. No podr3 lanzar hechizos de este reino (ni siquiera a trav3s de objetos). Un hechicero h3brido de Canalizaci3n (por ejemplo, un Hechicero o un Sanador) s3lo perder3 la mitad de los PP. Un personaje que sufra esta maldici3n no sufrirá cansancio debido a la p3rdida de los PP.

10. Enseñanza de Mins – El objetivo s3lo podr3 hablar y escribir en su idioma natal.

11. Maldici3n de Shar Bu – El objetivo queda impotente y estéril.

12. Sanguijuela Mágica – El objetivo pierde 1 punto de poder cada 10 minutos. Los PP se recuperan del modo normal (durmiendo), pero comienza a disminuir tan pronto como se han recuperado.

13. Belleza de Arraer – La apariencia del objetivo aumenta hasta el m3ximo posible. Si alguien vislumbra la cara sin cubrir del objetivo o se acerca a menos de 1 metro (y es del sexo contrario y falla una TR) intentar3 poseerlo y llev3rse lo consigo (luchando si fuese necesario). Ciertas personas obtendr3n modificadores a sus TR (por ejemplo, eunucos, hedonistas, etc.).

14. Maldici3n de la Coagulaci3n – La sangre del objetivo se coagular3 y crear3 una cicatriz alrededor de cualquier herida o corte (que sangre por lo menos 1 puntos por asalto). La cicatrizaci3n cortar3 el riego sangu3neo de la zona afectada por lo que el objetivo perder3 la secci3n del cuerpo afectada despu3s de 2-20 minutos (por ejemplo, una herida en el muslo acabar3 por acarrear la p3rdida de la pierna; una herida en el cuello puede ser fatal).

15. Fealdad de Orn – La apariencia del objetivo baja a 1. Si alguien vislumbra la cara sin cubrir del objetivo o se acerca a menos de 1 metro deber3 realizar una TR; si falla por 51 o m3s, atacar3 al objetivo. Incluso si pasa su TR, sentir3 una gran aversi3n hacia él. Por ejemplo, si el objetivo vuelve a su casa despu3s de caer en la maldici3n, su madre deber3 resistir (aunque obtendr3 un buen modificador), pero incluso si falla le dar3 cobijo en el establo y le dar3 de comer en el porche.

16. Maldici3n de Oli – El objetivo mentirá el 50% de las veces, sin importar del tema del que se habla.

18. Maldici3n de Penth – El objetivo siempre dir3 la verdad.

19. Volver a Herir – Una vez al d3a (al azar), el objetivo volver3 a sentir el dolor de una vieja herida. Para los personajes nuevos, tr3talo como un acierto cr3tico 'A' de Aplastamiento el 50% de las veces y como d10 puntos de daño el otro 50%. Como alternativa, el DJ puede reabrir una vieja herida.

20. Carrera Mortal – El objetivo se mover3 a la velocidad m3xima que pueda hasta que muera de cansancio. Podrá ser frenado, pero si es liberado volver3 a correr.

25. Asesino de Amigos – Cada vez que el objetivo se encuentre en una situaci3n de combate cerca de amigos (a menos de 3 metros) existe un 10% de probabilidades cada asalto (no acumulativo) de que ataque al amigo m3s cercano (determinado al azar) e intente matarlo. Un "amigo" es cualquier compaño o asociado.

30. Excomuni3n Verdadera – Como en *Excomuni3n*, excepto que el efecto es permanente hasta que se elimine.

50. Pensamientos Oscuros – El objetivo no podr3 atacar a ninguna criatura "maligna" y aprender3 todos los idiomas malignos y obedecer3 las 3rdenes de cualquier persona maligna que tenga 10 o m3s niveles que él.

Notas especiales

1) Consulta en la Secci3n 15.21 (p.100) m3s informaci3n sobre c3mo disipar las maldiciones.

2) Consulta en la Secci3n 15.24 (p.101) m3s informaci3n sobre el uso de las listas de hechizos Malignas.

Nigromancia

1. Animar Muertos I – El hechicero puede hacer que un cuerpo muerto (de hasta un 50% de su propia masa) se levante y se mueva, aunque deberá concentrarse en el cuerpo para que éste realice acciones. Si deja de hacerlo el cuerpo quedará inmóvil. El cuerpo puede maniobrar con un modificador -25 y podrá atacar cuerpo a cuerpo con una BO -20. El cuerpo no podrá llevar muerto más de un día. Usa las características de los No-Muertos Creados que aparecen en el **Manual de Monstruos y Criaturas**, excepto que tiene una Velocidad de Movimiento de 25 y una BO de -20.

2. Controlar No-Muertos I – El lanzador puede controlar a un No-Muerto de Clase I. Cuando realice el hechizo, existe un 2% de probabilidades por Clase del objetivo de que resista el hechizo.

3. Maestría de los No-Muertos – [Mod. a la TR: -25] El hechicero puede controlar a 1 nivel de No-Muerto por cada nivel que tenga. Este hechizo debe lanzarse de manera independiente sobre cada No-Muerto. El hechizo le permitirá controlar a no-muerto sin necesidad de concentración. Si el No-Muerto se aleja más de 3 metros por nivel del amo, el hechizo se disipa. Cuando realice el hechizo, existe un 5% de probabilidades por Clase del objetivo de que resista el hechizo.

4. Animar Muertos II – Como *Animar Muertos I*, excepto que puede controlar 2 cuerpos (con las mismas restricciones) o 1 cuerpo con un modificador a las maniobras -15 y una BO -10.

5. Crear No-Muertos I – El hechicero puede convertir un cadáver que haya muerto hace menos de 1 semana en un No-Muerto de Clase I. Intentará atacar al ser vivo más cercano (si no es controlado), pero no podrá realizar otra acción que moverse hacia el ser y atacar. Si se controla, el No-Muerto hará cualquier cosa (dentro de sus posibilidades) que le ordene el lanzador. El No-Muerto puede ser *Disipado*, *Expulsado* o simplemente descuartizado en trocitos pequeños.

6. Controlar No-Muertos II – Como *Controlar No-Muertos I*, excepto que puede controlar 1 No-Muerto de Clase II o 2 de Clase I.

7. Animar Muertos III – Como *Animar Muertos I*, excepto que puede controlar 3 cuerpos o 1 cuerpo con un modificador a las maniobras -5 y una BO 0.

8. Crear No-Muertos II – Como *Crear No-Muertos I*, excepto que puede crear un No-Muerto de Clase II o 2 No-Muertos de Clase I.

9. Controlar No-Muertos III – Como *Controlar No-Muertos I*, excepto que puede controlar 1 No-Muerto de Clase III o 3 de Clase I o 1 de Clase II y 1 de Clase I.

10. Animar Muertos IV – Como *Animar Muertos I*, excepto que puede controlar 4 cuerpos o 1 cuerpo con un modificador a las maniobras +5 y una BO +10.

11. Crear No-Muertos III – Como *Crear No-Muertos I*, excepto que puede crear un No-Muerto de Clase III o 3 No-Muertos de Clase I o 1 de Clase II y 1 de Clase I.

12. Animar Muertos V – Como *Animar Muertos I*, excepto que puede controlar 5 cuerpos con las penalizaciones básicas o 1 cuerpo con un modificador a las maniobras +10 y una BO +20.

13. Controlar No-Muertos IV – Como *Controlar No-Muertos I*, excepto que puede controlar 1 No-Muerto de Clase IV o 4 de Clase I o 2 de Clase II o 1 de Clase III y 1 de Clase I o 1 de Clase II y 2 de Clase I.

14. Animar Muertos VI – Como *Animar Muertos I*, excepto que puede controlar 6 cuerpos con las penalizaciones básicas o 1 cuerpo con un modificador a las maniobras +15 y una BO +30.

15. Crear No-Muertos IV – Como *Crear No-Muertos I*, excepto que puede crear un No-Muerto de Clase IV o 4 de Clase I o 2 de Clase II o 1 de Clase III y 1 de Clase I o 1 de Clase II y 2 de Clase I.

17. Ordenes a un No-Muerto – Cualquier no-muerto que esté dominado por un hechizo de Maestría obedecerá una orden clara y precisa. Esto cancelará el hechizo de *Maestría de los No-Muertos*. Después de cumplir con la orden (intentará cumplirla durante 1 día por nivel del hechicero), el No-Muerto volverá a su condición normal de no-muerto (es decir, atacará al ser vivo más cercano).

19. Controlar No-Muertos V – Como *Controlar No-Muertos I*, excepto que puede controlar 1 No-Muerto de Clase V o 5 de Clase I o etc.

20. Crear No-Muertos V – Como *Crear No-Muertos I*, excepto que puede crear un No-Muerto de Clase V o 5 de Clase I o 1 de Clase IV y 1 de Clase I, etc.

LISTA BÁSICA DE HECHICERO 10.6

NIGROMANCIA

Nivel	Hechizo	Área de Efecto	Duración	Alcance	Clase
1)	Animar Muertos I	1 cuerpo	1 min./nivel (C)	30 m	U
2)	Controlar No-Muertos I *	1 no-muerto	C	30 m	E
3)	Maestría de los No-Muertos	1 no-muerto	P	3 m	F
4)	Animar Muertos II	varía	1 min./nivel (C)	30 m	U
5)	Crear No-Muertos I	1 cuerpo	P	3 m	U
6)	Controlar No-Muertos II *	varía	C	30 m	E
7)	Animar Muertos III	varía	1 min./nivel (C)	30 m	U
8)	Crear No-Muertos II	varía	P	3 m	U
9)	Controlar No-Muertos III *	varía	C	30 m	E
10)	Animar Muertos IV	varía	1 min./nivel (C)	30 m	U
11)	Crear No-Muertos III	varía	P	3 m	U
12)	Animar Muertos V	varía	1 min./nivel (C)	30 m	U
13)	Controlar No-Muertos IV *	varía	C	30 m	E
14)	Animar Muertos VI	varía	1 min./nivel (C)	30 m	U
15)	Crear No-Muertos IV	varía	P	3 m	U
16)					
17)	Ordenes a un No-Muerto	1 no-muerto	varía	3 m	U
18)					
19)	Controlar No-Muertos V *	varía	C	30 m	E
20)	Crear No-Muertos V	varía	P	3 m	U
25)	Controlar No-Muertos Verd. *	varía	C	varía	E
30)	Rit. de la Eternidad Oscura	uno mismo	P	uno mismo	U
50)	Crear No-Muertos Verdadero	1 cuerpo	P	3 m	U

25. Controlar No-Muertos Verdadero – Como *Controlar No-Muertos I*, excepto que el hechicero podrá controlar a un no-muerto cualquiera o a un no-muerto cualquiera (de Clase V o menor) son concentración o a todos los de Clase III o menor que se encuentren a menos de 30 metros de él. El alcance para controlar a un solo No-Muerto es de 100 metros.

30. Ritual de la Eternidad Oscura – Este ritual se considera uno de los más malignos de entre los existentes. Usándolo el hechicero se convierte en un Liche, uno los no-muertos más depravados. Durante el ritual, los órganos vitales del hechicero se «transfieren» a un recipiente (jarra, caja, objeto, etc.). Si el hechizo tiene éxito (un fallo significará la muerte), el lanzador vivirá gracias a la magia y permanecerá atrapado entre los reinos de la vida y de la muerte. Sólo puede ser eliminado irrevocablemente si se destruyen sus órganos y los recipientes. Consulta el **Manual de Monstruos y Criaturas** para las características típicas de un Liche.

50. Crear No-Muertos Verdadero – Como *Crear No-Muertos I*, excepto que el hechicero puede crear cualquier No-Muerto que pueda existir en el sistema de mundo que se esté usando (por ejemplo, Espectros del Anillo, Vampiros, etc.).

Notas especiales

1) A propósito de los hechizos de esta lista, los No-Muertos se dividen en 6 Clases: I, II, III, IV, V y mayor de V. El DJ debe emplazar a cada Clase de No-Muerto de su sistema de mundo en una de estas clases para que estos hechizos puedan funcionar correctamente. Por ejemplo, los Esqueletos son obviamente de Clase I, las Momias podrían ser de Clase IV o V, los Vampiros de Clase V o mayor, etc. Consulta el **Manual de Monstruos y Criaturas** para una clasificación completa de todos los No-Muertos. Los No-Muertos Animados se consideran siempre de Clase I. Observa también que los No-Muertos no pueden realizar TR contra los hechizos de esta lista de hechizos.

2) Consulta en la Sección 15.24 (p.101) más información sobre el uso de las listas de hechizos malignos.

LISTAS ABIERTAS DE CANALIZACION

DEFENSA MÁGICA	LEY DE LA NATURALEZA	LEY DE LAS BARRERAS	MAESTRÍA EN LA DETECCIÓN
☐ 1) Protección I ☐ 2) Cancelar Canalización ☐ 3) Esfera de Protección I ☐ 4) Cancelar Esencia ☐ 5) Protección II ☐ 6) Cancelar Mentalismo ☐ 7) Esfera de Protección II ☐ 8) Disipar Canalización I ☐ 9) Escudo de Canalización ☐ 10) Protección III ☐ 11) Escudo de Esencia ☐ 12) Disipar Esencia I ☐ 13) Escudo Mental ☐ 14) Protección IV ☐ 15) Escudo Contra Hechizos II ☐ 16) Disipar Mentalismo I ☐ 17) Protección V ☐ 18) ☐ 19) Escudo Contra Hech. Verdadero ☐ 20) Resistencia contra Canalización ☐ 25) Resistencia contra Esencia ☐ 30) Resistencia contra Mentalismo ☐ 50) Resistencia Verdadera	☐ 1) ☐ 2) Conocimiento de las Plantas ☐ 3) Conocimiento de las Hierbas ☐ 4) ☐ 5) Conocimiento de las Piedras ☐ 6) Crecimiento Acelerado ☐ 7) Idiomas de los Animales ☐ 8) ☐ 9) Maestría de los Animales I ☐ 10) Percepción de la Naturaleza I ☐ 11) Idiomas de las Plantas ☐ 12) Maestría de los Animales III ☐ 13) Empatía Animal ☐ 14) Control Sobre las Plantas I ☐ 15) Hablar con las Rocas ☐ 16) Producción de Hierbas ☐ 17) ☐ 18) Maestría de los Animales V ☐ 19) Control Sobre las Plantas III ☐ 20) Percepción de la Naturaleza V ☐ 25) Empatía con la Tierra ☐ 30) Maestría ☐ 50) Maestría de los Animales Verd.	☐ 1) Muro de Luz I ☐ 2) Muro de Aire ☐ 3) Muro de Luz II ☐ 4) Muro de Agua ☐ 5) Muro de Madera ☐ 6) ☐ 7) Muro de Tierra ☐ 8) Muro de Hielo I ☐ 9) ☐ 10) Foso Barrera ☐ 11) Muro de Aire Verdadero ☐ 12) Muro de Piedra ☐ 13) Muro de Agua Verdadero ☐ 14) ☐ 15) Muro de Madera Verdadero ☐ 16) ☐ 17) Muro de Tierra Verdadero ☐ 18) Muro de Hielo II ☐ 19) ☐ 20) Muro de Piedra Verdadero ☐ 25) Fusión de Muros ☐ 30) Muro Curvo ☐ 50) Muro de Fuerza	☐ 1) Detectar Canalización ☐ 2) Detectar Esencia ☐ 3) Detectar Mentalismo ☐ 4) Detectar Vida ☐ 5) Detectar Maldición ☐ 6) Detectar No-Muertos ☐ 7) Detectar Trampas ☐ 8) Impronta de la Vida ☐ 9) Detectar Invisibilidad ☐ 10) Percibir Poder I ☐ 11) Analizar Veneno ☐ 12) ☐ 13) Impronta del Poder ☐ 14) ☐ 15) Detectar Hechizo ☐ 16) ☐ 17) Percibir Poder II ☐ 18) Localización ☐ 19) ☐ 20) Analizar Maldición ☐ 25) Analizar Vida ☐ 30) Detectar Verdadero ☐ 50) Localización Verdadera
MOVIMIENTO EN LAS ALTURAS	PURIFICACIONES	SENDA DE LA LUZ	
☐ 1) ☐ 2) Caminar por los Filos ☐ 3) ☐ 4) Caminar por las Ramas ☐ 5) Caminar por las Piedras ☐ 6) Caminar sobre las Aguas ☐ 7) Fusión Orgánica ☐ 8) Almacenar Santuario ☐ 9) Correr sobre las Ramas ☐ 10) Correr sobre las Piedras ☐ 11) Correr Sobre las Aguas ☐ 12) Caminar por el Aire ☐ 13) Retornar I ☐ 14) ☐ 15) Gran Fusión Orgánica ☐ 16) Retornar V ☐ 17) ☐ 18) Correr por el Aire ☐ 19) Retornar X ☐ 20) Fusión Orgánica Verdadera ☐ 25) Correr por el Aire Verdadero ☐ 30) Palabra de Retorno ☐ 50) Volver a Retornar	☐ 1) Purificar Enfermedad ☐ 2) Preservar Comida ☐ 3) Purificar Veneno ☐ 4) Resistencia a la Enfermedad I ☐ 5) Resistencia al Veneno I ☐ 6) Purificar Comida/Agua ☐ 7) ☐ 8) Resistencia a la Enfermedad II ☐ 9) Resistencia al Veneno II ☐ 10) Curación de Enfermedad Mental ☐ 11) Resistencia a la Enfermedad III ☐ 12) Resistencia al Veneno III ☐ 13) ☐ 14) Curar Enfermedad ☐ 15) Curar Veneno ☐ 16) ☐ 17) ☐ 18) Curar Enfermedad Masivo ☐ 19) Curar Veneno Masivo ☐ 20) Curación de Enferm. Mental Verdad. ☐ 25) Purificar Enfermedad Mayor ☐ 30) Purificar Veneno Mayor ☐ 50) Purificación Verdadera	☐ 1) Proyección de Luz ☐ 2) Luz I ☐ 3) Aura ☐ 4) Luz II ☐ 5) Luz Repentina ☐ 6) Aura Verdadera ☐ 7) Rayo de Descarga ☐ 8) Luz III ☐ 9) Luz Total ☐ 10) Luz de Espera ☐ 11) Destello ☐ 12) ☐ 13) Luz V ☐ 14) ☐ 15) Luz X ☐ 16) ☐ 17) Luz Total V ☐ 18) Luz Masiva ☐ 19) ☐ 20) Aura Masiva ☐ 25) Convocar Relámpago ☐ 30) Alkar ☐ 50) Luz Total Masiva	☐ 1) _____ ☐ 2) _____ ☐ 3) _____ ☐ 4) _____ ☐ 5) _____ ☐ 6) _____ ☐ 7) _____ ☐ 8) _____ ☐ 9) _____ ☐ 10) _____ ☐ 11) _____ ☐ 12) _____ ☐ 13) _____ ☐ 14) _____ ☐ 15) _____ ☐ 16) _____ ☐ 17) _____ ☐ 18) _____ ☐ 19) _____ ☐ 20) _____ ☐ 25) _____ ☐ 30) _____ ☐ 50) _____
SENDA DEL SONIDO	SENDAS DE LA CONMOCIÓN	SENDAS DEL CLIMA	
☐ 1) Comunicación I ☐ 2) ☐ 3) Acallar I ☐ 4) ☐ 5) Muro de Sonido I ☐ 6) Comunicación II ☐ 7) Silenciar I ☐ 8) Acallar III ☐ 9) ☐ 10) Muro de Sonido V ☐ 11) Acallar V ☐ 12) ☐ 13) Silenciar V ☐ 14) ☐ 15) Comunicación III ☐ 16) ☐ 17) Amplificar ☐ 18) ☐ 19) ☐ 20) Silenciar X ☐ 25) Muro de Sonido Masivo ☐ 30) Acallar Masivo ☐ 50) Comunicación Verdadera	☐ 1) Curación I ☐ 2) Alivio de Quemadura/Congelación I ☐ 3) Alivio de Dolor Menor ☐ 4) Curación III ☐ 5) Alivio de Aturdimiento ☐ 6) Alivio de Quemadura/Congelación II ☐ 7) Regeneración I ☐ 8) Curación V ☐ 9) Alivio de Quemadura/Congelación III ☐ 10) Despertar ☐ 11) Curación VII ☐ 12) Regeneración II ☐ 13) Alivio de Quemaduras/Congelación IV ☐ 14) ☐ 15) Curación X ☐ 16) ☐ 17) Alivio del Aturdimiento Prolongado ☐ 18) Regeneración III ☐ 19) ☐ 20) Curación XV ☐ 25) Regeneración V ☐ 30) Curación Verdadera ☐ 50) Curación Verdadera Masiva	☐ 1) Indicador Viviente ☐ 2) Predicción de la Lluvia ☐ 3) ☐ 4) Predicción de la Tormenta ☐ 5) Predicción del Clima I ☐ 6) ☐ 7) Convocar a la Brisa ☐ 8) Convocar a la Niebla ☐ 9) ☐ 10) Predicción del Clima III ☐ 11) Convocar a la Precipitación ☐ 12) ☐ 13) Predicción del Clima V ☐ 14) ☐ 15) Maestría de los Vientos ☐ 16) ☐ 17) ☐ 18) Aclarar el Cielo ☐ 19) Predicción del Clima Verdadero ☐ 20) Convocar a la Lluvia ☐ 25) Convocar al Clima ☐ 30) Convocar a la Tormenta ☐ 50) Maestría del Clima	☐ 1) _____ ☐ 2) _____ ☐ 3) _____ ☐ 4) _____ ☐ 5) _____ ☐ 6) _____ ☐ 7) _____ ☐ 8) _____ ☐ 9) _____ ☐ 10) _____ ☐ 11) _____ ☐ 12) _____ ☐ 13) _____ ☐ 14) _____ ☐ 15) _____ ☐ 16) _____ ☐ 17) _____ ☐ 18) _____ ☐ 19) _____ ☐ 20) _____ ☐ 25) _____ ☐ 30) _____ ☐ 50) _____

LISTAS CERRRADAS DE CANALIZACION

CONOCIMIENTO	CREACIONES	LEY DE LA SANGRE	LEY DE LOS HUESOS
☐ 1) Reflexión ☐ 2) Detectar el Mal ☐ 3) Detectar Maldiciones ☐ 4) Detectar Emociones ☐ 5) Conocimiento de la Luz I ☐ 6) Conocimiento de los Venenos ☐ 7) ☐ 8) Conocimiento de la Vida ☐ 9) ☐ 10) Historias de la Maldición ☐ 11) Conocimiento de la Oscuridad I ☐ 12) Conocimiento de la Luz II ☐ 13) ☐ 14) ☐ 15) Analizar Emoción ☐ 16) ☐ 17) Conocimiento de la Luz III ☐ 18) Conocimiento de la Oscuridad II ☐ 19) Conocimiento Sagrado ☐ 20) Conocimiento de la Oscuridad III ☐ 25) Conocimiento de la Vida Verdadero ☐ 30) Conocimiento Oscuro ☐ 50) Maestría del Conocimiento Sagrado	☐ 1) ☐ 2) Autosustento ☐ 3) Producir Agua I ☐ 4) Producir Comida I ☐ 5) Iniciar Fuego ☐ 6) Conjuro Nutritivo I ☐ 7) Producir Agua III ☐ 8) Producir Comida III ☐ 9) Mejorar Hierbas ☐ 10) Producir Agua V ☐ 11) Producir Comida V ☐ 12) Conjuro Nutritivo III ☐ 13) Maestría de las Hierbas ☐ 14) ☐ 15) Producir Planta Menor ☐ 16) Producir Agua Masivo ☐ 17) Producir Comida Masivo ☐ 18) ☐ 19) ☐ 20) Producir Animal Menor ☐ 25) Conjuro Nutritivo Verdadero ☐ 30) Producir Planta Mayor ☐ 50) Producir Animal Mayor	☐ 1) Detener Hemorragia I ☐ 2) Detener Hemorragia III ☐ 3) Coagulación I ☐ 4) Detener Hemorragia V ☐ 5) Preservación de Extremidades ☐ 6) Cerrar Corte I ☐ 7) Coagulación III ☐ 8) Arreglar Vaso Sanguíneo Menor ☐ 9) Cerrar Corte III ☐ 10) Arreglar Vaso Sanguíneo ☐ 11) ☐ 12) Unir ☐ 13) Detener Hemorragia Verdadera ☐ 14) Coagulación Verdadera ☐ 15) ☐ 16) Coagular ☐ 17) ☐ 18) Cerrar Corte Verdadero ☐ 19) ☐ 20) Detener Hemorragia Masiva ☐ 25) Unir Verdadero ☐ 30) Coagulación Masiva ☐ 50) Arreglar Hemorragia Masiva	☐ 1) Conocimiento de los Huesos ☐ 2) ☐ 3) Arreglar Fractura Leve ☐ 4) Arreglar Cartílago ☐ 5) Preservación de Extremidades ☐ 6) Arreglar Fractura Grave ☐ 7) ☐ 8) Arreglar Cráneo ☐ 9) ☐ 10) Arreglar Articulación ☐ 11) Arreglar Fractura Leve Verdadera ☐ 12) Unir ☐ 13) Arreglar Cartílago Verdadero ☐ 14) Arreglar Fractura Grave Verdadera ☐ 15) Arreglar Cráneo Verdadero ☐ 16) Arreglar Articulación Verdadera ☐ 17) Arreglar Rotura ☐ 18) Arreglar Fractura Leve Masiva ☐ 19) ☐ 20) Arreglar Cartílago Masivo ☐ 25) Unir Verdadero ☐ 30) Arreglar Fractura Grave Masiva ☐ 50) Arreglar Rotura Masiva
LEY DE LOS MÚSCULOS	LEY DE LOS NERVIOS	LEY DE LOS ÓRGANOS	
☐ 1) Conocimiento de los Músculos ☐ 2) Conocimiento de los Tendones ☐ 3) Arreglar Torcedura ☐ 4) Arreglar Músculo I ☐ 5) Preservación de Extremidades ☐ 6) Arreglar Tendón I ☐ 7) ☐ 8) ☐ 9) Arreglar Músculo III ☐ 10) Arreglar Tendón III ☐ 11) ☐ 12) Unir ☐ 13) Arreglar Músculo Verdadero ☐ 14) ☐ 15) Arreglar Tendón Verdadero ☐ 16) ☐ 17) Arreglar Músculo Masivo ☐ 18) ☐ 19) Arreglar Tendón Masivo ☐ 20) Regeneración de los Músculos ☐ 25) Unir Verdadero ☐ 30) Regeneración de los Tendones ☐ 50) Arreglar Verdadero Masivo	☐ 1) Conocimiento del Sistema Nervioso ☐ 2) ☐ 3) ☐ 4) Arreglar Nervio Menor ☐ 5) Preservación de Extremidades ☐ 6) ☐ 7) ☐ 8) ☐ 9) Arreglar Nervio Principal ☐ 10) Quitar Parálisis ☐ 11) Arreglar Nervio Menor Verdadero ☐ 12) Unir ☐ 13) ☐ 14) ☐ 15) Arreglar Cerebro Menor ☐ 16) Arreglar Nervio Principal Verdadero ☐ 17) ☐ 18) Curación de la Parálisis ☐ 19) Quitar Psicosis ☐ 20) Arreglar Nervio Verdadero Masivo ☐ 25) Unir Verdadero ☐ 30) Regeneración del Nervio ☐ 50) Regeneración del Cerebro	☐ 1) Conocimiento de los Órganos ☐ 2) ☐ 3) Arreglar Daño Nasal ☐ 4) ☐ 5) Arreglar Daño Leve en Oído ☐ 6) Arreglar Daño Leve en Ojo ☐ 7) ☐ 8) ☐ 9) Arreglar Daño Grave en Oído ☐ 10) ☐ 11) Arreglar Daño Grave en Ojo ☐ 12) ☐ 13) ☐ 14) Arreglar Corazón ☐ 15) Arreglar Pulmón ☐ 16) Arreglar Órgano ☐ 17) Regeneración de la Nariz ☐ 18) Transplante de Órgano ☐ 19) ☐ 20) Regeneración de Ojo y Oído ☐ 25) Arreglar Órgano Verdadero ☐ 30) Regeneración de Corazón ☐ 50) Regeneración de Órgano	☐ 1) _____ ☐ 2) _____ ☐ 3) _____ ☐ 4) _____ ☐ 5) _____ ☐ 6) _____ ☐ 7) _____ ☐ 8) _____ ☐ 9) _____ ☐ 10) _____ ☐ 11) _____ ☐ 12) _____ ☐ 13) _____ ☐ 14) _____ ☐ 15) _____ ☐ 16) _____ ☐ 17) _____ ☐ 18) _____ ☐ 19) _____ ☐ 20) _____ ☐ 25) _____ ☐ 30) _____ ☐ 50) _____
SENDAS DE LA LOCALIZACIÓN	SENDAS DE LOS SÍMBOLOS	SERENAR ESPÍRITUS	
☐ 1) Conocimiento de los Caminos ☐ 2) Adivinación ☐ 3) Encontrar Caminos I ☐ 4) Guiar ☐ 5) Localización I ☐ 6) Encontrar Caminos III ☐ 7) ☐ 8) Localización III ☐ 9) Encontrar Caminos V ☐ 10) Localización V ☐ 11) Recuerdo del Camino ☐ 12) Encontrar Caminos X ☐ 13) Guía Divina ☐ 14) ☐ 15) Encontrar I ☐ 16) Localización X ☐ 17) Encontrar Caminos Verdadero ☐ 18) Encontrar III ☐ 19) ☐ 20) Localización Dominada ☐ 25) Caminos Verdaderos ☐ 30) Localización Verdadera ☐ 50) Encontrar Verdadero	☐ 1) Análisis de los Símbolo ☐ 2) Imprimir Hechizo ☐ 3) Destrucción de Símbolos I ☐ 4) ☐ 5) Símbolo I ☐ 6) ☐ 7) Símbolo II ☐ 8) Destrucción de Símbolos II ☐ 9) Símbolo III ☐ 10) Análisis de los Símbolos Verdadero ☐ 11) Símbolo V ☐ 12) Destrucción de los Símbolos III ☐ 13) Símbolo VI ☐ 14) ☐ 15) Símbolo VII ☐ 16) Destrucción de los Símbolos V ☐ 17) Símbolo VIII ☐ 18) Destrucción de los Símbolos X ☐ 19) Símbolo IX ☐ 20) Símbolo X ☐ 25) Investigación Dominada ☐ 30) Símbolo Dominado ☐ 50) Destrucción de los Símbolos Verd.	☐ 1) Calmar Animal I ☐ 2) Calmar I ☐ 3) Calmar Animal III ☐ 4) Calmar II ☐ 5) Retención ☐ 6) Calmar III ☐ 7) Calmar Animal V ☐ 8) Calmar IV ☐ 9) Calmar V ☐ 10) Calmar Animal Masivo I ☐ 11) Retención Verdadera ☐ 12) Calmar X ☐ 13) ☐ 14) ☐ 15) Grito de Calma ☐ 16) ☐ 17) ☐ 18) Calmar Animal Masivo II ☐ 19) ☐ 20) Calmar Dominado ☐ 25) Calmar Prolongado ☐ 30) Calmar Masivo ☐ 50) Calmar Verdadero	☐ 1) _____ ☐ 2) _____ ☐ 3) _____ ☐ 4) _____ ☐ 5) _____ ☐ 6) _____ ☐ 7) _____ ☐ 8) _____ ☐ 9) _____ ☐ 10) _____ ☐ 11) _____ ☐ 12) _____ ☐ 13) _____ ☐ 14) _____ ☐ 15) _____ ☐ 16) _____ ☐ 17) _____ ☐ 18) _____ ☐ 19) _____ ☐ 20) _____ ☐ 25) _____ ☐ 30) _____ ☐ 50) _____

LISTAS BASICAS DE ANIMISTA

CONOC. DE LA NATURALEZA	MAESTRÍA DE LAS HIERBAS
☐ 1) Detectar Trampas ☐ 2) Conciencia de la Naturaleza I ☐ 3) Encontrar Caminos ☐ 4) Detectar Magia ☐ 5) Predicción del Clima I ☐ 6) Conciencia de la Naturaleza II ☐ 7) Predicción del Clima III ☐ 8) Localizar Señal I ☐ 9) Percepción Latente I ☐ 10) Conciencia de la Naturaleza III ☐ 11) Predicción del Clima V ☐ 12) Recuerdo del Camino ☐ 13) Percepción Latente II ☐ 14) Localizar Señal II ☐ 15) Ojo de la Naturaleza I ☐ 16) Conciencia de la Naturaleza V ☐ 17) Comunicación con los Elementos ☐ 18) Visiones en el Agua ☐ 19) Localizar Señal Verdadera ☐ 20) Ojo de la Naturaleza II ☐ 25) Predicción del Clima Verdadero ☐ 30) Ojo de la Naturaleza III ☐ 50) Ojo del Animista	☐ 1) Conocimiento de las Hierbas ☐ 2) Mejorar ☐ 3) Encontrar Hierbas I ☐ 4) Hierba Curativa Instantánea ☐ 5) Maestría de las Hierbas II ☐ 6) Encontrar Hierbas III ☐ 7) Producción de Hierbas ☐ 8) Maestría de las Hierbas III ☐ 9) Encontrar Hierbas V ☐ 10) Depurar Hierbas ☐ 11) Maestría de las Hierbas V ☐ 12) ☐ 13) Encontrar Hierbas X ☐ 14) ☐ 15) Maestría de las Hierbas X ☐ 16) ☐ 17) Hierba Curativa Inst. Preservada ☐ 18) Encontrar Hierbas XX ☐ 19) ☐ 20) Encontrar Hierbas Dominado ☐ 25) Mejorar Verdadero ☐ 30) Maestría de las Hierbas Verd. ☐ 50) Encontrar Hierbas Verdadero

MAESTRÍA DE LAS PLANTAS	MAESTRÍA DE LOS ANIMALES
☐ 1) Conocimiento de las Plantas ☐ 2) Crecimiento Acelerado I ☐ 3) Idiomas de las Plantas ☐ 4) Curar Plantas ☐ 5) Crecimiento Acelerado II ☐ 6) Localizar Plantas ☐ 7) Crecimiento de las Plantas II ☐ 8) Control Sobre las Plantas I ☐ 9) Crecimiento Acelerado III ☐ 10) Crecimiento de las Plantas III ☐ 11) Control Sobre las Plantas III ☐ 12) Curar Árbol ☐ 13) Crecimiento de las Plantas V ☐ 14) Crecimiento Acelerado IV ☐ 15) Control Sobre las Plantas V ☐ 16) Muro de Espinas ☐ 17) Extinguir Fuego ☐ 18) Crecimiento de las Plantas X ☐ 19) ☐ 20) Crecimiento de las Plantas Verdadero ☐ 25) Crecimiento Acelerado Verdadero ☐ 30) Control Sobre las Plantas Verdadero ☐ 50) Animar Plantas	☐ 1) Dormir Animal I ☐ 2) Curar Animales I ☐ 3) Idiomas Animales ☐ 4) Dormir Animal III ☐ 5) Maestría de los Animales I ☐ 6) Localizar Animales ☐ 7) Fraternalizar ☐ 8) Curar Animales II ☐ 9) Empatía Animal ☐ 10) Convocar Animal I ☐ 11) Maestría de los Animales III ☐ 12) Convocar Animal III ☐ 13) Invocación Animal ☐ 14) Resucitar Animal I ☐ 15) Llamada de la Naturaleza ☐ 16) Maestría de los Animales V ☐ 17) Curar Animales III ☐ 18) Convocar Animal V ☐ 19) Resucitar Animal II ☐ 20) Convocar Animal X ☐ 25) Maestría de los Animales Verdadera ☐ 30) Resucitar Animal III ☐ 50) Convocar Animal Verdadero

MOVIM/SENT DE LA NATUR.	PROTEC. DE LA NATURALEZA
☐ 1) Pasos de Felino ☐ 2) Piel de Camaleón ☐ 3) Sentidos Lobunos ☐ 4) Celeridad de Cérvido I ☐ 5) Sentidos de Murciélago ☐ 6) Mantener la Respiración ☐ 7) Planear I ☐ 8) Sentidos de Rapaz ☐ 9) Piel de Tigre ☐ 10) Fuerza de Verraco ☐ 11) Garras de León ☐ 12) Sentidos de Insecto ☐ 13) Celeridad de Cérvido II ☐ 14) Piel de Oso ☐ 15) Brazos de Oso ☐ 16) Planear III ☐ 17) Colmillos de Serpiente ☐ 18) Piel de Wyvern ☐ 19) Celeridad de Cérvido III ☐ 20) Fuerza de Buey ☐ 25) Planear Verdadero ☐ 30) Celeridad de Cérvido Verdadera ☐ 50) Piel de Dragón	☐ 1) Estudio de la Forma ☐ 2) Resistir a los Elementos ☐ 3) Matices ☐ 4) Aspecto de Planta ☐ 5) Movimientos Silenciosos ☐ 6) Respirar Agua ☐ 7) Aspecto de Animal ☐ 8) Sombra ☐ 9) Escudo Orgánico I ☐ 10) Forma de Planta I ☐ 11) Protección Contra los Elementos ☐ 12) Pensamientos Animales ☐ 13) Escudo Orgánico II ☐ 14) Forma de Animal I ☐ 15) Pensamientos Animales Verdadero ☐ 16) Forma de Planta II ☐ 17) Forma de Animal II ☐ 18) Escudo Orgánico III ☐ 19) Forma de Animal III ☐ 20) Forma de Planta Verdadera ☐ 25) Forma de Animal Verdadera ☐ 30) Forma de la Naturaleza Verdadera ☐ 50) Escudo Orgánico Verdadero

LISTAS BASICAS DE CLERIGO

CANALIZACIONES	INVOCACIONES
☐ 1) Crear Agua Bendita ☐ 2) Calmar ☐ 3) Canalizaciones I ☐ 4) ☐ 5) Aturdir ☐ 6) Canalizaciones III ☐ 7) ☐ 8) Sopor Dorado ☐ 9) ☐ 10) Canalizaciones V ☐ 11) Cegar ☐ 12) ☐ 13) Canalizaciones VIII ☐ 14) Absolución ☐ 15) Grito Sagrado ☐ 16) Retornar Objeto ☐ 17) Canalizaciones X ☐ 18) Santuario ☐ 19) Volver a Retornar Objeto ☐ 20) Absolución Pura ☐ 25) Santuario Verdadero ☐ 30) Canalizaciones Dominado ☐ 50) Puente Sagrado	☐ 1) Invocaciones I ☐ 2) Invocaciones II ☐ 3) Invocaciones III ☐ 4) Invocaciones IV ☐ 5) Invocaciones V ☐ 6) Invocaciones VI ☐ 7) Invocaciones VII ☐ 8) Invocaciones VIII ☐ 9) Invocaciones X ☐ 10) Portal Demoníaco I ☐ 11) Invocaciones XV ☐ 12) ☐ 13) Invocaciones Dominado ☐ 14) ☐ 15) Portal Demoníaco II ☐ 16) ☐ 17) Invocaciones en Espera ☐ 18) ☐ 19) ☐ 20) Portal Demoníaco III ☐ 25) Invocaciones Masivas ☐ 30) Invocaciones Verdaderas ☐ 50) Portal

MAESTRÍA DE LA VIDA	PROTECCIONES
☐ 1) Preservación I ☐ 2) Conservación I ☐ 3) Preservación II ☐ 4) Curar Esencia Vital I ☐ 5) Conservación II ☐ 6) Curar Esencia Vital II ☐ 7) Preservación III ☐ 8) ☐ 9) Curar Esencia Vital III ☐ 10) Preservación IV ☐ 11) Conservación III ☐ 12) Resucitar I ☐ 13) Curar Esencia Vital Verdadero ☐ 14) Preservación V ☐ 15) Resucitar II ☐ 16) Conservación IV ☐ 17) Resucitar III ☐ 18) Preservación Verdadera ☐ 19) Restauración ☐ 20) Resucitar IV ☐ 25) Resucitar V ☐ 30) Restauración Verdadera ☐ 50) Resucitar Verdadero	☐ 1) Oración I ☐ 2) Bendición I ☐ 3) Resistencia I ☐ 4) Resistencia al Calor ☐ 5) Resistencia al Frío ☐ 6) ☐ 7) ☐ 8) Esfera de Temperatura I ☐ 9) ☐ 10) Esfera de Protecciones I ☐ 11) Oración III ☐ 12) Bendición III ☐ 13) Resistencia III ☐ 14) ☐ 15) Esfera de Temperatura II ☐ 16) ☐ 17) Esfera de Protecciones III ☐ 18) Oración V ☐ 19) ☐ 20) Bendición V ☐ 25) Resistencia V ☐ 30) Esfera de Protecciones V ☐ 50) Protecciones Verdaderas

RECHAZOS	SENDAS COMUNES
☐ 1) Rechazar No-Muertos V ☐ 2) Cancelar Canalización ☐ 3) Anti-Canalizaciones I ☐ 4) Neutralizar Maldición I ☐ 5) Anti-Canalizaciones III ☐ 6) Rechazar No-Muertos IX ☐ 7) Quitar Maldición ☐ 8) Disipar Canalización I ☐ 9) Neutralizar Maldición II ☐ 10) Anti-Canalizaciones V ☐ 11) Rechazar No-Muertos XII ☐ 12) Anti-Canalizaciones VIII ☐ 13) ☐ 14) Disipar Canalización V ☐ 15) Anti-Canalizaciones X ☐ 16) Rechazar No-Muertos XV ☐ 17) ☐ 18) Neutralizar Maldición III ☐ 19) Disipar Canalización X ☐ 20) Rechazar No-Muertos Verdadero ☐ 25) Eliminar Maldición Verdadera ☐ 30) Anti-Canalizaciones Verdadero ☐ 50) Volver a Canalizar	☐ 1) Adivinación ☐ 2) ☐ 3) Intuiciones I ☐ 4) Sueños I ☐ 5) Intuiciones III ☐ 6) Relato de la Muerte ☐ 7) Apertura de Canalización I ☐ 8) Intuiciones V ☐ 9) ☐ 10) Sueños III ☐ 11) Intuiciones X ☐ 12) Comunión I ☐ 13) Cuenco Mágico I ☐ 14) ☐ 15) Apertura de Canalización II ☐ 16) ☐ 17) ☐ 18) Cuenco Mágico II ☐ 19) Relato de la Muerte Verdadero ☐ 20) Comunión Verdadera ☐ 25) Intuiciones Verdaderas ☐ 30) Apertura de Canalización Verdadera ☐ 50) Gran Oración

LISTAS BASICAS DE PALADÍN

ATAQUES SAGRADOS	COMUNIÓN
☐ 1) Ataque Sagrado I ☐ 2) Impacto Justo I ☐ 3) Fuerza Sagrada I ☐ 4) Ataque Sagrado II ☐ 5) Impacto Justo II ☐ 6) Foco Sagrado ☐ 7) Ataque Sagrado III ☐ 8) Impacto Justo III ☐ 9) Aura Sagrada I ☐ 10) Ataque Sagrado IV ☐ 11) Impacto Justo IV ☐ 12) Fuerza Sagrada II ☐ 13) Ataque Sagrado V ☐ 14) ☐ 15) Aura Sagrada II ☐ 16) Ataque Sagrado VI ☐ 17) Fuerza Sagrada III ☐ 18) ☐ 19) Ataque Sagrado VII ☐ 20) Aura Sagrada Verdadera ☐ 25) Ataque Sagrado Verdadero ☐ 30) Foco Sagrado Verdadero ☐ 50) Mártir Sagrado	☐ 1) Detectar Enemigos I ☐ 2) Cancelar Canalización ☐ 3) Cancelar Esencia ☐ 4) Cancelar Mentalismo ☐ 5) Sueños I ☐ 6) Habla del Enemigo ☐ 7) Disipar Canalización I ☐ 8) Disipar Esencia I ☐ 9) Disipar Mentalismo I ☐ 10) Detectar Enemigos II ☐ 11) Sueños III ☐ 12) Relato de la Muerte ☐ 13) Apertura de Canalización I ☐ 14) Esfera de Disipar Canalización I ☐ 15) Esfera de Disipar Mentalismo I ☐ 16) Esfera de Disipar Mentalismo I ☐ 17) Comunión I ☐ 18) ☐ 19) Relato de la Muerte Verdadero ☐ 20) Detectar Enemigos Verdadero ☐ 25) Comunión Verdadera ☐ 30) Apertura de Canalización Verd. ☐ 50) Gran Oración
CURACIÓN SAGRADA	DEFENSAS SAGRADAS
☐ 1) Curación I ☐ 2) Detener Hemorragia I ☐ 3) Alivio de Quemadura/Congelación I ☐ 4) Arreglar Fractura Leve ☐ 5) Curación III ☐ 6) Alivio del Aturdimiento I ☐ 7) Arreglar Fractura Grave ☐ 8) Resistencia a la Enfermedad I ☐ 9) Resistencia al Veneno I ☐ 10) Arreglar Vaso Sanguíneo Menor ☐ 11) Curación V ☐ 12) Arreglar Tendón/Músculo ☐ 13) Alivio de Quemadura/Congelación III ☐ 14) Alivio del Aturdimiento II ☐ 15) Quitar Parálisis ☐ 16) Curación X ☐ 17) Alivio de Quemadura/Congelación IV ☐ 18) Curar Enfermedad ☐ 19) Curar Veneno ☐ 20) Alivio del Aturdimiento Verdadero ☐ 25) Curación XV ☐ 30) Curación Verdadera ☐ 50) Manos de Sanador Verdaderas	☐ 1) Oración de Protección I ☐ 2) Aura ☐ 3) Escudo ☐ 4) Difuminar ☐ 5) Fin del Sufrimiento I ☐ 6) Oración de Protección II ☐ 7) Desviar I ☐ 8) Aura Verdadera ☐ 9) Esquivar I ☐ 10) Fin del Sufrimiento II ☐ 11) Oración de Protección III ☐ 12) Desviar II ☐ 13) Falsa Puntería I ☐ 14) Esquivar II ☐ 15) Fin del Sufrimiento III ☐ 16) Oración de Protección IV ☐ 17) Desviar III ☐ 18) Falsa Puntería II ☐ 19) Esquivar III ☐ 20) Fin del Sufrimiento IV ☐ 25) Oración de Protección Verdadera ☐ 30) Desviar Masivo ☐ 50) Defensas Sagradas Verdaderas
EXORCISMOS	SENDAS DE LA INSPIRACIÓN
☐ 1) Expulsar No-Muertos I ☐ 2) Detectar No-Muertos ☐ 3) Expulsar No-Muertos III ☐ 4) Expulsar Demonio I ☐ 5) Expulsar No-Muertos V ☐ 6) Expulsar Demonio II ☐ 7) Desterrar Demonio I ☐ 8) Neutralizar Maldición I ☐ 9) Expulsar Demonio III ☐ 10) Expulsar No-Muertos X ☐ 11) Desterrar Demonio II ☐ 12) Expulsar No-Muertos XII ☐ 13) Expulsar Demonio IV ☐ 14) Neutralizar Maldición II ☐ 15) Expulsar No-Muertos XV ☐ 16) Expulsar Demonio V ☐ 17) Desterrar Demonio III ☐ 18) Neutralizar Maldición III ☐ 19) Expulsar Demonio VI ☐ 20) Expulsar No-Muertos Verdadero ☐ 25) Expulsar Demonio Verdadero ☐ 30) Eliminar Maldición Verdadera ☐ 50) Desterrar Demonio Verdadero	☐ 1) Coraje ☐ 2) Inspiraciones I ☐ 3) Voz de la Amistad ☐ 4) Inspiraciones II ☐ 5) Voz de la Razón ☐ 6) Inspiraciones III ☐ 7) Voz de la Prudencia ☐ 8) Ordenar I ☐ 9) Inspiraciones IV ☐ 10) Palabras de Amistad ☐ 11) Inspiraciones V ☐ 12) ☐ 13) Ordenar II ☐ 14) Palabras de Razón ☐ 15) Inspiraciones VI ☐ 16) Coraje Verdadero ☐ 17) Inspiraciones VII ☐ 18) Palabras de Prudencia ☐ 19) Inspiraciones VIII ☐ 20) Voz de la Convicción ☐ 25) Inspiraciones Verdaderas ☐ 30) Palabras de Convicción ☐ 50) Maestría de las Inspiraciones

LISTAS BASICAS DE MONTARAZ

FORMAS DE LA NATURELEZA	INVOC. DE LA NATURELEZA
☐ 1) Matices ☐ 2) Tinieblas ☐ 3) Helar ☐ 4) Movimientos Silenciosos ☐ 5) Fundirse con el Entorno ☐ 6) Luz ☐ 7) Oscuridad I ☐ 8) Sombra ☐ 9) Estudio de la Forma ☐ 10) Aspecto de Planta ☐ 11) Pensamientos Animales ☐ 12) Estudio de la Forma Verdadera ☐ 13) Aspecto de Animal ☐ 14) ☐ 15) Pensamientos Animales Verdadero ☐ 16) Forma de Planta I ☐ 17) ☐ 18) Forma de Animal I ☐ 19) ☐ 20) Forma de Planta II ☐ 25) Forma de Animal II ☐ 30) Forma de Planta Verdadera ☐ 50) Forma de Animal Verdadera	☐ 1) Invocar Alimento ☐ 2) Invocar Calor ☐ 3) Invocar Guía ☐ 4) Invocar Guardián ☐ 5) Invocar Montura ☐ 6) Invocar Cazador ☐ 7) Invocar Sentido ☐ 8) ☐ 9) Invocar Manada ☐ 10) Invocación Masiva ☐ 11) ☐ 12) Diseminar Plantas I ☐ 13) Oración de la Niebla ☐ 14) Oración de la Lluvia ☐ 15) Diseminar Plantas II ☐ 16) Oración de la Tormenta ☐ 17) Oración del Granizo ☐ 18) ☐ 19) Oración del Relámpago ☐ 20) Oración del Tornado ☐ 25) Oración del Cielo Despejado ☐ 30) Oración del Tiempo Verdadera ☐ 50) Maestría de la Oración
MAESTRÍA DE LOS CAMINOS	MUROS INTERIORES
☐ 1) Conocimiento de los Caminos ☐ 2) Visión Nocturna ☐ 3) Rastrear I ☐ 4) Historia del Camino ☐ 5) Buscar Camino I ☐ 6) Conocimiento de las Huellas ☐ 7) Detectar Emboscada I ☐ 8) Conocimiento del Paso ☐ 9) Buscar Camino V ☐ 10) Idiomas Animales ☐ 11) Analizar Huellas ☐ 12) Idiomas de las Plantas ☐ 13) Buscar Camino XX ☐ 14) Detectar Emboscada II ☐ 15) Hablar con las Rocas ☐ 16) Rastrear II ☐ 17) Detectar Emboscada III ☐ 18) ☐ 19) Caminos Verdaderos ☐ 20) Detectar Emboscada Verdadera ☐ 25) Conocer Camino ☐ 30) Rastrear Verdadero ☐ 50) Rastro por Delante	☐ 1) Resistencia al Calor ☐ 2) Resistencia al Frío ☐ 3) Resistencia I ☐ 4) Bendición I ☐ 5) Oración I ☐ 6) ☐ 7) Esterilización ☐ 8) Resistencia II ☐ 9) Bendición II ☐ 10) Oración II ☐ 11) Protección Contra los Elementos ☐ 12) ☐ 13) Resistencia III ☐ 14) Bendición III ☐ 15) Oración III ☐ 16) ☐ 17) Resistencia IV ☐ 18) Bendición IV ☐ 19) Oración IV ☐ 20) Purgar Enfermedad ☐ 25) Purgar Maldición ☐ 30) Purgar Veneno ☐ 50) Muro Interior
SENDAS DE LA NATURELEZA	SENDAS DEL MOVIMIENTO
☐ 1) Detectar Trampas ☐ 2) Descubrir Agua I ☐ 3) Encender Fuego I ☐ 4) ☐ 5) Descubrir Comida ☐ 6) Purificar Agua ☐ 7) Descubrir Refugios I ☐ 8) Trampas Pequeñas ☐ 9) Predicción del Clima I ☐ 10) Conciencia de la Naturaleza I ☐ 11) Descubrir Agua II ☐ 12) Percepción Latente I ☐ 13) Descubrir Comida II ☐ 14) Trampas Grandes ☐ 15) Descubrir Refugios II ☐ 16) Conciencia de la Naturaleza III ☐ 17) Descubrir Agua Verdadero ☐ 18) Descubrir Comida Verdadero ☐ 19) Descubrir Refugios Verdadero ☐ 20) Conciencia de la Naturaleza V ☐ 25) Predicción del Clima V ☐ 30) Percepción Latente II ☐ 50) Conciencia de la Natur. Verdadera	☐ 1) Correr Sobre Piedras ☐ 2) Caminar por las Ramas ☐ 3) Nadar ☐ 4) Caminar Sobre las Aguas ☐ 5) Correr Sobre Arena ☐ 6) Correr por las Ramas ☐ 7) Paso Sin Huellas ☐ 8) Ocultar Huellas I ☐ 9) Correr Sobre las Aguas ☐ 10) Ocultar Huellas II ☐ 11) Nadar Verdadero ☐ 12) Ocultar Huellas V ☐ 13) Correr Verdadero ☐ 14) Paso Sin Huellas Verdadero ☐ 15) Fusión Orgánica ☐ 16) Ocultar Huellas X ☐ 17) Carrera Sin Huellas ☐ 18) Ocultar Huellas XV ☐ 19) Carrera Sin Huellas Verdadera ☐ 20) Gran Fusión Orgánica ☐ 25) Ocultar Huellas XX ☐ 30) Fusión Orgánica Verdadera ☐ 50) Ocultar Huellas Verdaderas

LISTAS BASICAS DE SANADOR

PURIFICAR

- ☐ 1) Transferir
- ☐ 2) Purificar Enfermedad
- ☐ 3) Purificar Veneno
- ☐ 4) Preservación Propia
- ☐ 5) Facilitar Adicción I
- ☐ 6) Curación de Adicción I
- ☐ 7) Facilitar Adicción II
- ☐ 8) Curación de Adicción II
- ☐ 9)
- ☐ 10) Curación de Enfermedad Mental
- ☐ 11) Curación de Adicción III
- ☐ 12) Transferir a Distancia
- ☐ 13) Curación de Enfermedad
- ☐ 14) Curación de Adicción IV
- ☐ 15) Curación de Veneno
- ☐ 16) Quitar Psicosis
- ☐ 17) Curación de Adicción V
- ☐ 18)
- ☐ 19) Curación de Enfermedad Mental Verd.
- ☐ 20) Curación de Adicción X
- ☐ 25) Curación de Adicción Dominada
- ☐ 30) Curación de Adicción Verdadera
- ☐ 50) Maestría de la Adicción

SENDAS DE LA SANGRE

- ☐ 1) Coagulación I
- ☐ 2) Cerrar Corte I
- ☐ 3) Arreglar Vaso Sanguíneo Menor
- ☐ 4) Coagulación V
- ☐ 5) Cerrar Corte III
- ☐ 6) Arreglar Vaso Sanguíneo I
- ☐ 7) Unir
- ☐ 8)
- ☐ 9) Coagulación Masiva
- ☐ 10) Cerrar Corte Masivo
- ☐ 11) Coagular
- ☐ 12)
- ☐ 13) Arreglar Vaso Sanguíneo III
- ☐ 14)
- ☐ 15) Unir Verdadero
- ☐ 16)
- ☐ 17) Arreglar Vaso Sanguíneo V
- ☐ 18)
- ☐ 19) Coagular Verdadero
- ☐ 20) Regulación
- ☐ 25) Sangre Nueva
- ☐ 30) Curación de Enfer. de la Sangre
- ☐ 50) Arreglar Sangre Verdadero

SENDAS DE LAS SUPERFICIES

- ☐ 1) Curar I
- ☐ 2) Alivio de Quemadura/Congelación I
- ☐ 3) Alivio del Aturdimiento I
- ☐ 4) Regenerar I
- ☐ 5) Alivio de Quemadura/Congelación II
- ☐ 6) Despertar
- ☐ 7) Curar V
- ☐ 8) Alivio de Quemadura/Congelación III
- ☐ 9) Alivio del Aturdimiento III
- ☐ 10) Regenerar II
- ☐ 11) Alivio de Quemadura/Congelación V
- ☐ 12) Curar X
- ☐ 13) Alivio del Aturdimiento V
- ☐ 14)
- ☐ 15) Regenerar III
- ☐ 16)
- ☐ 17) Curar XV
- ☐ 18)
- ☐ 19) Alivio del Aturdimiento X
- ☐ 20) Curar XX
- ☐ 25) Curar Verdadero
- ☐ 30) Alivio de Quemad./Congelación Verd.
- ☐ 50) Alivio del Aturdimiento Verdadero

SENDAS DE LOS HUESOS

- ☐ 1) Arreglar Fractura Leve
- ☐ 2) Arreglar Cartílago
- ☐ 3) Arreglar Fractura Grave
- ☐ 4) Arreglar Cráneo
- ☐ 5) Arreglar Articulación
- ☐ 6) Arreglar Fractura Leve Verdadera
- ☐ 7) Unir
- ☐ 8) Arreglar Cartílago Verdadero
- ☐ 9) Arreglar Fractura Grave Verdadera
- ☐ 10) Arreglar Cráneo Verdadero
- ☐ 11) Arreglar Articulación Verdadera
- ☐ 12) Arreglar Rotura
- ☐ 13) Regeneración del Cartílago
- ☐ 14) Regeneración de los Huesos
- ☐ 15) Unir Verdadero
- ☐ 16) Arreglar Rotura Rápida
- ☐ 17) Regener. del Cartílago Rápido
- ☐ 18) Regeneración del Cráneo
- ☐ 19) Regener. de los Huesos Rápido
- ☐ 20) Arreglar Rotura Verdadera
- ☐ 25) Regener. del Cartílago Verdadero
- ☐ 30) Regener. de los Huesos Verdadero
- ☐ 50) Regener. del Esqueleto Verdadero

SENDAS DE LOS MÚSCULOS

- ☐ 1) Arreglar Torcedura
- ☐ 2) Arreglar Músculo I
- ☐ 3) Arreglar Tendón I
- ☐ 4) Arreglar Músculo III
- ☐ 5) Arreglar Tendón III
- ☐ 6)
- ☐ 7) Unir
- ☐ 8) Arreglar Músculo Verdadero
- ☐ 9) Arreglar Tendón Verdadero
- ☐ 10)
- ☐ 11) Arreglar Músculo Masivo
- ☐ 12) Regeneración de los Músculos
- ☐ 13) Arreglar Tendón Masivo
- ☐ 14) Regeneración de los Tendones
- ☐ 15) Unir Verdadero
- ☐ 16)
- ☐ 17) Regener. de los Músculos Rápido
- ☐ 18)
- ☐ 19) Regener. de los Tendones Rápido
- ☐ 20) Regeneración Verdadera
- ☐ 25) Regener. de los Músculos Total
- ☐ 30) Regener. de los Tendones Total
- ☐ 50) Arreglar Masivo Verdadero

SENDAS DE LOS ÓRGANOS

- ☐ 1) Arreglar Daño Nasal
- ☐ 2) Arreglar Nervio Menor
- ☐ 3) Arreglar Daño Leve en Oído
- ☐ 4) Arreglar Daño Leve en Ojo
- ☐ 5) Arreglar Nervio Principal
- ☐ 6) Arreglar Daño Grave en Oído
- ☐ 7) Unir
- ☐ 8) Arreglar Daño Grave en Ojo
- ☐ 9) Arreglar Nervio Menor Verdadero
- ☐ 10) Arreglar Órgano
- ☐ 11)
- ☐ 12) Curación de la Parálisis
- ☐ 13) Regener. de los Nervios Masivo
- ☐ 14) Arreglar Nervio Princ. Verdadero
- ☐ 15) Unir Verdadero
- ☐ 16)
- ☐ 17) Curación de la Parálisis Rápido
- ☐ 18) Reg. de los Nervios Masivo Rápido
- ☐ 19)
- ☐ 20) Arreglar Cerebro
- ☐ 25) Regeneración de Órgano
- ☐ 30) Curación de la Parálisis Verdadera
- ☐ 50) Reunir

SENDAS DE LOS ÓRGANOS

DESTRUCCIÓN DE LA CARNE

- ☐ 1) Torcedura de Miembro
- ☐ 2) Dolor en Miembro
- ☐ 3) Toque de Alteración
- ☐ 4) Trabar Articulación
- ☐ 5) Fracturar Miembro
- ☐ 6) Alteración II
- ☐ 7) Necrosis Cutánea
- ☐ 8) Alteración V
- ☐ 9) Perforar Oído
- ☐ 10) Muerte de Miembro
- ☐ 11) Cegar Ojo
- ☐ 12) Colapso de Pulmón
- ☐ 13) Muerte de Músculo
- ☐ 14) Muerte de Hueso
- ☐ 15) Canalización Oscura I
- ☐ 16)
- ☐ 17) Destrucción de la Carne Prolongada
- ☐ 18)
- ☐ 19) Destrucción de la Carne Masiva
- ☐ 20) Petrificar
- ☐ 25) Canalización Oscura II
- ☐ 30) Alteración Verdadera
- ☐ 50) Canalización Oscura III

DESTRUCCIÓN DE LOS FLUIDOS

- ☐ 1) Vaporizar Fluido
- ☐ 2) Congelar Líquido
- ☐ 3) Evaporación I
- ☐ 4) Eliminar Agua I
- ☐ 5) Calmar Aguas
- ☐ 6) Rayo de Agua I
- ☐ 7) Eliminar Lluvia
- ☐ 8) Desechar
- ☐ 9) Evaporación II
- ☐ 10) Eliminar Agua II
- ☐ 11) Eliminar Lluvia Verdadero
- ☐ 12) Desechar Verdadero
- ☐ 13) Evaporación III
- ☐ 14) Eliminar Agua III
- ☐ 15) Calmar Aguas Mayor
- ☐ 16)
- ☐ 17) Destrucción de Líquido a Distancia
- ☐ 18)
- ☐ 19) Deshidratación
- ☐ 20) Deshumedecer
- ☐ 25) Evaporación Verdadero
- ☐ 30) Calmar Aguas Verdadera
- ☐ 50) Deshumedecer Verdadero

DESTRUCCIÓN DE LOS GASES

- ☐ 1) Disipar Niebla
- ☐ 2) Detener Aire I
- ☐ 3) Vacío I
- ☐ 4) Desoxigenación I
- ☐ 5) Detener Aire II
- ☐ 6) Vacío II
- ☐ 7) Desoxigenación II
- ☐ 8) De Gas a Aire
- ☐ 9) Detener Aire X
- ☐ 10) Vacío IV
- ☐ 11) Gran Vacío I
- ☐ 12) Desoxigenación Rápida I
- ☐ 13) Desoxigenación V
- ☐ 14) Gran Vacío II
- ☐ 15) Desoxigenación Rápida II
- ☐ 16)
- ☐ 17) Destrucción de Gas Prolongada
- ☐ 18)
- ☐ 19) Desoxigenación Mayor
- ☐ 20) Vacío Mayor
- ☐ 25) Desoxigenación Verdadera
- ☐ 30) Vacío Verdadero
- ☐ 50) Implosión

DESTRUCCIÓN DE LOS SÓLIDOS

- ☐ 1) Derretir Hielo
- ☐ 2) Aflojar Tierra
- ☐ 3) Erosionar
- ☐ 4) Invocar Grietas
- ☐ 5) Eliminar Puerta
- ☐ 6) Piedra en Tierra
- ☐ 7)
- ☐ 8) Tierra en Barro
- ☐ 9)
- ☐ 10) Pasillo
- ☐ 11) Romper
- ☐ 12) Eliminar Tierra
- ☐ 13) Eliminar Piedra
- ☐ 14) Eliminar Puerta Verdadero
- ☐ 15) Eliminar Metal
- ☐ 16)
- ☐ 17) Destrucción de Sólido Prolongado
- ☐ 18)
- ☐ 19) Fisura
- ☐ 20) Destrucción de Sólido Verdadero
- ☐ 25) Temblores
- ☐ 30) Gran Grieta
- ☐ 50) Seísmo

DESTRUCCIÓN DEL ALMA

- ☐ 1) Pregunta
- ☐ 2) Posesión Demoníaca I
- ☐ 3) Neurosis
- ☐ 4) Culpabilidad
- ☐ 5) Paranoia
- ☐ 6) Posesión Demoníaca II
- ☐ 7) Pánico
- ☐ 8) Transferencia
- ☐ 9)
- ☐ 10) Posesión Demoníaca III
- ☐ 11) Subyugar
- ☐ 12) Maldición del Alma
- ☐ 13) Posesión Demoníaca IV
- ☐ 14) Palabra de Pánico
- ☐ 15) Grito de Pánico
- ☐ 16)
- ☐ 17) Destrucción del Alma Prolongada
- ☐ 18)
- ☐ 19) Sopor Oscuro
- ☐ 20) Destierro
- ☐ 25) Transferencia Verdadera
- ☐ 30) Absolución
- ☐ 50) Absolución Pura

DESTRUCCIÓN MENTAL

- ☐ 1) Sufrimiento Leve
- ☐ 2) Sacudidas I
- ☐ 3) Desorientación
- ☐ 4) Desequilibrio
- ☐ 5) Estorbar
- ☐ 6) Sacudidas III
- ☐ 7) Sufrimiento Grave
- ☐ 8) Olvidar
- ☐ 9) Palabra de Sufrimiento
- ☐ 10) Descarga Mental
- ☐ 11) Muerte de la Mente
- ☐ 12) Sacudidas V
- ☐ 13) Mente el Blanco
- ☐ 14) Desorientación Masivo
- ☐ 15) Fracturar la Mente
- ☐ 16) Desequilibrio Masivo
- ☐ 17) Destrucción Mental Prolongada
- ☐ 18) Estorbar Masivo
- ☐ 19) Horror
- ☐ 20) Pérdida de Experiencia I
- ☐ 25) Sufrimiento Masivo
- ☐ 30) Descarga Mental Masiva
- ☐ 50) Mente en Blanco Masivo

LISTAS DE CANALIZACIÓN MALIGNA

CANALIZACIONES OSCURAS

- ☐ 1)
- ☐ 2) Aturdir Oscuro
- ☐ 3) Canalizaciones I
- ☐ 4)
- ☐ 5) Dormir Oscuro
- ☐ 6) Canalizaciones III
- ☐ 7) Apertura de Canalización I
- ☐ 8) Cegar Oscuro
- ☐ 9)
- ☐ 10) Canalización Oscura I
- ☐ 11) Canalizaciones V
- ☐ 12)
- ☐ 13) Absolución
- ☐ 14)
- ☐ 15) Canalización Oscura II
- ☐ 16) Apertura de Canalización II
- ☐ 17) Canalizaciones VII
- ☐ 18)
- ☐ 19) Canalizaciones X
- ☐ 20) Absolución Pura
- ☐ 25) Canalización Oscura III
- ☐ 30) Absolución Oscura
- ☐ 50) Portal Maldito

CONOCIMIENTO IMPÍO

- ☐ 1) Reflexión
- ☐ 2) Detectar el Bien
- ☐ 3) Detectar Bendición
- ☐ 4) Detectar Emociones
- ☐ 5) Conocimiento de la Oscuridad I
- ☐ 6) Detectar lo Sagrado
- ☐ 7)
- ☐ 8) Sueños I
- ☐ 9)
- ☐ 10) Historias de la Bendición
- ☐ 11) Conocimiento de la Oscuridad II
- ☐ 12) Sueños II
- ☐ 13) Analizar Emoción
- ☐ 14) Conocimiento de la Oscuridad III
- ☐ 15) Sueños III
- ☐ 16) Conocimiento de la Luz I
- ☐ 17)
- ☐ 18)
- ☐ 19) Conocimiento de la Luz II
- ☐ 20) Conocimiento Oscuro
- ☐ 25) Conocimiento de la Luz III
- ☐ 30) Conocimiento Sagrado
- ☐ 50) Maestría del Conocimiento Oscuro

ENFERMEDADES

- ☐ 1) Escalofríos
- ☐ 2) Visión Gris
- ☐ 3) Pérdida de Olfato
- ☐ 4) Pérdida de Oído
- ☐ 5) Podredumbre de la Lengua
- ☐ 6) Asma
- ☐ 7) Lepra
- ☐ 8) Alergia Leve
- ☐ 9) Podredumbre de las Raíces
- ☐ 10) Hemofilia
- ☐ 11) Malaria
- ☐ 12) Mano Marchitadora
- ☐ 13) Epilepsia
- ☐ 14) Neumonía
- ☐ 15) Alergia Grave
- ☐ 16) Portador de Enfermedad I
- ☐ 17) Elefantiasis
- ☐ 18)
- ☐ 19) Portador de Enfermedad II
- ☐ 20) Leucemia
- ☐ 25) Portador de Enfermedad III
- ☐ 30) Rabia
- ☐ 50) Plaga

HERIR

- ☐ 1) Herir I
- ☐ 2) Calambre
- ☐ 3) Hemorragia I
- ☐ 4) Herir III
- ☐ 5) Dañar Órgano Sensorial I
- ☐ 6) Fractura
- ☐ 7) Hemorragia III
- ☐ 8) Herir V
- ☐ 9) Dañar Órgano Sensorial II
- ☐ 10) Parálisis
- ☐ 11) Herir VII
- ☐ 12) Drenar el Alma I
- ☐ 13) Drenar Energía I
- ☐ 14) Hemorragia V
- ☐ 15) Herir X
- ☐ 16) Drenar Energía II
- ☐ 17)
- ☐ 18) Drenar el Alma II
- ☐ 19)
- ☐ 20) Herir XV
- ☐ 25) Drenar el Alma Verdadero
- ☐ 30) Hemorragia Verdadera
- ☐ 50) Herir Verdadero

MALDICIONES

- ☐ 1) Detectar Maldición
- ☐ 2) Maldición de la Visión Nocturna
- ☐ 3)
- ☐ 4) Maldición de la Úlcera
- ☐ 5) Maldición de Dake
- ☐ 6) Lengua Verde
- ☐ 7) Maldición del Mar
- ☐ 8) Maldición de Furd
- ☐ 9) Excomunión
- ☐ 10) Enseñanza de Mins
- ☐ 11) Maldición de Shar Bu
- ☐ 12) Sanguijuela Mágica
- ☐ 13) Belleza de Arraer
- ☐ 14) Maldición de la Coagulación
- ☐ 15) Fealdad de Orn
- ☐ 16) Maldición de Oli
- ☐ 17)
- ☐ 18) Maldición de Penth
- ☐ 19) Volver a Herir
- ☐ 20) Carrera Moral
- ☐ 25) Asesino de Amigos
- ☐ 30) Excomunión Verdadera
- ☐ 50) Pensamientos Oscuros

NIGROMANCIA

- ☐ 1) Animar Muertos I
- ☐ 2) Controlar No-Muertos I
- ☐ 3) Maestría de los No-Muertos
- ☐ 4) Animar Muertos II
- ☐ 5) Crear No-Muertos I
- ☐ 6) Controlar No-Muertos II
- ☐ 7) Animar Muertos III
- ☐ 8) Crear No-Muertos II
- ☐ 9) Controlar No-Muertos III
- ☐ 10) Animar Muertos IV
- ☐ 11) Crear No-Muertos III
- ☐ 12) Animar Muertos V
- ☐ 13) Controlar No-Muertos IV
- ☐ 14) Animar Muertos VI
- ☐ 15) Crear No-Muertos IV
- ☐ 16)
- ☐ 17) Ordenes a un No-Muerto
- ☐ 18)
- ☐ 19) Controlar No-Muertos V
- ☐ 20) Crear No-Muertos V
- ☐ 25) Controlar No-Muertos Verdadero
- ☐ 30) Ritual de la Eternidad Oscura
- ☐ 50) Crear No-Muertos Verdadero



12.1 ANIMISTA



Los Animistas son hechiceros puros del reino de la Canalización que se han especializado en los estudios y poderes de los seres vivos (por ejemplo, los druidas, los sacerdotes Shinto, etc.) Sus hechizos básicos tratan con las plantas, animales, el tiempo y la naturaleza en general.

Rosa estaba contenta. Tenía su jardín, un par de adorables niños, un marido estupendo (bien, si pasase más tiempo con los niños y menos con ese tal Shem). Incluso tenía a sus animales, que le ayudaban a mantener el jardín limpio de malas hierbas. Sí, tenía una buena vida.

Características Primarias: Intuición y Memoria

Listas de Hechizos de Animista

El Animista tiene seis listas básicas. Las descripciones completas de todos los hechizos de estas listas están en las páginas 26-31. Por un coste de desarrollo algo mayor, puede desarrollar las listas de hechizos abiertas y cerradas de Canalización de las páginas 6-25. También puede desarrollar el resto de las listas pero a costa de una gran cantidad de puntos de desarrollo.

Conocimiento de la Naturaleza: Recoger información del entorno.

Maestría de las Hierbas: Encontrar, preparar y encantar hierbas (y curas basadas en las hierbas).

Maestría de las Plantas: Hacer crecer, restaurar y afectar a las plantas.

Maestría de los Animales: Calmar, hacerse amigo y afectar a los animales de diversas maneras.

Movimientos/Sentidos de la Naturaleza: Mejorar las habilidades y sentidos.

Protección de la Naturaleza: Resistir y protegerse usando los elementos de la naturaleza.

Bonificaciones por Profesión

Conocimiento•Mágico	+5	Grupo de Percepción	+5
Desarrollo de P. de Poder	+5	Manipulación del Poder	+5
Grupo de Exteriores	+20	Percepción del Poder	+5
Grupo de Hechizos	+5		

Habilidades y Categorías de Habilidades

Armadura•Ligera	2/2/2	Conocimiento•Oscuro	3/7
Armadura•Media	10	Conocimiento•Técnico	2/6
Armadura•Pesada	11	Defensas Especiales	40
Armas•Categoría 1	6	Desarrollo de P. de Poder	4
Armas•Categoría 2	7	Exteriores•Animales	1/2
Armas•Categoría 3	9	Exteriores•Entorno	1/2
Armas•Categoría 4	9	Habilidad de Des. Físico	8
Armas•Categoría 5	9	Hechizos Dirigidos	3
Armas•Categoría 6	20	Influencia	2/6
Armas•Categoría 7	20	Maniobras de Combate	10
Arte•Activo	2/5	Manipulación del Poder	4/10
Arte•Pasivo	2/5	Oficios	4/10
Artes Marciales•Barridos	6	Percepción•Búsqueda	1/5
Artes Marciales•Golpes	6	Percepción•Perspicacia	6
Ataques Especiales	10	Percepción•Sentidos	3/7
Atletismo•Gimnasia	3	Percepción del Poder	2/6
Atletismo•Potencia	4	Subterfugio•Ataque	10
Atletismo•Resistencia	3	Subterfugio•Mecánica	8
Autocontrol	5	Subterfugio•Sigilo	3
Ciencia/analítica•Básica	1/4	Técnica/comercio•General	3/7
Ciencia/analítica•Especializ.	6/14	Técnica/comercio•Profesional	8
Comunicación	2/2/2	Técnica/comercio•Voc.	5/12



Conocimiento•General	1/3	Urbana	4
Conocimiento•Mágico	2/5		

Las categorías de armas son: A 2 Manos, Arrojadizas, Artillería, Contundentes a 1 Mano, De Asta, De Filo a 1 Mano y proyectiles. El jugador debe asignar una de estas categorías a cada una de las categorías de armas de arriba.

Habilidades Comunes: Adivinación, Canalización, Meditación, Religión, Sentido del Tiempo.

Habilidades Profesionales: Conocimiento de las Hierbas

Habilidades Restringidas: ninguna

Desarrollo de Hechizos

Lista Básica (todos)	3/3/3	Lista Cerrada (1-5)	4/4/4
Lista Abierta (1-10)	4/4/4	Lista Cerrada (6-10)	4/4/4
Lista Abierta (11-15)	4/4/4	Lista Cerrada (11-15)	4/4/4
Lista Abierta (16-20)	4/4/4	Lista Cerrada (16-20)	4/4/4
Lista Abierta (21+)	6/6/6	Lista Cerrada (21+)	8/8
Las primeras 5 listas desarrolladas en un nivel dado:			
coste x1			
Listas 6ª a 10ª desarrolladas en un nivel dado:			
coste x2			
Listas 11ª y más desarrolladas en un nivel dado:			
coste x4			

Para hechizos no mostrados, consulta **RMF** p.127 y el **Manual de Personajes**.

Opciones de Adiestramiento

Amigo de las Bestias †	22	Expedicionario	30
Artesano	24	Experto en Armas	51
Artista Marcial	35	Explorador †	30
Artista	26	Fanático Religioso	26
Asesino	34	Filósofo	29
Aventurero	31	Guardia	27
Berserker	36	Guardián	31
Caballero	40	Herbolario †	20
Cazador	29	Mago Principiante	26
Cortabolsas	30	Marino †	20
Desvalijador	30	Mercader †	20
Detective	27	Mercenario	35
Diplomático	25	Sacerdote Chamánico	26
Doctor	23	Salteador	24
Erudito †	20	Soldado	29
Erudito Aventurero	29	Timador	24
Erudito Enclaustrado †	24	Trotamundos	26
Espía	30	Viajero	13

†: Típica ‡: No permitida normalmente



Sección 12.0

Profesiones





12.2 CLÉRIGO



Sección 12.0

Profesiones

Los Clérigos son hechiceros puros del reino de la Canalización que se han concentrado en hechizos que requieren el poder directo de sus dioses. Estos hechiceros son los más poderosos de todo el reino de la Canalización, pero también son los más restringidos debido a que tienen que cumplir los designios de su dios.

Evryx odiaba la noche antes de la batalla. Siempre se alborozaban demasiado; demasiado ruido, demasiada bebida y demasiada despreocupación por el enemigo. Había sido acertado que el Consejo Enano le hubiese enviado a él. Se aseguraría que no hubiese espías en la fiesta de esta noche. Se aseguraría que los soldados se levantasen a tiempo de sacudirse los efectos de la guerra. Mañana había una batalla.

Características Primarias: Intuición y Memoria

Listas de Hechizos de Clérigo

El Clérigo tiene seis listas básicas. Las descripciones completas de todos los hechizos de estas listas están en las páginas 32-37. Por un coste de desarrollo algo mayor, puede desarrollar las listas de hechizos abiertas y cerradas de Canalización de las páginas 6-25. También puede desarrollar el resto de las listas pero a costa de una gran cantidad de puntos de desarrollo.

Canalizaciones: Canalización directa de poder de su dios para realizar ataques.

Invocaciones: Invocar criaturas para conseguir ayuda o asistencia.

Maestría de la Vida: Restaurar y preservar la vida en cuerpos muertos.

Protecciones: Proporcionar protección contra ciertos tipos de fuerzas hostiles.

Rechazos: Repeler a los no-muertos y cancelar la magia.

Sendas de la Adivinación: **Averiguar información a través de la adivinación.**

Bonificaciones por Profesión

Conocimiento•Mágico	+5	Grupo de Percepción	+5
Desarrollo de P. de Poder	+5	Influencia	+5
Grupo de Armas	+5	Manipulación del Poder	+5
Grupo de Exteriores	+5	Percepción del Poder	+10
Grupo de Hechizos	+5		

Habilidades y Categorías de Habilidades

Armadura•Ligera	2/2/2	Conocimiento•Oscuro	3/7
Armadura•Media	10	Conocimiento•Técnico	2/6
Armadura•Pesada	11	Defensas Especiales	40
Armas•Categoría 1	6	Desarrollo de P. de Poder	4
Armas•Categoría 2	7	Exteriores•Animales	3
Armas•Categoría 3	9	Exteriores•Entorno	2/7
Armas•Categoría 4	9	Habilidad de Des. Físico	10
Armas•Categoría 5	9	Hechizos Dirigidos	3
Armas•Categoría 6	20	Influencia	2/4
Armas•Categoría 7	20	Maniobras de Combate	10
Arte•Activo	2/5	Manipulación del Poder	4/10
Arte•Pasivo	2/5	Oficios	4/10
Artes Marciales•Barridos	6	Percepción•Búsqueda	2/6
Artes Marciales•Golpes	6	Percepción•Percipacia	6
Ataques Especiales	10	Percepción•Sentidos	3/7
Atletismo•Gimnasia	3	Percepción del Poder	2/5
Atletismo•Potencia	5	Subterfugio•Ataque	15
Atletismo•Resistencia	3	Subterfugio•Mecánica	7
Autocontrol	5	Subterfugio•Sigilo	5

Ciencia/análítica•Básica	1/4	Técnica/comercio•General	3/7
Ciencia/análítica•Especializ.	6/14	Técnica/comercio•Profesional ..	8
Comunicación	2/2/2	Técnica/comercio•Voc.	5/12
Conocimiento•General	1/3	Urbana	3
Conocimiento•Mágico	2/4		

Las categorías de armas son: A 2 Manos, Arrojadizas, Artillería, Contundentes a 1 Mano, De Asta, De Filo a 1 Mano y Proyectiles. El jugador debe asignar una de estas categorías a cada una de las categorías de armas de arriba.

Habilidades Comunes: Canalización, Meditación, Sentido del Tiempo

Habilidades Profesionales: Adivinación, Religión

Habilidades Restringidas: ninguna

Desarrollo de hechizos

Lista Básica (todos)	3/3/3	Lista Cerrada (1-5)	4/4/4
Lista Abierta (1-10)	4/4/4	Lista Cerrada (6-10)	4/4/4
Lista Abierta (11-15)	4/4/4	Lista Cerrada (11-15)	4/4/4
Lista Abierta (16-20)	4/4/4	Lista Cerrada (16-20)	4/4/4
Lista Abierta (21+)	6/6/6	Lista Cerrada (21+)	8/8
Las primeras 5 listas desarrolladas en un nivel dado:		coste x1	
Listas 6ª a 10ª desarrolladas en un nivel dado:		coste x2	
Listas 11ª y más desarrolladas en un nivel dado:		coste x4	

Para hechizos no mostrados, consulta **RMF** p.127 y el **Manual de Personajes**.

Opciones de Adiestramiento

Amigo de las Bestias	31	Expedicionario	30
Artesano	24	Experto en Armas	51
Artista Marcial	35	Explorador	38
Artista	26	Fanático Religioso	26
Asesino	38	Filósofo	29
Aventurero	32	Guardia	28
Berserker	36	Guardián	33
Caballero	40	Herbolario	23
Cazador	32	Mago Principiante	26
Cortabolsas	32	Marino	22
Desvalijador	30	Mercader †	20
Detective	28	Mercenario	36
Diplomático	25	Sacerdote Chamánico	29
Doctor	23	Salteador	27
Erudito †	20	Soldado	29
Erudito Aventurero	29	Timador	26
Erudito Enclaustrado †	24	Trotamundos	29
Espía	33	Viajero	18

†: Típica ‡: No permitida normalmente





12.3 PALADÍN



Los Paladines son semi-hechiceros que combinan el reino de la Canalización con el reino de las Armas. Sus hechizos básicos tratan del combate y la protección. Un ejemplo de paladín (de literatura) podría ser Lancelot o Percival (caballeros del Rey Arturo).

Pradaic recorrió tambaleándose la estancia. Podía sentir la sangre manando de sus muchas heridas. Sus pies continuaban moviéndose por pura fuerza de voluntad. Sería tan fácil pararse; sólo sentarse y morir. Pero eso sería el final. Debía volver y advertir a los otros. Debía vivir hasta entonces; luego podría expirar...

Características Primarias: Autodisciplina e Intuición

Notas Especiales: El Paladín recibe una bonificación especial +20 a la habilidad de Trascender Armadura.

Listas de Hechizos de Paladín

El Paladín tiene seis listas básicas. Las descripciones completas de todos los hechizos de estas listas están en las páginas 38-43. Por un coste de desarrollo algo mayor, puede desarrollar las listas de hechizos abiertas y cerradas de Canalización de las páginas 6-25. También puede desarrollar el resto de listas pero a costa de una gran cantidad de puntos de desarrollo.

Ataques Sagrados: Incrementar la capacidad ofensiva en combate.

Comuni6n: Encontrar informaci6n y cancelar (incluyendo la dispersi6n) de la magia.

Curaci6n Sagrada: Curaci6n de diversos tipos de daos.

Defensas Sagradas: Incrementar la capacidad defensiva en combate.

Exorcismo: Rechazar a los no muertos y desterrar a los demonios.

Sendas de la Inspiraci6n: Influir en otros de diversas maneras.

Bonificaciones por Profesi6n

Desarrollo Físico	+10	Grupo de Percepci6n	+5
Grupo de Armaduras	+5	Maniobras de Combate	+10
Grupo de Armas	+10	Manipulaci6n del Poder	+5
Grupo de Atléticas	+5		

Habilidades y Categorías de Habilidades

Armadura•Ligera	1/1/1	Conocimiento•Oscuro	3/7
Armadura•Media	2/2/2	Conocimiento•Técnico	2/6
Armadura•Pesada	3/3/3	Defensas Especiales	40
Armas•Categoría 1	2/5	Desarrollo de P. de Poder	8
Armas•Categoría 2	3/8	Exteriores•Animales	2/6
Armas•Categoría 3	4	Exteriores•Entorno	2/6
Armas•Categoría 4	4	Habilidad de Des. Físico	4/10
Armas•Categoría 5	4	Hechizos Dirigidos	20
Armas•Categoría 6	6	Influencia	1/5
Armas•Categoría 7	6	Maniobras de Combate	4/10
Arte•Activo	2/5	Manipulaci6n del Poder	6/12
Arte•Pasivo	2/5	Oficios	4/10
Artes Marciales•Barridos	6	Percepci6n•Búsqueda	2/6
Artes Marciales•Golpes	6	Percepci6n•Perspicacia	5/14
Ataques Especiales	2/8	Percepci6n•Sentidos	3/7
Atletismo•Gimnasia	3/7	Percepci6n del Poder	6
Atletismo•Potencia	3/7	Subterfugio•Ataque	15
Atletismo•Resistencia	2/7	Subterfugio•Mecánica	7
Autocontrol	2/7	Subterfugio•Sigilo	5
Ciencia/analítica•Básica	2/5	Técnica/comercio•General	3/7



Sección 12.0

Profesiones

Ciencia/analítica•Especializ.	8	Técnica/comercio•Profesional	8
Comunicación	3/3/3	Técnica/comercio•Voc.....	5/12
Conocimiento•General	1/3	Urbana	4
Conocimiento•Mágico	3/6		

Las categorías de armas son: A 2 Manos, Arrojadizas, Artillería, Contundentes a 1 Mano, De Asta, De Filo a 1 Mano y Proyectiles. El jugador debe asignar una de estas categorías a cada una de las categorías de armas de arriba.

Habilidades Comunes: Justar

Habilidades Profesionales: Religión

Habilidades Restringidas: ninguna

Desarrollo de Hechizos

Lista Básica (todos)	6/6/6	Lista Cerrada (1-5)	10/10
Lista Abierta (1-10)	8/8	Lista Cerrada (6-10)	12
Lista Abierta (11-15)	12	Lista Cerrada (11-15)	25
Lista Abierta (16-20)	18	Lista Cerrada (16-20)	40
Lista Abierta (21+)	25	Lista Cerrada (21+)	60
Las primeras 5 listas desarrolladas en un nivel dado: coste x1			
Listas 6ª a 10ª desarrolladas en un nivel dado: coste x2			
Listas 11ª y más desarrolladas en un nivel dado: coste x4			

Para hechizos no mostrados, consulta **RMF** p.127 y el **Manual de Personajes**.

Opciones de Adiestramiento

Amigo de las Bestias	30	Expedicionario	28
Artisano	24	Experto en Armas	34
Artista Marcial ‡	(35)	Explorador	24
Artista	28	Fanático Religioso	23
Asesino ‡	(34)	Filósofo	32
Aventurero	31	Guardia ‡	20
Berserker ‡	(26)	Guardián	29
Caballero	28	Herbolario	23
Cazador	31	Mago Principiante ‡	(32)
Cortabolsas ‡	(33)	Marino ‡	20
Desvalijador ‡	(28)	Mercader	24
Detective	28	Mercenario ‡	(29)
Diplomático	28	Sacerdote Chamánico	29
Doctor	23	Salteador ‡	(22)
Erudito	24	Soldado ‡	20
Erudito Aventurero	29	Timador ‡	(25)
Erudito Enclaustrado	28	Trotamundos	29
Espía ‡	(32)	Viajero	15

‡: Típica ‡: No permitida normalmente





Sección 12.0

Profesiones



12.4 MONTARAZ



Los Montaraces son semi-hechiceros que combinan el reino de la Canalización con el reino de las Armas. Sus hechizos básicos consisten en el movimiento en exteriores y manipular el tiempo atmosférico.

Kyraal se apoyó en su arco largo. Los arbustos alrededor de él silbaban con el viento. Sin más ruido que el susurro de las hojas que le rodeaban, levantó su arco, colocó una flecha y tensó el arco. Con el más leve de los movimientos, la flecha voló...

Características Primarias: Constitución e Intuición

Listas de Hechizos de Montaraz

El Montaraz tiene seis listas básicas. Las descripciones completas de todos los hechizos de estas listas están en las páginas 44-49. Por un coste de desarrollo algo mayor, puede desarrollar las listas de hechizos abiertas y cerradas de Canalización de las páginas 6-25. También puede desarrollar el resto de listas pero a costa de una gran cantidad de puntos de desarrollo.

Formas de la Naturaleza: Proporciona disfraces y ocultación.

Invocaciones de la Naturaleza: Invocar ayuda en forma de varios tipos de animales, ayudar a las plantas en su crecimiento, y prever condiciones meteorológicas.

Maestría de los Caminos: Descubrir información sobre los caminos.

Muros Interiores: Proporciona resistencia a los elementos de la naturaleza y bonificaciones a ciertos tipos de actividades.

Sendas de la Naturaleza: Sobrevivir en el campo (es decir, encontrar agua, refugio, etc.).

Sendas del Movimiento: Aumentar la capacidad de movimiento del lanzador.

Bonificaciones por Profesión

Desarrollo Físico	+5	Grupo de Exteriores	+20
Grupo de Armas	+5	Grupo de Percepción	+10
Grupo de Atletismo	+5	Subterfugio•Sigilo	+5

Habilidades y Categorías de Habilidades

Armadura•Ligera	2/2/2	Conocimiento•Oscuro	3/7
Armadura•Media	4/4/4	Conocimiento•Técnico	2/6
Armadura•Pesada	5/5/5	Defensas Especiales	40
Armas•Categoría 1	3/7	Desarrollo de P. de Poder	8
Armas•Categoría 2	4	Exteriores•Animales	1/5
Armas•Categoría 3	6	Exteriores•Entorno	1/3
Armas•Categoría 4	6	Habilidad de Des. Físico ...	4/12
Armas•Categoría 5	6	Hechizos Dirigidos	15
Armas•Categoría 6	9	Influencia	2/6
Armas•Categoría 7	9	Maniobras de Combate	5/12
Arte•Activo	2/5	Manipulación del Poder ...	6/12
Arte•Pasivo	2/5	Oficios	4/10
Artes Marciales•Barridos	4	Percepción•Búsqueda	1/4
Artes Marciales•Golpes	4	Percepción•Perspicacia	3/12
Ataques Especiales	3/9	Percepción•Sentidos	2/5
Atletismo•Gimnasia	3/6	Percepción del Poder	5
Atletismo•Potencia	3/7	Subterfugio•Ataque	6
Atletismo•Resistencia	1/5	Subterfugio•Mecánica	4
Autocontrol	2/7	Subterfugio•Sigilo	1/5
Ciencia/analítica•Básica	2/5	Técnica/comercio•General..	3/7
Ciencia/analítica•Especializ.	8	Técnica/comercio•Profesional	8
Comunicación	3/3/3	Técnica/comercio•Voc.	5/12
Conocimiento•General	1/3	Urbana	3/6
Conocimiento•Mágico	3/6		

Las categorías de armas son: A 2 Manos, Arrojadizas, Artillería, Contundentes a 1 Mano, De Asta, De Filo a 1 Mano y Proyectiles. El jugador debe asignar una de estas categorías a cada una de las categorías de armas de arriba.

Habilidades Comunes: ninguna

Habilidades Profesionales: ninguna

Habilidades Restringidas: ninguna

Desarrollo de Hechizos

Lista Básica (todos)	6/6/6	Lista Cerrada (1-5)	10/10
Lista Abierta (1-10)	8/8	Lista Cerrada (6-10)	12
Lista Abierta (11-15)	12	Lista Cerrada (11-15)	25
Lista Abierta (16-20)	18	Lista Cerrada (16-20)	40
Lista Abierta (21+)	25	Lista Cerrada (21+)	60
Las primeras 5 listas desarrolladas en un nivel dado:	coste x1		
Listas 6ª a 10ª desarrolladas en un nivel dado:	coste x2		
Listas 11ª y más desarrolladas en un nivel dado:	coste x4		

Para hechizos no mostrados, consulta **RMF** p.127 y el **Manual del Personaje**.

Opciones de Adiestramiento

Amigo de las Bestias †	22	Expedicionario	28
Artesano	24	Experto en Armas	39
Artista Marcial	31	Explorador †	16
Artista	28	Fanático Religioso	26
Asesino	26	Filósofo	32
Aventurero	29	Guardia †	20
Berserker	28	Guardián	28
Caballero	31	Herbolario †	20
Cazador †	25	Mago Principiante	31
Cortabolsas	24	Marino †	18
Desvalijador	26	Mercader	24
Detective	21	Mercenario	31
Diplomático	28	Sacerdote Chamánico	29
Doctor	23	Salteador †	18
Erudito Aventurero	29	Soldado	23
Erudito Enclaustrado	28	Timador †	20
Erudito	24	Trotamundos	27
Espía	25	Viajero	10

†: Típica ‡: No permitida normalmente





12.5 SANADOR



Los Sanadores son hechiceros híbridos que combinan los reinos de la Canalización y del Mentalismo; canalizan el poder para recibir las heridas de otros y usan el enorme poder de recuperación de sus cuerpos para curar las heridas recibidas. Así, un Sanador puede curar a una persona cogiendo las heridas de su paciente y curándose gradualmente.

Soryth miró por encima del muro. Cuerpos heridos yaciendo en sus camas; el olor de las friegas antisépticas; los apagados sonidos de las enfermeras que arrastran sus pies; el débil resplandor dorado del sol matinal a través de las ventanas. Vivirán. Vivirán.

Características Primarias: Intuición, Presencia y Autodisciplina.

Listas de Hechizos de Sanador

El Sanador tiene seis listas básicas. Las descripciones completas de todos los hechizos de estas listas están en las páginas 50-55. Por un coste de desarrollo algo mayor, puede desarrollar las listas de hechizos abiertas y cerradas de Canalización de las páginas 6-25 y las listas de hechizos abiertas y cerradas de Mentalismo (consulta el **Manual de Hechizos de Mentalismo**, páginas 6-25). También puede desarrollar el resto de las listas pero a costa de una gran cantidad de puntos de desarrollo.

Purificar: Purificar venenos y enfermedades del lanzador (incluyendo también un hechizo para transferir heridas de un objetivo al hechicero).

Sendas de la Sangre: Curar hemorragias sobre uno mismo.

Sendas de las Superficies: Curación de diversas heridas leves sobre uno mismo.

Sendas de los Huesos: Curar daño en huesos sobre uno mismo.

Sendas de los Músculos: Curación de varios tipos de daños musculares (incluyendo tendones) sobre uno mismo.

Sendas de los Órganos: Curar órganos y nervios dañados sobre uno mismo.

Bonificaciones por Profesión

Autocontrol	+10	Grupo de Hechizos	+5
Conomiento•Mágico	+5	Grupo de Percepción	+5
Desarrollo de P. de Poder	+5	Manipulación del Poder	+5
Desarrollo Físico	+10	Percepción del Poder	+5

Habilidades y Categorías de Habilidades

Armadura•Ligera	4/4/4	Conocimiento•Oscuro	3/7
Armadura•Media	6/6/6	Conocimiento•Técnico	2/6
Armadura•Pesada	7/7/7	Defensas Especiales	25
Armas•Categoría 1	9	Desarrollo de P. de Poder	6
Armas•Categoría 2	20	Exteriores•Animales	3
Armas•Categoría 3	20	Exteriores•Entorno	3
Armas•Categoría 4	20	Habilidad de Des. Físico	2/6
Armas•Categoría 5	20	Hechizos Dirigidos	3
Armas•Categoría 6	20	Influencia	2/6
Armas•Categoría 7	20	Maniobras de Combate	18
Arte•Activo	2/5	Manipulación del Poder	4/10
Arte•Pasivo	2/5	Oficios	4/10
Artes Marciales•Barridos	6	Percepción•Búsqueda	3
Artes Marciales•Golpes	6	Percepción•Perspicacia	6
Ataques Especiales	15	Percepción•Sentidos	3/7
Atletismo•Gimnasia	3	Percepción del Poder	2/6
Atletismo•Potencia	6	Subterfugio•Ataque	15
Atletismo•Resistencia	3	Subterfugio•Mecánica	8
Autocontrol	2/7	Subterfugio•Sigilo	6



**Sección
12.0**

Profesiones

Ciencia/analítica•Básica	1/4	Técnica/comercio•General	3/7
Ciencia/analítica•Especializ.	6/14	Técnica/comercio•Profesional	8
Comunicación	2/2/2	Técnica/comercio•Voc.	5/12
Conocimiento•General	1/3	Urbana	3
Conocimiento•Mágico	2/5		

Las categorías de armas son: A 2 Manos, Arrojadizas, Artillería, Contundentes a 1 Mano, De Asta, De Filo a 1 Mano y Proyectiles. El jugador debe asignar una de estas categorías a cada una de las categorías de armas de arriba.

Habilidades Comunes: Sentido del Tiempo, Estabilización Adrenal, Conocimiento de la Hierbas, Usar Hierbas, Forrajear y una habilidad de entre Cirugía, Cuidados Médicos o Partería.

Habilidades Profesionales: Curación de Animales, Primeros Auxilios.

Habilidades Restringidas: ninguna

Desarrollo de Hechizos

Lista Básica (todos)	3/3/3	Lista Cerrada (1-5)	4/4/4
Lista Abierta (1-10)	4/4/4	Lista Cerrada (6-10)	6/6/6
Lista Abierta (11-15)	6/6/6	Lista Cerrada (11-15)	8/8
Lista Abierta (16-20)	8/8	Lista Cerrada (16-20)	10/10
Lista Abierta (21+)	12	Lista Cerrada (21+)	25
Las primeras 5 listas desarrolladas en un nivel dado: coste x1			
Listas 6ª a 10ª desarrolladas en un nivel dado: coste x2			
Listas 11ª y más desarrolladas en un nivel dado: coste x4			

Para hechizos no mostrados, consulta **RMF** p.127 y el **Manual de Personajes**.

Opciones de Adiestramiento

Amigo de las Bestias	33	Expedicionario	30
Artesano	24	Experto en Armas	84
Artista Marcial	35	Explorador	31
Artista	26	Fanático Religioso	26
Asesino	40	Filósofo	29
Aventurero	31	Guardia	29
Berserker	42	Guardián	35
Caballero	43	Herbolario	23
Cazador	36	Mago Principiante	26
Cortabolsas	34	Marino	23
Desvalijador	30	Mercader †	20
Detective	30	Mercenario	39
Diplomático	26	Sacerdote Chamánico	29
Doctor	23	Salteador	28
Erudito †	20	Soldado	30
Erudito Aventurero	29	Timador	28
Erudito Enclaustrado †	24	Trotamundos	30
Espía	35	Viajero	20

†: Típica ‡: No permitida normalmente



79



Sección 12.0

Profesiones



12.6 HECHICERO



Los Hechiceros son personajes híbridos que combinan los reinos de la Canalización y de la Esencia; concentrándose en los hechizos de destrucción. Sus hechizos básicos tratan con la destrucción de material animado e inanimado.

Renlyn cerró sus ojos. Los quejumbrosos sonidos de las víctimas resonaban débilmente en sus oídos. Más importante aún, podía oír los sonidos de las serpientes reptando por el suelo. Muerte. Destrucción. Supervivencia. Sonrió.

Características Primarias: Empatía, Intuición y Autodisciplina.

Listas de Hechizos de Hechicero

El Hechicero tiene seis listas básicas. Las descripciones completas de todos los hechizos de estas listas están en las páginas 56-61. Por un coste de desarrollo algo mayor, puede desarrollar las listas de hechizos abiertas y cerradas de Canalización de las páginas 6-25 y las listas de hechizos abiertas y cerradas de Esencia (consulta el **Manual de Hechizos: De Esencia**, páginas 6-25). También puede desarrollar el resto de las listas pero a costa de una gran cantidad de puntos de desarrollo.

Destrucción de la Carne: Dañar varias partes del cuerpo.

Destrucción de los Fluidos: Destruir y manipular líquidos de diferentes maneras.

Destrucción de los Gases: Destruir y manipular varios tipos de gases.

Destrucción de los Sólidos: Destruir y manipular varios tipos de sólidos.

Destrucción del Alma: Dañar distintos aspectos del alma.

Destrucción Mental: Dañar diferentes procesos mentales.

Bonificaciones por Profesión

Conomiento•Mágico	+10	Hechizos Dirigidos	+5
Desarrollo de P. de Poder	+5	Manipulación del Poder	+15
Grupo de Hechizos	+5	Percepción del Poder	+10

Habilidades y Categorías de Habilidades

Armadura•Ligera	9	Conocimiento•Oscuro	3/7
Armadura•Media	10	Conocimiento•Técnico	2/6
Armadura•Pesada	11	Defensas Especiales	40
Armas•Categoría 1	9	Desarrollo de P. de Poder	6
Armas•Categoría 2	20	Exteriores•Animales	3
Armas•Categoría 3	20	Exteriores•Entorno	3
Armas•Categoría 4	20	Habilidad de Des. Físico	15
Armas•Categoría 5	20	Hechizos Dirigidos	2/5
Armas•Categoría 6	20	Influencia	2/6
Armas•Categoría 7	20	Maniobras de Combate	18
Arte•Activo	2/5	Manipulación del Poder	4/10
Arte•Pasivo	2/5	Oficios	4/10
Artes Marciales•Barridos	9	Percepción•Búsqueda	3
Artes Marciales•Golpes	9	Percepción•Perspicacia	6
Ataques Especiales	15	Percepción•Sentidos	3/7
Atletismo•Gimnasia	3	Percepción del Poder	2/5
Atletismo•Potencia	7	Subterfugio•Ataque	15
Atletismo•Resistencia	3	Subterfugio•Mecánica	7
Autocontrol	5	Subterfugio•Sigilo	6
Ciencia/analítica•Básica	1/4	Técnica/comercio•General	3/7
Ciencia/analítica•Especializ.	6/14	Técnica/comercio•Profesional	8
Comunicación	2/2/2	Técnica/comercio•Voc.	5/12
Conocimiento•General	1/3	Urbana	3
Conocimiento•Mágico	2/5		

Las categorías de armas son: A 2 Manos, Arrojadas, Artillería, Contundentes a 1 Mano, De Asta, De Filo a 1 Mano y Projectiles. El jugador debe asignar una de estas categorías a cada una de las categorías de armas de arriba.

Habilidades Comunes: Adivinación, Canalización, Maestría de los Hechizos, Meditación, Ritual Mágico, Sentido del Tiempo

Habilidades Profesionales: ninguna

Habilidades Restringidas: ninguna

Desarrollo de Hechizos

Lista Básica (todos)	3/3/3	Lista Cerrada (1-5)	4/4/4
Lista Abierta (1-10)	4/4/4	Lista Cerrada (6-10)	6/6/6
Lista Abierta (11-15)	6/6/6	Lista Cerrada (11-15)	8/8
Lista Abierta (16-20)	8/8	Lista Cerrada (16-20)	10/10
Lista Abierta (21+)	12	Lista Cerrada (21+)	25
Las primeras 5 listas desarrolladas en un nivel dado:	coste x1		
Listas 6ª a 10ª desarrolladas en un nivel dado:	coste x2		
Listas 11ª y más desarrolladas en un nivel dado:	coste x4		

Para hechizos no mostrados, consulta **RMF** p.127 y el **Manual de Personajes**.

Opciones de Adiestramiento

Amigo de las Bestias	33	Expedicionario	31
Artesano	24	Experto en Armas	84
Artista Marcial	40	Explorador	31
Artista	26	Fanático Religioso	28
Asesino	41	Filósofo	29
Aventurero	34	Guardia	31
Berserker	44	Guardián	40
Caballero	46	Herbolario	23
Cazador	36	Mago Principiante	26
Cortabolsas	34	Marino	23
Desvalijador	31	Mercader †	20
Detective	30	Mercenario	44
Diplomático	26	Sacerdote Chamánico	29
Doctor	23	Salteador	30
Erudito †	20	Soldado	37
Erudito Aventurero	30	Timador	28
Erudito Enclaustrado †	24	Trotamundos	30
Espía	34	Viajero	20

†: Típica

‡: No permitida normalmente



TABLA DE ATAQUE DE HECHIZO BÁSICO 13.1

	HECHIZO DE ESENCIA			HECHIZO DE CANALIZACIÓN			HECHIZO DE MENTALISMO			
	Armadura del Objetivo			Armadura del Objetivo			Armadura del Objetivo			
	Armadura Metálica	Armadura de Cuero	Otro	Armadura Metálica	Escudo Metálico	Otro	Yelmo Metálico	Yelmo de Cuero	Otro	
TSM 100	-110	-115	-125	-105	-110	-125	-105	-115	-125	100 TSM
TSM 98-99	-85	-90	-100	-80	-85	-100	-80	-90	-100	98-99 TSM
TSM 96-97	-60	-65	-75	-55	-60	-75	-55	-65	-75	96-97 TSM
93-95	-50	-45	-55	-35	-40	-55	-35	-45	-55	93-95
89-92	-45	-40	-50	-30	-35	-50	-30	-40	-50	89-92
85-88	-40	-35	-45	-25	-30	-45	-25	-35	-45	85-88
81-84	-35	-30	-40	-20	-25	-40	-20	-30	-40	81-84
77-80	-30	-25	-35	-15	-20	-35	-15	-25	-35	77-80
73-76	-25	-20	-30	-10	-15	-30	-10	-20	-30	73-76
69-72	-10	-15	-25	-5	-10	-25	-5	-15	-25	69-72
65-68	-5	-10	-20	0	-5	-20	-5	-10	-20	65-68
61-64	-5	-5	-15	0	-5	-15	0	-5	-15	61-64
57-60	0	-5	-10	+5	0	-10	0	-5	-10	57-60
53-56	0	0	-5	+10	0	-5	+5	0	-5	53-56
49-52	+5	0	0	+15	+5	0	+10	0	0	49-52
45-48	+10	+5	0	+20	+10	0	+15	+5	0	45-48
41-44	+15	+10	+5	+25	+15	+5	+20	+10	+5	41-44
37-40	+20	+15	+15	+30	+20	+15	+25	+15	+15	37-40
33-36	+25	+20	+20	+35	+25	+20	+30	+20	+20	33-36
29-32	+30	+25	+30	+40	+30	+30	+35	+25	+30	29-32
25-28	+35	+30	+35	+45	+35	+35	+45	+30	+35	25-28
21-24	+40	+35	+45	F	+40	+45	F	+35	+45	21-24
17-20	+45	+40	+50	F	+45	+50	F	+40	+50	17-20
13-16	F	+45	+60	F	F	+60	F	+45	+60	13-16
09-12	F	F	+65	F	F	+65	F	F	+65	09-12
05-08	F	F	+70	F	F	+70	F	F	+70	05-08
03-04	F	F	F	F	F	F	F	F	F	03-04
TSM 01-02	F	F	F	F	F	F	F	F	F	01-02 TSM

Abreviaturas:

F - El hechizo Falla, tira en la Tabla A.10.11.2 (p.241).

TSM - Tirada sin modificar. Aplica el resultado sin modificadores.

Modificadores por Alcance:

Alcance	Modificador
Contacto	+30
0 - 3 m.	+10
3,1 - 15 m.	0
15,1 - 30 m.	-10
30,1 - 100 m.	-20
100,1 +	-30



Modif. Habituales a la tirada de Ataque para el Defensor:

Bonificación Especial por objetos varía
Cobertura Completa "Blanda" o "Dura" -20
Media Cobertura "Blanda" o "Dura" -10

Modificadores Habituales a la tirada de Ataque para el Atacante:

Rango de habilidad del atacante para la lista de hechizo. varía
Bonificación especial por objetos o hechizo varía
Si el objetivo está inmóvil +10
El atacante ha perdido 26-50% de sus puntos de vida -5
El atacante ha perdido 51-75% de sus puntos de vida -10
El atacante ha perdido 76%+ de sus puntos de vida -15
El atacante ha usado 26-50% de sus puntos de cansancio ... -5
El atacante ha usado 51-75% de sus puntos de cansancio ... -10
El atacante ha usado 76-90% de sus puntos de cansancio ... -15
El atacante ha usado 91-99% de sus puntos de cansancio ... -20
El atacante ha usado 100%+ de sus puntos de cansancio -30

TABLA DE TIRADA DE RESISTENCIA 13.2

Nivel del Objetivo	Nivel de Ataque del Lanzador																	Nivel del Objetivo
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	>15 ‡		
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95	+	1	
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90	+	2	
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	+	3	
4	35	40	45	50	55	58	6	64	67	70	72	74	76	78	80	+	4	
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	+	5	
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	+	6	
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69	+	7	
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66	+	8	
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63	+	9	
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	+	10	
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	+	11	
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	+	12	
13	9	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	+	13	
14	7	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	+	14	
15	5	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	+	15	
>15 ‡	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	>15 ‡	

Parar resistir la TR el resultado tiene que ser igual o superior al número dado.

Modificadores estándar a la TR:

Modificadores a la Tirada de Ataque de Hechizo Básico
..... varía entre –125 y +70

Bonificaciones especiales debido a objetos o al hechizo varía

Bonificación debido a la raza del..... objetivo varía

Objetivo voluntario (el objetivo no quiere resistir el hechizo) - 50

Mismo reino (el reino de poder del objetivo es el mismo que el del hechizo) +15

3 x la bonificación a la característica del reino del objetivo
..... varía entre –30 y +30

(In para Canalización, Em para Esencia y Pr para Mentalismo)

‡– Por cada nivel por encima de 15, el nivel del ataque incrementa el resultado en 1; el nivel del objetivo se reduce en 1.

Para resistir la TR el resultado tiene que ser igual o superior al número dado.

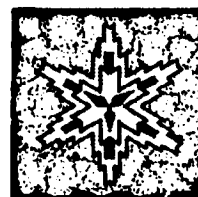
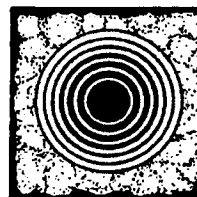
Modificadores estándar a la TR:

Modificadores a la Tirada de Ataque de Hechizo Básico varía entre -125 y +70
Bonificaciones especiales debido a objetos o al hechizo varía
Bonificación debido a la raza del.... objetivo varía
Objetivo voluntario (el objetivo no quiere resistir el hechizo) - 50
Mismo reino (el reino de poder del objetivo es el mismo que el del hechizo) +15
3 x la bonificación a la característica del reino del objetivo varía entre -30 y +30
(In para Canalización, Em para Esencia y Pr para Mentalismo)

‡- Por cada nivel por encima de 15, el nivel del ataque incrementa el resultado en 1; el nivel del objetivo se reduce en 1.

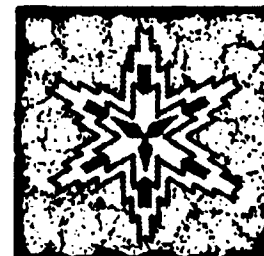
Tabla de ataque 13.3

BOLA DE FRÍO



TSM 01-04	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	01-04 TSM
05-08	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	05-08
09-12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	09-12
13-16	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13-16
17-20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	17-20
21-24	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	1	2	4A	5A	21-24
25-28	-	1	2	3	-	-	2	3	-	1	2	4	-	1	2	3	2	3	5A	6A	25-28
29-32	1	2	3	4A	1	1	3	4A	1	2	3	5A	1	2	3	4A	3	4A	6A	7A	29-32
33-36	2	3	4A	5A	1	2	4A	5A	2	3	4A	6A	2	3	4	5A	4A	5A	7A	8A	33-36
37-40	3	4	5A	6A	2	3	5A	6A	3	4	5A	7A	3	4	5A	6A	5A	6A	8A	9A	37-40
41-44	4	5A	6A	7A	3	4A	6A	7A	4	5A	6A	8A	4A	5A	6A	7A	6A	7A	9A	10B	41-44
45-48	5	5A	7A	8A	4A	5A	7A	8A	5	6A	7A	9A	5A	6A	7A	8A	7A	8A	10B	11B	45-48
49-52	5A	6A	8A	9A	5A	6A	8A	9A	5A	6A	7A	10A	6A	7A	8A	9A	8A	9A	11B	12B	49-52
53-56	5A	6A	9A	10A	6A	7A	9A	10B	5A	6A	7A	10A	11B	8A	9A	10B	9A	10B	12B	13B	53-56
57-60	6A	7A	10A	11B	7A	8A	10B	11B	6A	7A	8A	11B	12B	7A	9A	10A	10B	11B	13B	14C	57-60
61-64	6A	7A	11B	12B	8A	8A	11B	12B	7A	8A	12B	13B	8A	9B	11B	12B	11B	12B	14C	15C	61-64
65-68	6A	8A	12B	13B	8A	9A	12B	13B	7A	9B	13B	14B	8B	10B	12B	13B	12B	13B	15C	16C	65-68
69-72	7A	8B	12B	13B	9A	9B	13B	14B	7A	9B	14B	15B	9B	10B	13B	14C	13B	14B	16C	17C	69-72
73-76	7A	9B	13B	14B	9B	10B	14B	15C	8B	10B	15B	16C	9B	11B	14B	15C	14B	15C	17C	18C	73-76
77-80	7B	9B	13B	14B	9B	10B	14B	15C	8B	10B	15C	16C	10B	11B	15B	16C	15C	16C	18C	19C	77-80
81-84	8B	10B	14B	15C	10B	11B	15C	16C	8B	11B	16C	17C	10B	12B	15C	17C	16C	17C	19C	20C	81-84
85-88	8B	10B	14C	15C	11B	11B	15C	16C	9B	11B	16C	17C	11B	12B	16C	18C	17C	18C	20C	21C	85-88
89-92	8B	11B	15C	16C	11B	12B	16C	17C	9B	12B	17C	18C	12B	13B	17C	19C	17C	19C	21C	22C	89-92
93-95	8B	11B	15C	16C	12B	12B	16C	17C	9B	12B	17C	18C	13B	13B	18C	19C	17C	19C	21C	22C	93-95
TSM 96-99	9C	12C	16C	17D	13C	13C	17C	18D	10C	13C	18C	19D	14C	14C	19C	20D	18C	20D	22D	24D	TSM 96-99
TSM 100	13D	16E	20E	21E	17E	17E	21E	22E	14D	17E	22E	23E	18E	18E	23E	24E	22E	24E	26E	28E	TSM 100

(Usa Críticos de Frío)



TSM = Tirada Sin Modificar

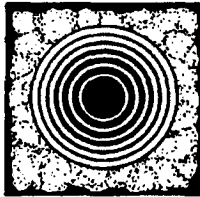
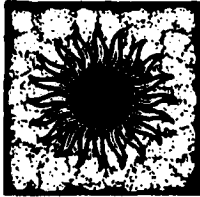
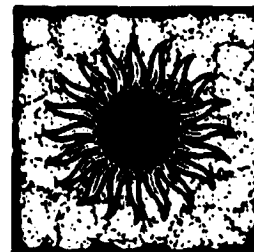


Tabla de ataque 13.4

BOLA DE FUEGO

	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
TSM 01-04	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	01-04 TSM
05-08	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	05-08
09-12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	2	3	09-12
13-16	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	1	2	-	-	-	2	-	1	4A	5A	13-16
17-20	-	-	1	2	-	-	1	2	-	1	2	3A	-	1	2	4A	1	2	6A	7A	17-20
21-24	-	1	2	3A	-	1	2	3A	1	1	3A	4A	1	2	3A	6A	2	3A	7A	9A	21-24
25-28	1	2	3A	4A	1	2	3A	4A	1	2	4A	5A	2	3A	4A	7A	3A	4A	9A	11A	25-28
29-32	2	3	4A	5A	2	3	4A	5A	2	3A	5A	6A	3A	4A	5A	9A	4A	5A	11A	12A	29-32
33-36	3	4A	5A	6A	3A	4A	5A	6A	3A	3A	6A	7A	4A	5A	6A	11B	5A	6A	12A	13B	33-36
37-40	3	5A	6A	7A	4A	5A	6A	7A	4A	4A	7A	8B	5A	6A	7A	12B	6A	7A	13B	14B	37-40
41-44	4A	6A	7A	8A	5A	6A	7A	8B	5A	4A	8B	9B	6A	7A	8B	13B	7A	8A	14B	15B	41-44
45-48	4A	7A	8A	9B	6A	7A	8B	9B	5A	5A	9B	10B	7A	8B	9B	14B	8A	9B	15B	16B	45-48
49-52	5A	8A	9A	10B	7A	8A	9B	10B	6A	6B	10B	11B	8B	9B	10B	15B	9B	10B	16B	17C	49-52
53-56	5A	8A	10B	11B	8A	9A	10B	11B	6A	7B	11B	12B	9B	10B	11B	16C	10B	11B	17C	18C	53-56
57-60	6A	9A	11B	12B	9A	10A	11B	12B	7B	8B	12B	13C	10B	11B	12B	17C	11B	12B	18C	19C	57-60
61-64	6A	9B	12B	13B	10	11B	12B	13B	7B	9B	13C	14C	11B	12B	13C	18C	12B	13B	19C	20C	61-64
65-68	7A	10B	13B	14B	11B	11B	13B	14C	8B	10B	14C	14C	12B	13C	14C	19C	13B	14C	20C	21C	65-68
69-72	7B	10B	14B	15C	11B	12B	14C	15C	8B	11C	15C	16C	13C	14C	15C	20C	14C	15C	20C	22C	69-72
73-76	8B	11B	15C	16C	12B	12B	15C	16C	9B	12C	16C	17C	14C	15C	16C	21C	15C	16C	21C	23D	73-76
77-80	8B	11B	15C	16C	12B	13B	16C	17C	10C	13C	17C	18C	15C	16C	17C	22D	16C	17C	22D	24D	77-80
81-84	9B	12C	16C	17C	13B	13C	17C	18C	11C	14C	18C	19D	16C	17C	19D	23D	17C	18C	23D	25D	81-84
85-88	9B	12C	16C	17C	13C	14C	17C	18C	12C	15C	19D	20D	17C	18D	21D	24D	18C	20C	24D	26D	85-88
89-92	10C	13C	17C	18C	14C	14C	18C	19C	13C	16C	20D	21D	18D	19D	23D	25D	20C	22D	25D	27D	89-92
93-95	10C	13C	17C	18C	14C	14C	18C	19C	14C	17C	22D	23D	20D	20D	25D	26D	22C	24D	26D	28D	93-95
TSM 96-97	11C	14D	18D	19D	15C	15C	19D	20D	15D	18D	23D	24E	21D	21D	26D	27E	23D	25D	27E	29E	96-97 TSM
TSM 98-99	13D	16D	20D	21E	17D	17D	21D	22E	17D	20E	25E	26E	23E	23E	28E	29E	25E	27E	29E	31E	98-99 TSM
TSM 100	15E	18E	22E	23E	19E	19E	23E	24E	19E	22E	27E	28E	25E	25E	30E	31E	27E	29E	31E	33E	100 TSM

(Usa Críticos de Calor)



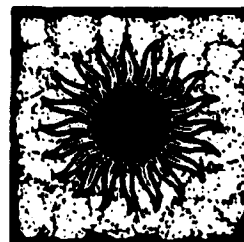
TSM = Tirada Sin Modificar

Tabla de ataque 13.5

RAYO DE FUEGO

TSM 01-02	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	01-02 TSM
03-10	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	03-10
11-20	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	11-20
21-30	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	21-30
31-35	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	31-35
36-40	2	2	1	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	36-40
41-45	2	3	2	1	2	2	1	-	1	-	-	-	1	1	-	-	1	1	4A	-	41-45
46-50	3	4	3	3A	2	3	3	1	1	1	1	-	2	2	1	-	2	3	6A	3A	46-50
51-55	3	4	4	4A	2	4	4	3A	2	2	3	1	3	3	2	1A	3	5A	7A	5A	51-55
56-60	4	5	5A	6A	3	5	6	5A	2	3	5	3A	4	4	3	3A	4A	6A	8A	7A	56-60
61-65	4	5	6A	7A	4	6	7A	7A	3	4	6	5A	5	5	4	5B	5A	7A	9A	9B	61-65
66-70	5	6	7A	9A	4	7	8A	9A	3	4	7A	7B	6	6	5A	7B	6A	8A	10B	10B	66-70
71-75	5	6A	8A	10B	5A	8	9A	10B	4	5	8A	9B	7A	7	6A	9C	7A	9A	11B	11C	71-75
76-80	5	7A	9A	11B	6A	9A	10B	11B	4	5A	9B	11C	8A	8A	7A	11C	8A	10B	12C	12C	76-80
81-85	6A	7A	10B	12B	6A	9A	11B	13C	5	6A	10B	13C	9A	9A	8B	13C	9B	11B	13C	13D	81-85
86-90	6A	8A	11B	14C	6A	10A	12B	14C	6A	7A	12C	15C	10A	10B	9B	15D	10B	12B	14D	14D	86-90
91-95	6A	8B	12B	15C	8A	10A	13C	16C	6A	8B	14C	17D	11B	11B	10C	16D	11B	13C	15D	16D	91-95
96-100	7A	9B	13C	16C	8B	11A	14C	17C	7B	9B	15C	18D	12B	12C	11C	17D	12C	14C	16D	18D	96-100
101-105	7A	9B	14C	17C	9B	11B	15C	18D	7B	10B	16D	19D	13C	13C	12D	18E	13C	15C	17D	20E	101-105
106-110	7B	10B	15C	18D	10B	12B	16C	19D	8B	11B	17D	20E	14C	14D	13D	19E	14C	16D	18E	22E	106-110
111-115	8B	10B	16C	19D	10B	12B	17D	20D	8B	11C	18D	21E	15D	15D	15D	20E	16D	18D	20E	24E	111-115
116-120	8B	11C	17D	20D	11C	13C	19D	22E	9C	12C	19E	22E	16D	16D	16E	22E	18D	20D	22E	26E	116-120
121-125	9C	12C	18D	21E	12C	14C	20E	23E	10C	13C	20E	23E	17D	17E	18E	24E	20D	22E	24E	28E	121-125
126-130	9C	12C	19D	22E	12C	14C	20E	23E	10C	13C	21E	24E	18E	18E	20E	26E	22E	24E	26E	30E	126-130
131-135	9C	13C	20E	23E	13D	14D	21E	24E	10C	14D	22E	25E	19E	19E	21E	28E	24E	26E	28E	32E	131-135
136-140	10C	13D	21E	24E	14D	15D	22E	25E	11D	14D	23E	26E	20E	20E	22E	30E	26E	28E	30E	34E	136-140
141-145	10D	14D	22E	25E	15E	16E	23E	26E	11D	15E	24E	27E	21E	21E	24E	32E	28E	30E	32E	36E	141-145
146-150	10D	14E	23E	26E	16E	16E	24E	27E	11D	15E	25E	28E	22E	22E	26E	34E	30E	32E	34E	38E	146-150
TSM 100	14E	18E	28E	32E	20E	20E	28E	32E	15E	19E	29E	33E	25E	27E	30E	38E	36E	38E	40E	45E	100 TSM

(Usa Críticos de Calor)



TSM = Tirada Sin Modificar

Modificador

Alcance	Modificador
0 - 3 metros	+35
3,1 - 15 metros	0
15,1 - 30 metros	-25
30,1 - 60 metros	-40
60,1 - 90 metros	-55
90,1 +	-75

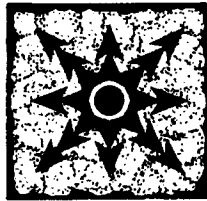
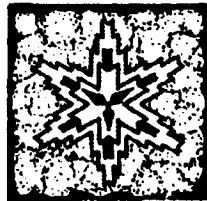


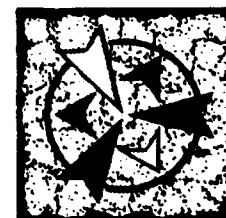
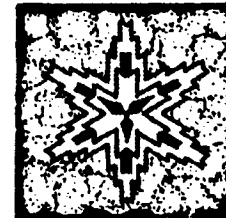
Tabla de ataque 13.6

RAYO DE HIELO

TSM 01-02	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	01-02 TSM
03-10	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	03-10
11-20	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	11-20
21-30	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	21-30
31-35	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	31-35
36-40	2	2	1	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	36-40
41-45	2	3	2	1	2	2	1	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	41-45
46-50	3	4	3	2	2	3	1	1	1	-	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	46-50
51-55	3A	4	4	3	2	4	2	2	1	1	1	-	3	2	1	-	-	-	-	-	51-55
56-60	4A	5A	5	4	3	5	2	3	2	2	2	1	4A	3	2	-	-	-	8A	-	56-60
61-65	4A	5A	6	5	4A	6A	3	4	2	3	4	3	5A	4A	3A	2	-	-	9B	-	61-65
66-70	5A	6A	7A	6	4A	7A	4	5	3A	4	5	5A	6A	5A	4B	3A	6	8A	10B	10A	66-70
71-75	5A	6A	7A	7A	5A	8A	5A	6	4A	5A	6A	7A	7A	6B	5B	4B	7A	9B	11C	11B	71-75
76-80	5A	7A	8A	8A	6A	9A	6A	7A	5A	6A	7A	8B	8B	7B	6B	6B	8A	10B	12C	12C	76-80
81-85	6A	7A	8A	9A	6A	9A	7A	8A	6A	7A	8B	9B	9B	8C	7C	7C	9B	11C	13D	13C	81-85
86-90	6A	8A	9A	10B	7A	10A	8B	9B	6B	8B	9B	10C	10C	9C	8C	8C	10B	12C	14D	14D	86-90
91-95	6A	8B	9B	11B	8A	10A	9B	10B	7B	9B	10C	11C	11C	10C	10C	12D	11C	13D	15D	15D	91-95
96-100	7B	9B	10B	12C	8B	11B	10B	11C	7B	10C	11C	12D	12C	11D	12D	14D	12C	14D	16D	16D	96-100
101-105	7B	9B	10B	13C	9B	11B	11C	12C	8C	11C	12C	13C	13D	12D	14D	16D	13D	15D	17E	18D	101-105
106-110	7B	10B	11C	14C	10C	12C	12C	13C	8C	12C	13D	14D	14D	13D	16D	18E	14D	16E	18E	20E	106-110
111-115	8B	10C	12C	14C	10C	12C	13C	14D	9C	13D	14D	15D	15D	14E	18E	20E	16D	18E	20E	22E	111-115
116-120	8C	11C	12C	15D	11C	13C	14C	15D	9C	13D	15D	16E	16E	16E	20E	22E	18E	20E	22E	24E	116-120
121-125	9C	12C	13C	16D	12C	13C	15D	16D	10D	14D	16E	17E	17E	18E	22E	24E	20E	22E	24E	26E	121-125
126-130	9C	12C	14D	16D	12D	14D	16D	18E	10D	14E	17E	18E	18E	20E	24E	26E	22E	24E	26E	28E	126-130
131-135	9C	13D	15D	17E	13D	14D	17E	19E	11E	15E	18E	19E	20E	22E	26E	28E	24E	26E	28E	30E	131-135
136-140	10D	13D	16E	17E	14D	15D	18E	20E	11E	15E	19E	20E	22E	24E	28E	30E	26E	28E	30E	32E	136-140
141-145	10D	14E	17E	18E	15E	16E	20E	21E	12E	16E	20E	21E	24E	26E	30E	32E	28E	30E	32F	34F	141-145
146-150	10E	14F	18F	18F	16F	16F	22F	22F	12F	16F	22F	22F	26F	28F	31F	34F	30F	32F	34F	36G	146-150
TSM 100	14F	18F	22G	22G	20G	20G	26G	26G	16F	20F	26G	26G	30F	32F	35G	38G	36G	38G	40G	42G	TSM 100

(Para los A, B, C, D, E usa Críticos de Impacto)

Resultado Crítico	Usa Impacto	Usa Frío
F	E	A
G	E	C



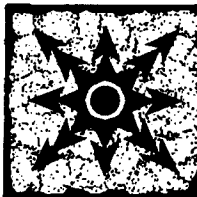
TSM = Tirada Sin Modificar

Modificador

Alcance	Modificador
0 - 3 metros	+35
3,1 - 15 metros	0
15,1 - 30 metros	-25
30,1 - 60 metros	-40
60,1 - 90 metros	-55
90,1 +	-75

Tabla de ataque 13.7

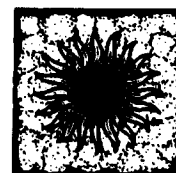
RAYO RELÁMPAGO



TSM 01-02	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	01-02 TSM
03-10	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	03-10
11-20	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	11-20
21-30	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	21-30
31-35	2	3	1	-	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	31-35
36-40	3	5	3	2	5	3	1	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	36-40
41-45	5A	6	5	3	6	5	3	1	-	-	-	-	2	1	-	-	-	-	3A	-	41-45
46-50	6A	7A	7	5	7A	7	5	3	1	-	-	-	3	3	1	-	1	1	5A	1	46-50
51-55	7A	8A	8A	7	8A	9A	7A	5	2	1	1	-	4A	5A	3	1	2	3	7B	3	51-55
56-60	8A	9A	9A	9A	9A	10A	9A	7A	3	3	3	1	5A	6A	5A	3	4	5	9B	5A	56-60
61-65	9A	10A	10A	11B	10A	11A	11A	9B	4	5	5	3	6A	7B	7B	5A	6	7A	11C	7B	61-65
66-70	10A	11A	11B	13B	11B	12A	12B	11B	5A	7	7	5A	7B	8B	8B	7B	8A	9A	13D	9C	66-70
71-75	11A	12B	12B	14C	12B	13B	13B	13B	6A	8A	9A	7A	8B	9C	9C	9C	10A	11B	15D	11D	71-75
76-80	12B	13B	13B	15C	13B	14B	14B	15B	7A	9A	11A	9B	9C	10C	10D	11D	12B	13B	17E	13D	76-80
81-85	13B	14B	14C	16C	13B	14B	15B	17C	8A	10B	12B	11B	10C	11D	11D	12E	14B	15C	19E	15E	81-85
86-90	14B	14B	15C	17D	14C	14B	16C	18C	8A	11B	13B	13C	11D	12D	12E	14E	16C	17C	21F	17E	86-90
91-95	14B	15C	16C	18D	14C	15C	17C	19D	9B	12B	14C	15C	12D	13E	13E	16E	18C	19D	23F	19F	91-95
96-100	15C	15C	17D	19D	15C	15C	18D	20D	9B	12C	15C	15C	13E	14E	14E	18F	20D	21D	25F	21F	96-100
101-105	15C	16C	18D	20E	15D	15D	19D	21E	10B	13C	16D	18D	14E	15E	15E	15F	22D	23E	27G	23F	101-105
106-110	16C	16D	19E	21E	16D	16D	20E	22E	10C	13C	17D	19E	15E	16F	16F	22F	24E	25E	29G	25G	106-110
111-115	16D	17D	20E	22F	16E	16E	21E	23F	11C	14D	18E	20E	16F	17F	18F	24G	25E	27F	31G	27G	111-115
116-120	16D	17E	21F	23F	17E	17E	22F	24F	11D	14D	19E	21F	17F	18F	20G	25G	26F	28F	32H	29G	116-120
121-125	17E	18E	22F	24G	17F	18F	23F	25G	12D	15E	20F	22F	18F	19G	22G	28G	27F	29G	33H	31H	121-125
126-130	17E	18F	23G	25G	18F	19F	24G	26G	12E	15E	21F	23G	19G	20G	24G	30H	28G	30G	34H	33H	126-130
131-135	17F	19F	24G	26G	19G	20G	25G	27H	13E	16F	22G	24G	20G	21G	26H	31H	29G	31H	35I	35H	131-135
136-140	18F	19G	25H	26H	20G	21G	26H	27H	13F	16F	23G	24H	21G	22H	28H	33H	30H	32H	36I	37I	136-140
141-145	18F	20G	26H	27H	21H	22H	27H	28H	14F	17G	24H	25H	22H	23H	29H	34I	32H	33I	37I	39I	141-145
145-150	18G	20H	27I	27I	22H	22H	28I	28I	14G	18H	25I	25I	23H	24H	30I	35I	32I	34I	38I	40I	145-150
TSM 100	22H	25I	32J	32J	25I	25I	33J	33J	20H	25I	30J	30J	27I	30I	38J	42J	38J	42J	43J	45J	TSM 100

(Para los A, B, C, D, E usa Críticos de Electricidad)

Resultado	Usa	Usa	Usa	Usa
Crítico	Electricidad	Impacto	Calor	
F	E	A	-	
G	E	B	-	
H	E	C	A	
I	E	D	B	



TSM = Tirada Sin Modificar

Modificador

Alcance	Modificador
0 - 3 metros	+35
3,1 - 15 metros	0
15,1 - 30 metros	-25
30,1 - 60 metros	-40
60,1 - 90 metros	-55
90,1 +	-75

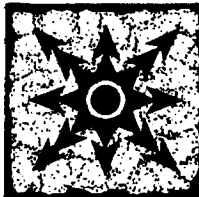
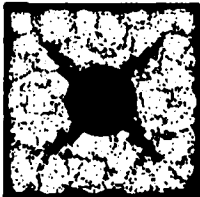
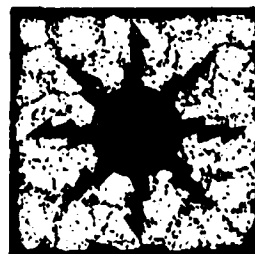


Tabla de ataque 13.8

RAYO DE DESCARGA

	TSM 01-02	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	01-02 TSM
03-10	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
11-20	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
21-30	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
31-35	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
36-40	1	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
41-45	2	1	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
46-50	2	2	1	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
51-55	3	2	2	1	-	2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	1	-	-
56-60	3	3	3	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	2	-	-
61-65	4	3	4	5	3	3	3	2	2	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	2	-	-
66-70	4A	4	5	6	4	4	4	4	3	-	-	-	-	2	2	1	-	-	1	3	1	-
71-75	5A	4A	6	6	4A	4	5	4	4	1	-	-	-	2	3	2	-	1	2	4A	2	-
76-80	5A	5A	7A	7	5A	5A	6	5	5	1	1	1	-	3	3	3	1	2	3	5A	3A	-
81-85	6A	5A	7A	7A	5A	5A	7A	6	6	2	1	2	1	3	4	4	2	3	4	6A	4A	-
86-90	6A	6A	8A	8A	6A	6A	8A	8A	7A	2	2	3	2	4	4	5	3A	4	5A	7A	5A	-
91-95	6A	6A	8A	8A	6A	6A	8A	8A	8A	2	2	4	3A	4	5	5A	4A	5	6A	8A	6A	-
96-100	7A	7A	9A	9A	7A	7A	9A	9A	9A	3	3	5A	4A	5A	5A	6A	5A	6A	7A	8A	7A	-
101-105	7A	7A	10A	9A	7A	8A	8A	10A	10A	3A	3A	6A	5A	6A	6A	7A	6A	6A	7A	9A	8A	-
106-110	8A	8A	10A	10A	8A	8A	8A	10A	11B	4A	4A	6A	7A	6A	7A	7A	8A	7A	8A	10A	9B	-
111-115	8A	8A	11A	11B	9A	9A	9A	11B	11B	4A	5A	7A	8A	7A	7A	8A	8A	8A	9A	10B	10B	-
116-120	8A	8B	11B	11B	9B	9B	9B	11B	12B	4A	5A	7A	8A	7A	8A	8A	9A	8A	9A	11B	10B	-
121-125	9B	9B	12B	12B	10B	10B	10B	12B	12B	5A	6A	8A	9A	8A	8A	9A	10	9A	10A	11B	11B	-
126-130	9B	9B	12B	12B	10B	10B	10B	12B	13B	5A	6A	8A	9B	8A	9A	9A	10	9A	10B	12B	11B	-
131-135	9B	9B	13B	13B	11B	11B	11B	13B	13B	5A	7A	9B	10B	9A	9A	10A	11	10B	11B	12B	12B	-
136-140	10B	10B	13B	13B	11B	11B	11B	13B	14B	5A	7A	9B	10B	9B	10A	10B	11	10B	11B	13B	12B	-
141-145	10B	10B	14B	14B	12B	12B	12B	14B	14B	6A	8B	10B	11B	10B	10B	11B	12	11B	12B	14B	13B	-
146-150	10B	10B	14B	14B	12B	12B	12B	14B	14B	6A	8B	10B	11B	10B	10B	11B	12	12B	12B	14B	14B	-
TSM 100	16D	16D	18D	18D	17D	17D	17D	18D	18D	12C	14C	16C	16C	14C	14C	16C	17	17C	17C	18C	18C	-

(Usa Críticos de Electricidad)



TSM = Tirada Sin Modificar

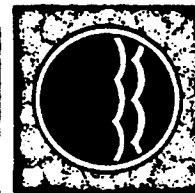
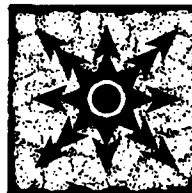
Modificador

Alcance
 0 - 3 metros
 3,1 - 15 metros
 15,1 - 30 metros
 30,1 - 60 metros
 60,1 - 90 metros
 90,1 +

+35
 0
 -25
 -40
 -55
 -75

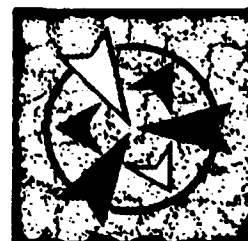
Tabla de ataque 13.9

RAYO DE AGUA



	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
TSM 01-02	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	01-02 TSM
03-10	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	03-10
11-20	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	11-20
21-30	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	21-30
31-35	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	31-35
36-40	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	36-40
41-45	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	41-45
46-50	1	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	46-50
51-55	1	1	1	-	2	1	-	-	-	-	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	51-55
56-60	2	2	2	1	2	2	1	-	-	-	-	-	2	2	1	-	-	-	1	-	56-60
61-65	2	2	3	2	3	2	2	1	1	-	-	-	3	3	2	-	-	-	2	1	61-65
66-70	2	3	4	3	3	3	3	2	1	1	1	-	3	4	3	1	-	-	4A	2	66-70
71-75	3	3	5	4	4	3	4	3	2	2	2	1	4	5	4	2	-	1	5A	4	71-75
76-80	3	4	6	5	4	4	5	4	2	3	4	3	5A	6	6	4	1	3	6A	6A	76-80
81-85	3A	4	7	6	5A	4A	6	5	3	4	6	5	6A	7A	8A	6	3	5	8B	8A	81-85
86-90	4A	5A	7A	7	5A	5A	7A	6	3A	4	8	7A	7A	8A	9A	8A	5	7A	10B	10A	86-90
91-95	4A	6A	8A	8A	6A	5A	8A	7A	4A	5A	10A	9A	8A	9A	10B	10A	7A	9A	12B	12B	91-95
96-100	4A	6A	8A	9A	6A	6A	9A	8A	4A	5A	10A	11A	9A	10B	11B	12B	9A	11A	14B	14B	96-100
101-105	5A	6A	9A	10A	7A	6A	10A	9A	5A	6A	11A	12B	10B	11B	12B	14B	11A	13A	15C	16B	101-105
106-110	5A	7A	9A	10A	7A	7A	11A	10B	5A	6A	11B	13B	11B	12B	13B	16B	12A	14B	16C	18C	106-110
111-115	5A	7A	10A	11B	8A	7A	12B	11B	6A	7B	12B	13B	12B	13B	14B	17C	13B	15B	17C	19C	111-115
116-120	6A	7A	10A	11B	8A	8A	12B	12B	6A	7B	12B	14B	13B	14B	15C	18C	14B	16B	18C	20C	116-120
121-125	6A	8A	11B	12B	9A	8A	13B	13B	7A	8B	13B	14C	14B	15C	16C	19C	15B	17C	19C	21C	121-125
126-130	6A	8A	11B	12B	9B	9B	13B	14B	7B	8B	13B	15C	15C	16C	17C	20C	16B	18C	20C	22C	126-130
131-135	7A	8B	12B	13C	10B	9B	14B	15C	7B	9B	14C	15C	16C	16C	17C	21C	17C	19C	21C	23C	131-135
136-140	7A	9B	12B	13C	10B	10B	14C	15C	8B	9B	14C	16C	16C	17C	18C	22C	18C	20C	22C	24C	136-140
141-145	7B	9B	13C	14C	11C	11C	15C	16C	8B	10C	15C	15C	17C	18C	19C	23C	19C	21C	23C	25C	141-145
146-150	7B	9C	13C	14C	11C	11C	15C	16C	8B	10C	15C	16C	18C	18C	20C	24C	20C	22C	24C	26C	146-150
TSM 100	10E	12E	16E	17E	14E	14E	18E	20E	11E	13E	18E	20E	22E	22E	24E	28E	24E	26E	28E	30E	100 TSM

(Usa Críticos de Impacto)



TSM = Tirada Sin Modificar

Modificador

Alcance	Modificador
0 - 3 metros	+35
3,1 - 15 metros	0
15,1 - 30 metros	-25
30,1 - 60 metros	-40
60,1 - 90 metros	-55
90,1 +	-75



TABLA DE ACIERTOS CRÍTICOS DE FRÍO 14.1

	A	B	C	D	E
01-05	Ligera brisa fría que produce poco daño. +0PV	El ataque produce un corto cambio de clima. +0PV	Haces que las mejillas de tu enemigo se sonrosen un poco. +1PV	Tu ataque parece potente, pero no ha funcionado bien. +2PV	Un frío e incisivo aire recorre la piel de tu enemigo. +3PV
06-10	Débil y mal dirigido. Tu enemigo no tiene de qué preocuparse. +1PV	Un ráfaga de frío incomoda ligeramente a tu objetivo. +2 PV	Tu ataque materializa un ligero viento ártico. Tu enemigo no se deja impresionar. +3PV	Tu enemigo se protege con sus brazos. Tu ataque pierde mucha de su efectividad. +4PV	El hielo cubre el suelo y los pies de tu enemigo, teniendo que estornudar. Tienes la iniciativa. +4PV
11-15	El enemigo esquiva tu ataque con demasiado esfuerzo. Tienes la iniciativa. +2 PV	Tu enemigo se evade desesperadamente, pero aún así está helado. Tienes la iniciativa en el siguiente asalto. +3 PV	Incrustas a tu enemigo con hielo. Se desequilibra intentando quitárselo. Ganas la iniciativa. +4 PV	Una ligera escarcha deja tu enemigo indeciso. Puedes golpearle otra vez. +5PV - X	Golpe frío contra el pecho y la cara de tu enemigo. Tienes la iniciativa. +6PV - X
16-20	El enemigo está espantado de tu ataque. Ganas la iniciativa. +3PV	El ataque ciega momentáneamente a tu enemigo. Tienes 2 asaltos de iniciativa. +4PV	Un torbellino entumecedor envuelve a tu enemigo. Tienes 2 asaltos de iniciativa. +5PV	El enemigo intenta evitar el ataque golpeando se el solo. Intentas no carcajearle. +6PV - X	Los fallidos intentos de tu enemigo de evitar tu ataque lo colocan en grave desventaja. +7PV - X
21-35	Un golpe de frío en la cara hace retroceder a tu enemigo. Tienes la iniciativa durante 2 asaltos. +4PV	Un golpe cargado de hielo fuerza a tu enemigo a retroceder. Cualquier recipiente de agua se hiel y explota. Tienes 2 asaltos de iniciativa. +5PV	Desorientas a tu enemigo con un golpe ciego. Sus ropajes no han evitado que se hiele. Presiónale mientras puedas. +6PV - X	Con una explosión blanca, duchas a tu enemigo con cristales de hielo, teniendo que cerrar los ojos para evitar la acometida. +7PV - X - (-20)	Hilas de pelo y el cuero cabelludo de tu enemigo. Si tiene el pelo largo, este se rompe. El enemigo se esfuerza en vano en reparar el daño. +8PV - (2X - 15)
36-45	Tu ataque congela uno de los objetos metálicos de tu enemigo, haciéndolo tomar una posición defensiva. +5PV - X	El enemigo hace un fútil intento de parar el ataque; pierde 3 asaltos de iniciativa. +5 PV	Alcanzas a tu enemigo en la pantorrilla. Ganas la iniciativa mientras intenta reestablecer la circulación. +7PV - 2X - (-20)	Tu enemigo se hiel, congelando toda la piel expuesta. El dolor es enorme. +9PV - (-20)	Aciertas en las piernas. Con hipotermia, tu enemigo intenta permanecer de pie. +10PV - (-20)
46-50	Concentras todo tu ataque sobre el pecho de tu enemigo, cubriéndolo de escarcha. Bastante macabro. +6PV - 2X	El frío penetra el pecho de tu enemigo dejándolo congelado. El dolor será bastante grave. Retrocede. +7PV - 2X - (-20)	La bola golpea en el pecho de tu enemigo, esparciéndose. El frío muere en toda la piel expuesta, dejándole una expresión de sorpresa en la cara. +8PV - (-20)	El ataque se concentra en el brazo del arma de tu enemigo. Tiene que realizar un tremendo esfuerzo para mantener cerca el arma; siendo incapaz de protegerse. +9PV - (-20)	Ligero golpe en la baja espalda que hace girar a tu enemigo lanzando su arma lejos de él. Ya lo tienes. +10PV - (-20)
51-55	Golpe en el pecho. Tu ataque ha tenido fuerza por lo que haces tropezar a tu enemigo. +7PV - (-20)	Un golpe fuerte no del todo centrado que golpea en el brazo, muñeca y costado del escudo. +8PV - (-20)	Duro golpe contra el pecho, sin que la armadura proteja. La explosión deja su fría marca. +5PV - 2X - (-10)	Potente golpe en el hombro del escudo. El enemigo cae hacia atrás 1,5 metros. Daño muscular. +10PV - 2X - (-20)	Golpe en el costado. El enemigo intenta recuperar el aliento y sobrevivir a tu siguiente acometida. +11PV - (-20)
56-60	La bola golpea en una zona expuesta. Está temblando pero su guardia aún está levantada. +8PV - 2X	El enemigo se vuelve para evitar tu ataque, dejando sin protección su espalda. Toda la madera que tuviese en la espalda se congela y quiebra. +9PV - 2X - (-20)	Tremendo golpe en la zona baja de tu enemigo, sus piernas soportan la peor parte. Retrocede 1,5 metros. con armadura en la pierna: +5PV - 2X sin armadura en la pierna: +9PV - (-20)	Fallas el brazo de tu enemigo, golpeando en su muslo. Pierde el pie. Daño en piel y nervios que causan dolor al enemigo. +10PV - (-20)	Tu explosión engulle el brazo del arma de tu enemigo atrayéndolo hacia su torso. Retrocede intentando evitarlo desesperadamente el dolor. +10PV - (-20)
61-65	Bien situado. Golpeas fuertemente el brazo del arma. El intento de evitarlo es cómico. con brazales: +2PV - X sin brazales: +9PV - (-20)	Golpe sólido en el antebrazo. Pierde la sensibilidad de la mano durante 1 asalto. +10PV - (-20)	La explosión resaca e hiel todo el material orgánico en la espalda de tu enemigo. +11PV - (-20)	La explosión hiel el brazo y escudo de tu enemigo; si no tiene escudo, el brazo queda inútil debido a daño en el sistema nervioso. con escudo: +20PV - (-20) sin escudo: 5X - (-30)	Golpeas la cintura de tu enemigo. Todo el equipo del cinturón se congela, rompiéndose si el enemigo se mueve. +13PV - (-30)
66	Robas todo el calor del cuello y pecho de tu enemigo, por lo que deja caer todo lo que tenía agarrándose su garganta. +10PV - 3X - (-30)	El enemigo está cubierto por la explosión, con todas sus extremidades dañadas. El dolor irá creciendo hasta que entre en calor. +11PV - (-30)	Tu enemigo responde a tu bola de frío cayendo al suelo, en medio de un tremendo dolor e intentando ponerse en pie. +12PV - (-30)	Una fría acometida llena los ojos y boca de tu enemigo con hielo, cegándole hasta que puede limpiar sus ojos. +13PV - (-30)	Tu golpe roba todo el calor del cuello y el pecho de tu enemigo. Nervios y músculos dañados. +15PV - (-30)
67-70	Anótate un golpe en el costado de tu enemigo que le produce una ligera congelación. Cualquier hierba que tuviese en el cinto se echa a perder. +10PV - (-30)	Espolvoreas la cara de tu enemigo con una lluvia de hielo. Intenta sin éxito evitar tu ataque. El daño le durará. +11PV - (-30)	Hiel el brazo del arma de tu enemigo, dejándolo inútil hasta que lo caliente. Sufre mucho e intenta mantenerse en pie. +12PV - (-30)	Un viento polar se introduce en el pecho de tu enemigo dejándolo temblando. Estás cerca de la victoria. Tu enemigo ha encontrado su horma. con armadura pectoral: +15PV - (-30) sin armadura pectoral: +13PV - (-30)	Golpe en el brazo del escudo. Cae al suelo. Si tiene escudo, éste se rompe; si no se rompe el brazo. con escudo: 2X sin escudo: 6X
71-75	Tremendo golpe desequilibrante. La temperatura corporal de tu enemigo descende. +11PV - (-30)	El golpe se aposenta en las piernas de tu enemigo. El dolor y la descarga le hacen flaquear. +12PV - (-30)	Un golpe lateral golpe a tu enemigo con acierto. Toda el cuerpo o ropa se congela y se rompe. +13PV - (-30)	La explosión dreña el calor del brazo del arma de tu enemigo, dejando el brazo y la mano inútiles. La mano se congela cerrada. +13PV - (-30)	La explosión hiel la mano del arma, el hombro y la cara. El enemigo queda entumecido y necesita tiempo, aunque aún se mantiene en pie. +15PV - (-30)
76-80	Golpe en el brazo del escudo. Si había visto el ataque puede bloquearlo con un escudo. Retrocede 1,5 metros de la explosión. con escudo: +2PV - 2X sin escudo: +12PV - (-30)	Golpe en el pecho que congela lo que toca, dañando el equipo. El dolor es persistente. La armadura pectoral está destrozada. con armadura pectoral: +13PV - (-30) sin armadura pectoral: +20PV - (-30)	Golpe en los brazos. Cualquier protección metálica se congela, inmovilizando los brazos hasta que las pueda quitar o descongelar. con armadura pectoral: 2X - (-30) sin armadura pectoral: (-25) - (-40)	Golpe en el costado del enemigo que lo hace caer. Grave congelación que estorba todo movimiento. Cualquier líquido entre el equipo del enemigo se congela. +15PV - (-30)	Sólido golpe en el pecho. El enemigo voltea sobre su espalda, dejando caer todo lo que sostuviese. Lo tienes a tu merced. +12X - (-30)
81-85	Onda expansiva por la espalda. Todo el cristal que tuviese se rompe. Magulladura dolorosa. +13PV - 2X - (-30)	Un duro y limpio golpe empuja al enemigo hacia atrás, rompiéndole las costillas. Su recuperación será lenta. +12PV - (-30)	Explosión ártica contra el torso del enemigo, que se congela gravemente y cae de rodillas del dolor. +15PV - (-30)	Congelas las manos de tu enemigo, quedando los brazos inútiles y dejando caer todo lo que estuviese cargando. +17PV - (-30)	El ataque a la garganta y la cara es definitivo. El enemigo aún estará activo pero morirá en 12 asaltos. +19PV
86-90	El ataque a la pantorrilla del enemigo congela parte de la pierna. Cae. Si no tiene armadura en la pierna, el pie tendrá que ser amputado. con armadura en la pierna: 2X - (-30) sin armadura en la pierna: (-70)	El golpe da en la pierna congelándola. Con armadura necesitará ayuda en 20 asalto para conservar el pie; Sin armadura, ya se puede despedir del mismo. con armadura en la pierna: 3X sin armadura en la pierna: (-75)	Golpe en las rodillas de tu enemigo, que se las congela y lo hace caer. Del impacto se le fractura una. Su caída lo hace dos veces malo. +15PV - (-30)	El golpe en el pecho produce muchísimo dolor. Si tenía ropa de abrigo caerá inconsciente. Si no, morirá en 12 asaltos. +25PV - (-40)	Tu cruel tormenta embrolla a tu enemigo y le roba todo el calor del cuerpo. Cae y muere en 9 asaltos de inactividad. +19PV
91-95	El golpe impacta en la cara, congelando su nariz orejas y mejillas. Tu enemigo cae. Si no lleva yelmo pierde ambas orejas. con yelmo: 3X sin yelmo: 6X - (-50)	Impactas en la cadera de tu enemigo, fracturándola y haciéndolo caer indefenso. La piel y los músculos quedan congelados. +17PV - (-30)	Congelas la sangre del muslo de tu enemigo. Al calentarse, los coágulos se mueven hacia el corazón, matándolo en 9 asaltos. +15PV - (-30)	Eliminas el calor de toda la parte inferior del cuerpo de tu enemigo. Todos los órganos vitales son destruidos. Queda inmóvil y muere en 9 asaltos. +18PV	Empujas hacia atrás y desequilibras a tu enemigo. La sangre de sus extremidades se congela. Muere después de 6 asaltos de agonía. +19PV
96-99	Un golpe en el pecho manda a tu enemigo hacia atrás, dejándolo inconsciente. Sus labios se congelan y quedan abiertos. No podrá hablar en 2 semanas. +19PV	La explosión golpe al cuello y la clavícula. Si tiene armadura en el cuello bloqueará el ataque pero quedará inconsciente. Si no tiene armadura, se le congelará y morirá en 9 asaltos. +21PV	Tu acometida congela el torso y la cabeza de tu enemigo que aunque permanece en pie durante un momento cae en shock y muere 6 asaltos después. +18PV	Los pulmones y corazón de tu enemigo son congelados en un instante por tu explosión ártica. Está acabado: muere de shock y asfixia después de 6 asaltos. +19PV	Tu enemigo se convierte en una estatua sin vida. Está muerto y bien preservado. Mantenlo en un lugar frío y seco. +20PV - (-10)
100	Tu enemigo cae en coma durante un mes debido al ataque. Pierde la nariz por congelación. +21PV	El asalto hace descender la temperatura de tu enemigo, parándole el corazón. Muere en 1 asalto, aunque bien conservado. Eres respetado por todos. +21PV	La explosión congela los ojos y el cuello de tu enemigo. Cae en coma durante 2 semanas, quedando paralizado de cuello para abajo. +20PV	El enorme ataque congela el cuerpo de tu enemigo por completo. Se mantiene en pie, pero si golpeado saltará en pedazos. +20PV	Tu enemigo se congela y explota en miles de pedazos, dejándolo todo alrededor de 6 metros llenos de trocitos. +20PV

Legenda: BX - debe parar B asaltos; B - no puede parar en B asaltos; B - sangra B puntos por asalto; (-B) - el enemigo sufre una penalización de B; (+B) - el atacante recibe un +B a la siguiente acción.



TABLA DE ACIERTOS CRÍTICOS DE ELECTRICIDAD 14.2

	A	B	C	D	E
01-05	La explosión es impresionante pero no tiene efecto. +0PV	Tu ataque tenía poca energía y estaba mal apuntado. +0PV	La energía del rayo es absorbida por el suelo. +1PV	La luz brillante y un poco de calor molestan a tu enemigo. +2PV	Aunque logra evitar el ataque está cargado de electricidad. +3PV
06-10	Las chispas saltan. El enemigo queda iluminado por la explosión. +1PV	Le pones los pelos de punta. ¡Aterrador! +2PV	Tu enemigo aleja las chispas y el humo con las manos. +3PV	¡Zap! La electricidad estática alcanza a tu enemigo. +4PV	El enemigo ve las estrellas. Tienes la iniciativa. +5PV
11-15	El rayo busca a tu enemigo pero se entierra en el suelo. Tienes la iniciativa. +2PV	Sacudida débil en el hombro que hace dudar a tu enemigo. Tienes la iniciativa. +2PV	El estruendoso ruido de tu ataque hace que tu enemigo tenga pánico. Tienes la iniciativa. +3PV	El rayo salta hacia las armas de tu enemigo para enterrarse en el suelo. Tienes la iniciativa. +4PV	El destello desequilibra a tu enemigo y lo pone a la defensiva. Tienes la iniciativa. +5PV
16-20	Tu enemigo se sobresalta de la electricidad estática que hay en el aire. Tienes la iniciativa. +3PV	La explosión de luz y calor desanima a tu enemigo, que mira hacia otro lado. Tienes la iniciativa. +4PV	Los restos de tu ataque obstruyen la visión de tu enemigo. Tienes la iniciativa durante 2 asaltos. +3PV	Tu enemigo golpea contra el rayo para protegerse. Parece que ha funcionado bastante. +4PV	Tu enemigo no logra evitar por completo el ataque y casi cae en el intento. +6PV
21-35	Retrocede ante el estruendo de la explosión. Pierde 2 asaltos la iniciativa. +4PV	Chispas y destellos de luz que impresionan a tu enemigo. Tienes la iniciativa de los 2 asaltos siguientes. +5PV	Cualquier moneda que tuviese tu enemigo encima arde sin llama en sus bolsillos. Retrocede. +6PV	Tu ataque hace que tu enemigo retroceda y linces mandobles en todas direcciones. +5PV	Queda magnetizado por un momento, distraiéndolo. Tu enemigo está asombrado. +10PV
36-45	No logras alcanzarle de pleno, pero se introduce en el brazo del arma de tu enemigo. sin arma metálica: +5PV - X con arma metálica: +7PV - X	Tu enemigo arquea su espalda y costado debido a la explosión. Se convulsiona. +2PV - X	Tu enemigo se calienta y se pone a la defensiva hasta enfriarse. Su equilibrio es bueno. +7PV - 2 X	Rodeas a tu enemigo de una mortal luz azulada. Las ropas arden sin llama y trazan líneas de energía en su equipo. +7PV - 2 X - 10	El equipo de tu enemigo se lleva la peor parte. Las ropas quedan achicharradas y la piel quemada. Tu enemigo es una ruina. +12PV - 2 X
46-50	Pequeños chispazos revolotean alrededor del cuerpo de tu enemigo, que hace esfuerzos vanos por deshacerse de ellos. +2PV - X	Impacto en el pecho. Las ropas comienzan a humear y se incendian. Tu enemigo agita las manos intentando apagarlo. +6PV - 2 X	El ataque conecta con el brazo, torciendo todas las piezas de metal que tuviese encima. La piel expuesta se llena de ampollas. +7PV - 2 X	Impacto directo en el pecho que ilumina a tu enemigo. La tierra absorbe la mayor parte del ataque, aunque un poco de la energía permanece un instante. +7PV - 2 X - 10	Explosión en la cintura. Se tambalea, cegado por la luz, y estará crispado la siguiente hora. Ganas la iniciativa de 6 asaltos. +13PV - 2 X - 8
51-55	Explosión crepitante que se dirige hacia el hombro de tu enemigo, alcanzándolo con asombro. +6PV - X	Golpe en la espalda que lanza el equipo por todos lados. Quemaduras leves en la piel expuesta. +7PV - X - 2	Impacto con fuerza en el costado, sin que la armadura ayude. El ataque dejará una marca permanente. +7PV - X - 8	La explosión alcanza el brazo del escudo. Si tu enemigo tiene armadura metálica queda fuera de combate. +10PV - 2 X - X	El brazo del arma de tu enemigo resiste todo el impacto. Deja caer todo lo que tuviese en esa mano. +13PV - 2 X - 2
56-60	Tu enemigo pierde el equilibrio por el impacto y tiene problemas para recuperarse. +7PV - 3 X	La explosión calienta el metal, causando quemaduras dolorosas en la piel. sin metal: +8PV - 2 X con metal: +10PV - 2 X	Explosión fuerte que alcanza a tu enemigo en la parte baja de sus piernas. Retrocede. con armadura en las piernas: +12PV - X sin armadura en las piernas: +9PV - 2 X	Golpeas con dureza en el abdomen de tu enemigo. Retrocede 1.5 metros. con armadura abdominal: +20PV sin armadura abdominal: +15PV - 6 X	El rayo pasa a través de la pierna de tu enemigo antes de desaparecer en el suelo. Tu enemigo sufre. con armadura en la pierna: +8PV - X sin armadura en la pierna: 2 X - 2
61-65	Bien situado. El ataque impacta en el brazo del arma. El intento de evasión de tu enemigo resulta muy cómico. con brazaletes metálicos: +3PV - 2 X sin brazaletes metálicos: +7PV - X	Anula los reflejos de tu enemigo con la explosión. Está deslumbrado y se mueve con lentitud. +9PV - X - X	El ataque es demasiado bajo, por lo que se mete en el suelo. Un rayo perdido sube por la pierna de tu enemigo. +10PV - 2 X - X	Explosión en el hombro del escudo. El brazo y el escudo arden. con escudo: 6 X - 3 sin escudo: 2 X - 2	Tu enemigo es superado por el destello. Caerá trabado por sus ropas ardientes. +14PV - 2 X - X
66	Logras paralizar el corazón de tu enemigo durante un instante. Los reflejos contraen los músculos. Tu enemigo queda fuera de combate. 3 X	Destello resplandeciente que ilumina a tu enemigo y sacude todos los músculos de su cuerpo. Volverá a recuperar sus reflejos en 10 asaltos. +15PV - 3 X - 2 - (-20)	Las armaduras metálicas en el pecho o en el brazo se funden entre sí debido a la explosión, dejando el brazo inútil y trabado. +9PV - 12 X	El cuello de tu enemigo absorbe la mayor parte del ataque. Nervios sobrecargados. Fuera de combate y mudo durante 1 semana. +20PV - 4 X	¡Jom! El esqueleto de tu enemigo se deshace debido al impacto. Caerá y muere después de 2 asaltos. (+10)
67-70	El rayo trepa por el costado de tu enemigo, enviándolo hacia atrás 1.5 metros. Se cubre la cara en espera de otro ataque. +7PV - 2 X	El ataque aterriza en el hombro y se introduce hacia abajo. Tu enemigo tropieza hacia delante al no poder esquivarlo. Es vulnerable. +10PV - 2 X - X	Golpe en la espalda. Tu enemigo cae sobre una rodilla para levantarse otra vez con dificultades. La piel está llena de ampollas. +11PV - 2 X - (-10)	El impacto del ataque se introduce en la espina dorsal. Distensión en músculos y tendones. Tienen problemas para permanecer en pie. +12PV - 2 X - (-20)	El rayo salta al brazo del escudo. Su brazo y cualquier escudo que tuviese están en llamas. El metal se funde. +4 X - 3 - (-40)
71-75	Tu ataque satura a tu enemigo de energía eléctrica, que comienza a danzar alrededor de él. Le costará un poco recuperarse. +8PV - 3 X - (-5)	Explosión el pecho y brazo que daña cualquier armadura orgánica. Las metálicas se calentarán dolorosamente. Tu enemigo huele a pelo quemado. 4 X - 2 X si además llevaba armadura metálica: 3 X	Impacto en el pecho que destruye cualquier armadura orgánica. Si es metálica quemará como un demonio. +12PV - 8 X	El ataque engulle el arma de tu enemigo, dejando inútil la mano y el brazo. Daño en nervios, músculos y piel. +15PV - 3 X	Golpe salvaje en el centro del pecho. Las convulsiones de tu enemigo parecen un baile. Un brazo paralizado. con armadura: +10PV - 3 X - 4 sin armadura en el pecho: 6 X - 3
76-80	Electricidad el costado de tu enemigo, sin que pueda encontrar demasiada protección en su escudo. Por suerte no parece tener metal. sin metal en el escudo: +6PV - X con metal en el escudo: +9PV - 2 X	El abdomen recibe una gran serpiente eléctrica. Queda fuera de combate. La bestia desaparece. con armadura en el abdomen: +15PV - 2 X - X sin armadura en el abdomen: +11PV - 2 X	Los nervios del codo quedan dañados; brazo del escudo inútil. Tu enemigo deja caer el arma sobre sus pies. Está algo abochornado. 8 X - (-5) - 4	La explosión lo alcanza con odiosa exactitud, engullendo la espalda y cuello. Nervios dañados y músculos desgarrados. +20PV - 10 X - X	El metal se funde con el cuerpo de tu enemigo, dañándole el sistema nervioso. Cegado, cae al suelo buscando reposo. +18PV - 3 X
81-85	La explosión alcanza a tu enemigo en la espalda, haciéndolo vibrar. Deja de ser consciente de lo que le rodea durante un instante. Mueve su arma arriba y abajo. +12PV - 2 X	El impacto hace que los reflejos de tu enemigo contraigan los músculos sin control. Los tendones se desgarran durante las violentas convulsiones. Pobre diablo. +13PV - 3 X	Impacto violento en el abdomen. La armadura logra evitar parte del daño. Enemigo muy desequilibrado. Desgarras cartílagos. con armadura: +10PV - X - (-20) sin armadura: 4 X - (-40) - 2 X	El rayo atrapa el brazo del arma y se introduce en su cuerpo. Brazo inútil. Se marea y cae inconsciente después de 6 asaltos de actividad. +15PV - (6-30)	El rayo impacta en el hombro. Tu enemigo hace de conductor muy bien. El sistema nervioso se reconfigura. Caerá y muere del shock y del daño nervioso después de 12 asaltos. -
86-90	Ataque en la parte inferior de la pierna que funde el metal y provoca muchas quemaduras. Tu enemigo cae. Si tiene grebas metálicas una de sus piernas queda paralizada. con armadura metálica: +15PV - 2 X sin armadura metálica: +15PV - 3 X	La explosión impacta en la pierna con inusitada fuerza. Si lleva armadura, fractura limpia en la pierna; si no, fractura múltiple. con armadura en la pierna: 6 X - 4 sin armadura en la pierna: 6 X - (-50)	Choque brutal contra la rodilla de tu enemigo, que quema músculos y nervios. Tu enemigo cae de agonía y se agarra la rodilla. 2 X - (-60)	Electricitas el cuerpo de tu enemigo. Los músculos y tendones se desgarran debido a las convulsiones. Si no tiene armadura muere después de 12 asaltos. con armadura en el pecho: 9 X - 6 X	El ataque busca el hombro y luego su columna vertebral. Caerá, con la cadera y la espina dorsal destrozadas, y muere después de 12 asaltos. -
91-95	El rayo converge sobre la cadera de tu enemigo. Los ropajes se incendian, produciendo daño en los nervios y shock. 3 X - (-50)	El relámpago ciego a tu enemigo durante 2 días y lo envía contra el suelo. Queda muy sobrecogido e indefenso mientras dura la ceguera (de 2 a 10 días). 9 X	Atrapado en una red de luz, tu enemigo no puede escapar del calor. Caerá inconsciente y, sin posible ayuda inmediata, entra en shock, muriendo después de 12 asaltos. (-75) - 5 X	Impacto en la cabeza que destruye el sistema nervioso. Caerá en coma, convirtiéndose en un vegetal. Todo el metal está caliente al contacto. +30PV	La explosión desgarrará el cuerpo de tu enemigo, provocando daño fatal en los órganos. Se le salen los ojos y muere después de 9 asaltos de inactividad. Demasiado tarde para el perdón. +25PV
96-99	Tu enemigo pierde la conciencia debido al impacto. Las convulsiones le hacen mantenerse en pie durante 1 asalto. +10PV - 12 X	El impacto sobrecarga el sistema nervioso de tu enemigo. Su corazón se para y vuelve a funcionar repetidamente. Caerá y muere después de 9 asaltos. +15PV	El alto calor sostenido del asalto funde metal, ropa y piel. Los ojos de tu enemigo se funden en la cabeza, fundidos. Muere después de 3 asaltos. -	Tu enemigo recula 3 metros. El daño en el sistema nervioso combinado con la rotura de la cadera y el brazo provocan la muerte después de 3 asaltos de agonía. +20PV	Explosión titánica que virtualmente corta en dos a tu enemigo. Los rayos saltan por el suelo en busca de nuevas víctimas. El enemigo está muerto, por supuesto. (+20)
100	La cabeza de tu enemigo está en llamas, así como sus ropas. Caerá inconsciente y muere después de 6 asaltos debido al daño nervioso. +20PV	Tu enemigo se calienta y arde desde dentro, destruyendo todos los órganos y el sistema nervioso. Caerá y muere en el acto. (+10)	El ataque impacta en la cabeza. Funde músculos y tendones. El cerebro de tu enemigo se frie. Se desliza hasta el suelo y muere después de 3 asaltos. 3(+10)	El caos rodea a tu enemigo. El objeto más cercano a él es también engullido por este rayo mortal. Muere 2 asaltos más tarde. (+15)	Impacto en la cabeza. De tu enemigo no quedan más que un montón de cenizas. Lo que ha quedado es dispersado por el viento. Todos temen. (+20)



TABLA DE ACIERTOS CRÍTICOS DE CALOR 14.3

	A	B	C	D	E
01-05	El aire alrededor de tu enemigo resplandece. Puff. +0PV	El ataque es salvaje y hace hervir al agua cercana. +0PV	Un humo caliente pone los ojos de tu enemigo rojos. +1PV	Tu enemigo evade el abrazo de las llamas. +2PV	Tu enemigo evita la explosión pero no el calor. +3PV
06-10	El viento cálido incomoda a tu enemigo. +1PV	Chamuscas la piel expuesta de tu enemigo. No se impresionará. +2PV	Chispas y humo danzan alrededor de tu enemigo, pero las apaga sin esfuerzo. +3PV	Las llamas rodean a tu enemigo, aunque parece salir indemne del trance. +4PV	Un bochornoso calor alcanza a tu enemigo, aunque logra evitarlo. Tienes la iniciativa. +4PV
11-15	Tu enemigo se cubre la cara y se aparta. Tienes la iniciativa. +2PV	Tu enemigo se cuece dentro de sus ropas. Se despista y obtienes la iniciativa. +2PV	Tu enemigo sospecha que está en llamas. Está equivocado. Ganas la iniciativa. +3PV	Tu enemigo está envuelto en humo, aunque el calor le hace poco daño. Tienes la iniciativa. +4PV	La explosión desequilibra a tu enemigo, poniéndolo a la defensiva. Tienes la iniciativa. +6PV - 2
16-20	La explosión aguijonea las manos y brazos de tu enemigo. Tienes la iniciativa. +3PV	El asalto ciega a tu oponente durante un instante. Tienes 2 asaltos de iniciativa. +3PV	El pelo y las cejas de tu enemigo se chamuscan. Tienes 2 asaltos de iniciativa. +5PV	Tu enemigo golpea a las llamas para protegerse. Parece que lo hace bien. +6PV - X	Tu enemigo no puede evitar el ataque, recibiendo la mayoría del golpe. +7PV - X
21-35	El pecho y costado de tu enemigo se queman y los ropajes abrasan. Será un blanco fácil si le golpeas otra vez. +4PV - 2	Las brasas fuerzan a tu enemigo a retroceder. Cualquier recipiente con agua hierve y se abre de golpe. Tienes 2 asaltos de iniciativa. +6PV	Desorientas a tu enemigo con un golpe afortunado. Los ropajes abrasan sospechosamente. Se palpa para ver si está bien por lo que baja la guardia. +7PV - X - 4	Con una explosión de llamas cubres a tu enemigo con aire caliente. Este salta hacia atrás para evitar otras heridas. +8PV - 2X - 4	Produces ampollas en el brazo del arma de tu enemigo, que se adelanta para escapar al calor. Sus pasos te lo colocan en una posición mejor de lo que hubieses esperado. +9PV - 2X - 24
36-45	Aires caliente danzan sobre tu enemigo abrasando la piel expuesta. Se defiende desesperadamente. +6PV - X	El costado del escudo está envuelto en fuego. Puede usar el escudo para evitar el ataque, pero este se consumirá. Quemas la mano del escudo. con escudo: +3PV - X sin escudo: +7PV - X - 4	El calor alcanza la pantorrilla de tu enemigo. Ganas la iniciativa mientras tu enemigo intenta mantener el equilibrio. El dolor le acompañará. +8PV - 2X - 4	Cubres a tu enemigo con una explosión de fuego, quemándole toda la piel expuesta. Las llamas muerden profundamente y el dolor es grande. sin humedad: +9PV - 24 con humedad: +6PV - 2X	Golpe contra el costado y la espalda de tu enemigo, que hace arder la capa y la mochila que tuviese. Tiene quemaduras leves en cuello y hombros. con mochila: +8PV - 4 sin mochila: +10PV - 24
46-50	Las ropas comienzan a humear, incendiándose momentos después. Tu enemigo mueve los brazos intentando evitarlos. El dolor le durará más que las llamas. +7PV - X - 4	Tu enemigo evita la mayor parte del ataque con cierta gracia. El resto del ataque flamea su costado ligeramente. +8PV - 2X - 4	El fuego se extiende por el costado de tu enemigo, alcanzando su brazo y cara. Las zonas expuestas sufren quemaduras leves. +9PV - 2 - 24	El ataque impacta contra el brazo del arma. Tu enemigo tiene que realizar un supremo esfuerzo para mantenerlo lejos del cuerpo, por lo que es incapaz de protegerse. +10PV - 2 - 24	Tu enemigo bloquea las llamas con su arma. Si es de madera quedará destruida; una metálica estará demasiado caliente como para sujetarla. +12PV - 2 - 24
51-55	Las chispas caen en un equipo de tu enemigo, incendiándolo. Tiene que dejarlo caer. +8PV - 2X - 4	Tu enemigo se revuelve; el ataque prende en su espada y en el suelo detrás de él. Se estremece. +8PV - 2 - 24	Duro golpe contra el costado por lo que la armadura no ayuda. La explosión deja una marca de ampollas. +9PV - 2 - 24	Tu enemigo está en llamas y recibe daño durante 3 asaltos mientras se quema. +10PV - 2 - 24	Tus llamas se extienden hacia tu objetivo. Tu enemigo salta hacia atrás. Quemas su pecho. +12PV - 2 - 24
56-60	El asalto incendia la espalda de tu enemigo. El equipamiento crepita mientras se quema y cae al suelo. +9PV - 2 - 24	El fuego y el humo engullen a tu enemigo. Las llamas se apagan y tu enemigo escapa de la muerte. +10PV - 2 - 24	Fuerte explosión que golpea en las piernas de tu enemigo, que casi cae. Retrocede 1,5 metros. con armadura en las piernas: +8PV - 2X sin armadura en las piernas: +10PV - 2 - 24	Las llamas danzan sobre la cabeza de tu enemigo. Intenta quitárselas de encima y casi falla. con yelmo: +3PV - 2 - 24 (-10) sin yelmo: +12PV - 2 - 24	Los ropajes de los hombros y la cabeza de tu enemigo comienzan a arder. Se pone frenético. con yelmo: +8PV - 2 - 24 (-5) sin yelmo: +15PV - 2 - 24 (-10) - 24
61-65	Bien dirigido. El golpe impacta en el brazo del arma, quemando sus ropajes. El intento de evitarlo de tu enemigo es cómico. con brazales: +7PV - 24 sin brazales: +10PV - 24	Golpe concentrado que quema toda la pierna de tu enemigo. Las llamas no duran mucho pero dejan toda la piel expuesta llena de ampollas. +9PV - 2 - 24 (-5) - 24	Las llamas queman el costado de tu enemigo, que se retuerce sin llegar a caer. Intenta apagar el fuego con sus ropas. +10PV - 2 - 24 (-10) - 24	El escudo y el brazo que lo sostiene están en llamas y dejarlo caer solo ayuda un poco. Las llamas se aferran a sus ropas. con escudo: +10PV - 2 - 24 - 4 sin escudo: +30PV - 2 - 24 - 4	Golpe abrasador contra las piernas de tu enemigo; toda la piel y músculos expuestos arden. Lo siguiente será una infección. Tu enemigo lucha por mantenerse en pie. +15PV - 2 - 24 (-10) - 24
66	Las llamas trepan por el pecho y escudo de tu enemigo. La herida es grave y se infectará. +9PV - 2 - 24 (-15)	El fuego se planta en un lado de la cara de tu enemigo, engullendo el pelo, la mejilla y la oreja. Tu enemigo se lanza al suelo. +10PV - 2 - 24 - 4	La llamarada consume las ropas del brazo del arma. Cualquier metal arde. Tu enemigo cae del impacto. +10PV - 2 - 24	Escaldas la cara y la mano del arma de tu enemigo. Tiene problemas para abrir los ojos. +10PV - 2 - 24 (-10) - 4	Las ropas combustibles de tu enemigo lo convierten en una antorcha humana. Corre un poco, cae y muere en 6 asaltos. +15PV - 2 - 24 (-10) - 24
67-70	Tuestas el costado de tu enemigo haciéndolo retroceder 1,5 metros. Se cubre la cara contra cualquier ataque posterior. +8PV - 2 - 24 (-5)	Las llamas buscan a tu enemigo con la pasión de un predator. Se quita las ropas y el equipo desesperadamente para satisfacer a las llamas. Está ocupado intentando sobrevivir. +7PV - 2 - 24 - 24 (-10) - 24	Golpe por la espalda. El enemigo cae sobre una rodilla, levantándose con dificultades momentos después. Algunas de sus ropas aún humean. Su piel está llena de feas ampollas. 2 - 24 - 24 (-15) - 24	El enemigo retrocede de tu inferno mortal, escapando de la muerte pero cayendo de espaldas durante 1 asalto. Quemaduras leves en el brazo. +15PV - 2 - 24	La explosión impacta en el brazo del escudo, quemando el escudo si lo tuviese y el brazo mismo. El calor penetra profundamente y la cara de tu enemigo así lo muestra. - 24 (-15)
71-75	El fuego consume las ropas y el pelo, mientras un humo cegador deja las defensas de tu enemigo desarmadas. +12PV - 2 - 24	Impacto en el pecho y brazo que daña cualquier armadura orgánica y consume toda la madera que porte el enemigo. Las armaduras metálicas se calientan dolorosamente. +9PV - 2 - 24 - 24 (-15) - 24	Impacto en el pecho que destruye completamente cualquier armadura orgánica. Las armaduras metálicas deben ser quitadas rápidamente. 2 - 24 - 24 (-15) - 24	El arma de tu enemigo arde estrepitosamente, dejando inútil brazo y mano. Daño muscular y nervioso. 2 - 24 - 24 (-50)	Golpe certero en el pecho del enemigo. Las llamas se expanden por doquier dejándolo inconsciente. La armadura pectoral queda destruida. +15PV - 2 - 24 (-60)
76-80	El costado del escudo de tu enemigo es engullido por las llamas. El escudo se vaporiza si es de madera. +10PV - 2 - 24 - 24 (-20)	El abdomen queda envuelto en llamas, y comenzarán a subir hacia arriba el siguiente asalto si no se apagan. El enemigo se da cuenta del peligro. +20PV - 24	El golpe engulle la mano más expuesta de tu enemigo quemando sin piedad y dejándola inútil. La ropa del brazo es destruida. 6 - 24 (-40)	El costado de tu enemigo arde debido a tu ataque; las heridas son profundas. Logra apagar el fuego pero el daño ya está hecho. 2 - 24 - 24	El impacto aterriza en el costado de tu enemigo pero se expande hacia las piernas y brazos. Un escudo evitará el daño en los brazos pero las manos quedarán achicharradas. +20PV - 12
81-85	El enemigo expone su espalda mientras intenta evitar el ataque. El impacto deja una pequeña herida en el omóplato. +8PV - 2 - 24 - 24 (-20)	El ataque hace caer a tu enemigo de espaldas. Las llamas no duran mucho pero casi todo el equipo ha ardido o se ha roto. 2 - 24	Un violento infierno destruye la armadura orgánica o arruina la metálica de las piernas. 2 - 24	El pecho y brazos de tu enemigo abrazan tu golpe infernal. Los brazos quedan inútiles y la piel queda abierta al aire. +15PV - 9	Tu enemigo inhala llamas escaldando sus pulmones y garganta. Estará activo durante 12 asaltos (mientras se va consumiendo por dentro) y luego morirá. +20PV
86-90	El ataque a la pantorrilla de tu enemigo consume toda protección. Caen. Una de las piernas está en llamas. +10PV - 2 (-10)	La protección de la pierna arde debido al impacto, extendiéndose rápidamente y poniendo en un aprieto a tu enemigo. Las llamas seguirán creciendo si no se apagan. +16PV - 3	El costado del escudo de tu enemigo es devorado por las llamas; la cabeza, el brazo, el costado y la pierna sufren heridas críticas. Si tiene escudo, éste será destruido en lugar de su brazo. +15 - 6 - 24 (-85) - 24	El impacto engulle la parte inferior del cuerpo. Si tiene armadura en el abdomen caerá. Si no, morirá después de 12 asaltos de inactividad debido a daño en los órganos. con armadura en el abdomen: 24	La parte inferior del cuerpo de tu enemigo está quemada gravemente. Los tejidos, nervios y órganos son destruidos. Queda paralizado y morirá después de 9 asaltos debido al shock y la deshidratación. +20PV
91-95	Golpe en la cabeza. Si lleva yelmo se calentará como un horno y deberá ser quitado con dolor. Las orejas y mejillas se queman. con yelmo: +15PV - 3 - 24 (-10) sin yelmo: +16PV - 2 - 24 (-30)	Golpe en la cabeza. La fuerza del impacto elimina cualquier yelmo que llevase. El cuero cabelludo, el pelo y la piel se queman. El humo y las llamas ciegan a tu enemigo durante 3 asaltos. con yelmo: +10PV - 3X - 24 sin yelmo: 84	Atrapado en el horno de tu ataque, tu enemigo es derrotado y cae inconsciente y ardiendo. +18PV - 6 - 24 (-90) - 4	Las llamas queman la parte superior del cuerpo. Si tiene yelmo completo, queda ciego y en coma durante 2 días. Si no, muere después de 6 asaltos debido al shock y al daño cerebral. +20PV	El enemigo es incinerado ante sus propios ojos. Permanece en pie durante 6 asaltos, para caer y morir. Un pequeño fuego permanece sobre los restos. Un final horrible. +25PV
96-99	El impacto golpea en el brazo del arma, trepando hacia el cuello de tu enemigo quemando todo lo que toca. Si tiene alguna protección orgánica en el cuello se quemará. 4 - 24 - 24	Las llamas queman la garganta de tu enemigo. El daño es terrorífico. El cuello de tu enemigo se quiebra en medio de las llamas. Caen y muere después de 9 asaltos de inactividad. El hedor es terrible. +20PV - 124 - 24 (-10)	El intenso calor funde la piel, la ropa y el metal dejando irreconocible a tu enemigo. Si no tiene armadura pectoral muere al instante. En caso contrario muere después de 9 asaltos de arder. +18PV - 6 - 24 (-90) - 4	Tu enemigo queda atrapado en el horno que ha creado tu ataque. Los órganos quedan destruidos y la sangre comienza a hervir. No hay esperanza ni salvación; muere después de 6 asaltos de inactividad. +20PV	Tu enemigo es devorado por un fuego infernal de tal manera que incluso tú quedas aterrizado. Todos los materiales inflamables a menos de 3 metros arderán. No quedará gran cosa después de que el fuego se extinga. +10
100	Dejas una cicatriz brutal en la cara de tu enemigo. Caen. Pierde 50 puntos de Apariencia y 25 de Presencia. +20PV - 24	El asalto consume la ropa y los tejidos. Los brazos y el pecho de tu enemigo se quedan sin piel. Está paralizado. La herida comenzará a infectarse. +25PV	Golpe en la cabeza. Si tiene yelmo, su cabeza se asará muriendo en 2 asaltos. Si no tiene yelmo morirá instantáneamente. +10	Todas las partes de tu enemigo arden. Muere después de 2 asaltos, haciendo unos ruidos terribles. Sigue quemando durante 12 asaltos más. +15	El fuego devora a tu enemigo en un instante. Trocitos de metal, dientes y unos pocos huesos llenan el suelo.

leyenda: BX = debe parar B asaltos; B2 = no puede parar en B asaltos; B4 = sangra B puntos por asalto; (-B) = el enemigo sufre una penalización de B; (+B) = el atacante recibe un +B a la siguiente acción.



TABLA DE ACIERTOS CRÍTICOS DE IMPACTO 14.4

	A	B	C	D	E
01-05	El enemigo rueda debido al impacto. +0PV	Zarandeas un poco a tu enemigo. Magulladura en el codo. +0PV	Ataque de refilón. Queda impresionado. +1PV	El ataque no tiene fuerza. Tu enemigo sigue en pie. +2PV	El cómo ha evitado tu enemigo el ataque es un misterio. +3PV
06-10	El impacto parece fuerte, pero el enemigo no se detiene. +1PV	Golpe seco en el pecho. Pierde un adorno de sus ropas. +2PV	Tu enemigo se gira para esquivar el ataque por lo que recibe un impacto en la espalda. Poco daño. +3PV	Tu asalto salvaje en el hombro falla. +4PV	Tu enemigo se desequilibra aunque logra mantenerse en pie. +3PV - 2(-15)
11-15	Logra esquivar con gran esfuerzo. Tienes la iniciativa. +2PV	Tu enemigo pierde el sentido del equilibrio. Se tambalea y pierde la iniciativa. +4PV	Ataque con firmeza que hace retroceder a tu enemigo agarrado a sus pertenencias. +3PV - X	El impacto en el pecho no es fuerte pero está bien situado. Tu enemigo retrocede 1,5 metros. +4PV - X	Tropieza hacia atrás y da un paso en falso, poniendo las cosas peor de lo que estaban. +6PV - X
16-20	Giras a tu enemigo hacia un lado. Se recupera con rapidez. Tienes la iniciativa. +3PV	La respuesta de tu enemigo es lo suficientemente rápida como para evitar daños más graves. +2PV - X	Impacto potente. Tu enemigo pierde toda posibilidad de obtener la iniciativa y retrocede. +4PV - X	Tu enemigo comenzó a retroceder antes de que el ataque golpease en sus piernas. +6PV - X	Tu enemigo no puede evitar el ataque y casi cae en el intento. +9PV - X
21-35	Tu golpe tiene efecto; pierde el equilibrio y no puede recuperar el pie con facilidad. Tienes 2 asaltos de iniciativa. +5PV	El ataque busca la cabeza de tu enemigo, pero logra bloquearlo con su arma, esquivando con poca gracia. Logra mantener su guardia. +5PV - X	Tu enemigo queda desequilibrado por lo que sólo puede girar y moverse desesperadamente para intentar protegerse. +8PV - X	El impacto casi hace caer a tu enemigo. Golpea el suelo con el arma mientras intenta mantener el equilibrio. +10PV - X	Tu enemigo logra escapar del ataque mortal. Logra evitar la muerte pero no el daño. Su costado queda gravemente dañado. +15PV - X
36-45	Tu enemigo debe mantener el equilibrio o caerá. Retrocede 1,5 metros y se agacha para evitar caer. Pierde 2 asaltos de iniciativa. +8PV	Impacto violento contra el costado del escudo, dejándolo magullado. Si tiene escudo queda destrozado. Aún se mantiene en pie. +9PV - X	Ataque despiadado contra la parte baja de la pierna. Tu enemigo intenta defenderse desesperadamente mientras recupera el equilibrio. +10PV - X	¡Bam! Tu enemigo es golpeado en la espalda por un ataque efectivo. Intenta recuperarse. Magulladuras menores. +12PV - 2X	Golpe en el hombro. Cae 3 metros hacia atrás girando locamente. Tropieza otros 1,5 metros antes de volver a pararse. +15PV - 2X - 2(-15)
46-50	Impacto con fuerza que inquieta a tu enemigo y le golpea en el costado. Se recupera con lentitud. Tienes 3 asaltos de iniciativa. +10PV	Aunque tu enemigo pierde pie antes de ser alcanzado, logra evitar la mayor parte del ataque. Pierde un objeto de su equipo. +10PV - X	El brazo del arma de tu enemigo golpea en su pecho y casi le hace caer. Retrocede 1,5 metros y recupera algo el equilibrio. +12PV - 2X - (+5)	Tu enemigo es sacudido y retrocede 1,5 metros los dos siguientes asaltos. Si no puede retroceder caerá al suelo. +5PV - 2X	Levantas a tu enemigo del suelo, lanzándolo hacia atrás 1,5 metros. Increíblemente logra no caer. Su guardia está baja. +20PV - 2X
51-55	Golpe en el costado que daña el equipo de tu enemigo, desequilibrándolo. Tropieza. +10PV - X	Golpeas el costado. Tu enemigo aún lucha pero su armadura se ha aflojado y su equilibrio es precario. +12PV - X	Impacto fuerte en el costado, por lo que la armadura no ayuda demasiado. Magulladura fuerte y efectiva. +15PV - 2X	Maltratas a tu enemigo, que deja caer el arma. No se dará cuenta de mucho más a partir de ahora. X - (+5)	Intenta aguantar el impacto pero cae. Necesitará 2 asaltos para ponerse en pie. +20PV - 2(-40)
56-60	Haces un moratón en el brazo del arma. Tu enemigo se pone en guardia y retrocede. Queda patente que tu enemigo está asombrado. +10PV - X	Tu enemigo responde con poca gracia. El impacto aprieta el brazo del arma contra el costado y le hace dar vueltas un momento. +10PV - 2X	El impacto golpea con fuerza en sus piernas. Tu enemigo retrocede 1,5 metros lejos de tu ataque. +12PV - 2X	Costillas maltratadas y morados en la piel. Tu enemigo está entumecido, incapaz de sentir dolor. Piensa que la herida ha sido mortal. 2X - (-10)	El impacto desmora el equipo que no esté atado o sujeto. El escudo, yelmo y cualquier arma salen volando. Después tu enemigo cae. +20PV - 2X
61-65	Bien situado. El golpe impacto contra el brazo. Tu enemigo suelta el arma que sostenía. con grebas: +8PV - X sin grebas: +12PV - X	El impacto rompe contra el pecho de tu enemigo. Si tiene armadura en el pecho quedará dañada. Si no se le fracturan las costillas y obtiene unas magulladuras terribles. con armadura en el pecho: +12PV - 2X sin armadura en el pecho: +10PV - 2X	El ataque se estrella contra el hombro de tu enemigo, levantándolo del suelo. Usa su arma para mantenerse en pie por lo que no puede defenderse. +10PV - X - (+5)	Arrasas con el brazo del escudo de tu enemigo. Si tenía escudo, éste absorbe parte del daño pero es destruido. con escudo: +5PV - X - 3(-10) sin escudo: +10PV - 2X - X	El ataque elimina el sentido del equilibrio de tu enemigo, mandándolo al suelo. Sus piernas y su orgullo están algo maltrechos. +20PV - 3X
66	Tu enemigo mueve los brazos patéticamente debido al impacto. Su rodilla se dobla hacia atrás dañando músculos y tendones. +20PV - X	El ataque impacta sobre los dedos de la mano, rompiéndolos. La mano del escudo queda inútil. La hinchazón desaparecerá en un día. +15PV - X	El impacto rompe el brazo del escudo. Cae sobre el brazo del arma y se rompe la muñeca. Ambos brazos inútiles. Y ahora que hable de mala suerte. 3X - (-90)	Chasquido en la parte trasera de la cabeza. Tu enemigo cae inconscientemente rompiéndose una pierna y una mano. Si no tiene yelmo, muere. +10PV - 2X - (-10)	Golpe en la cabeza que aplasta el cráneo. Si tiene un yelmo, éste queda incrustado dentro de la cabeza. —
67-70	El intento de evasión de tu enemigo expone su espalda y costado. El impacto hace que baje la guardia y tropiece hacia un lado. +7PV - 2X	El impacto arroja a tu enemigo sobre sus rodillas, dejando caer su arma. Aún está consciente pero su guardia está caída mientras intenta rearmarse. +12PV - 2X	Un objeto sólido del equipo de tu enemigo se le clava en el pecho. El dolor es lacerante. Le quedará una cicatriz de por vida. 2X - X	Tu enemigo queda fuera de combate. Cae sobre su equipo y deja caer el arma. No puede levantarse durante 2 asaltos. +15PV - (+5)	El ataque golpea en el muslo, retorciéndole la pierna y tirando de los músculos. Tu enemigo se machaca un dedo mientras intenta recuperarse. +15PV - X - (-10)
71-75	Lo que parecía un ataque modesto trae excelentes resultados. Si tu enemigo tiene escudo, lo pone fuera de posición durante 1 asalto. +10PV - 2X	Impacto sólido en el hombro que nubla los sentidos de tu enemigo y magulla los músculos. Se ha quedado sin sentido de la orientación. +20PV - 2X - X	Ataque violento contra su centro de gravedad. Cae, deja caer el equipo y será vulnerable mientras intenta levantarse. +10PV - 2X - 2(-45)	Golpe en las piernas. Tu enemigo ha sabido retroceder sabiamente ante tu ataque. Tiene ambas rodillas y pantorrillas magulladas y un tobillo roto. con armadura en las piernas: +8PV - 2(-20) sin armadura en las piernas: +10PV - X	El impacto alcanza a tu enemigo en mitad del pecho. Queda fuera de combate. La armadura pectoral es destruida. Costillas rotas. con armadura pectoral: +20PV - 5X - (-10) sin armadura pectoral: +15PV - 6X - (-30)
76-80	El ataque impacta con dureza en el costado del escudo, haciéndole perder pie. Tu enemigo cae sobre el objeto más cercano. con escudo: +6PV - X sin escudo: +15PV - 2X - X	Tu irresistible ataque envía a tu enemigo de espaldas. Deja caer el arma. Tiene magulladuras por todo el cuerpo. con armadura en el pecho: +12PV - 3X sin armadura en el pecho: +10PV - 2X - (+5)	Lanzas a tu enemigo de espaldas que tendrá que rodar para levantarse. Fractura leve en la pierna. Si tiene armadura en la pierna ésta le hará ir más lento. con armadura en la pierna: +5PV - X - 2(-60) sin armadura en la pierna: +15PV - X - (-25)	Le doblas el brazo del arma y se lo partes contra su cuerpo como si fuese rama. Brazo inútil. Chico, eso tiene que doler. +10PV - X	El ataque impacta en un costado, rompiendo la clavícula y el hombro de tu enemigo. El brazo queda inútil, el otro no queda en mejor condición. +25PV
81-85	Golpe sólido en el pecho que deja una bonita magulladura. La herida es implacable. Las costillas se rompen y los cartílagos se tuercen. +10PV - (-25)	Golpe brutal que aterriza entre los omóplatos. Esguince en los tendones y músculos. Pocos movimientos no resultan dolorosos para tu enemigo. +10PV - 2X - (-25)	El golpe parece inofensivo; sin embargo, la clavícula de tu enemigo. Maldice su suerte. El dolor es real. +15PV - X - (-25)	Impacto en la cara y el pecho que hace saltar unos cuantos dientes y rompe costillas. Tu enemigo está conmocionado y permanecerá inmóvil 3 asaltos. +20PV	Embestida violenta que destruye órganos y causa una hemorragia interna masiva. Tu enemigo muere después de 6 asaltos de inactividad. +30PV
86-90	Ataque contra las piernas que desequilibra a tu enemigo. Cae a tierra. Las rodillas y espinillas golpean con dureza el suelo. con armadura en la pierna: +8PV - 2X sin armadura en la pierna: +10PV - 3X	El ataque golpea con todas sus fuerzas en las piernas, magullando músculos y desgarrando tendones. Tu enemigo consigue mantenerse en pie. Una de las grebas se rompe. con armadura en la pierna: +20PV - 3X - (-50) sin armadura en la pierna: +20PV - X - (-20)	El impacto fractura el muslo. Tu enemigo no cae, pero no podrá andar hasta que tenga la pierna entablillada. Es una buena ocasión para que practique tus primeros auxilios. +20PV - 2X - (-60)	Embestida en la parte central que daña órganos y hace que tu enemigo escupa sangre. El abdomen queda gravemente dañado. Cae y mejor sería que no lo moviesen. con armadura en el abdomen: 12X sin armadura en el abdomen: muere en 6 asaltos.	Tu enemigo es lanzado al suelo. Dos costillas sobresalen de su pecho. Órganos destruidos. Los ojos de tu enemigo brillan cuando le sobreviene la muerte después de 3 asaltos. +50PV
91-95	Impacto en la cabeza. Si tiene yelmo se descoloca tapando la visión de tu enemigo. Si no tiene yelmo, queda fuera de combate. +20PV - 3X - (-50)	Golpe que impacta en un costado de la cabeza. Si tiene yelmo cae en coma durante 2 semanas. Si no, muere en 1-10 asaltos. +25PV	La potencia del ataque fractura la rodilla de tu enemigo, haciéndole caer. No podrá levantarse sin ayuda. Está considerando si se rinde. +20PV - 9X - (-75)	Rompes la cara, mandíbula y cuello de tu enemigo. Se tambalea unos pocos metros, cae y muere después de 3 asaltos de inactividad. Triste. +50PV	Aplasta la parte inferior del cuerpo. Hemorragia masiva y shock que mata a tu enemigo después de 6 asaltos. Mientras podrá hablar. +30PV
96-99	El ataque impacta con dureza en la cadera de tu enemigo, fracturando el hueso y haciéndole caer. Se disloca la muñeca en la caída. Lleva sobre mojado. +20PV - 3X - (-50)	El este súbito arranque de furia rompe el cuello de tu enemigo, que no puede respirar. Cae y muere después de 12 asaltos de lucha fútil. Cierra los ojos. +25PV	Impacto salvaje que destruye órganos internos y le rompe docenas de huesos. Cae y muere. +50PV	Golpe en el costado que rompe los huesos. Uno de ellos se introduce en un riñón. Tu enemigo entra en shock, cae y muere después de 8 asaltos. +25PV	El impacto hace caer a tu enemigo. Le rompes la espina dorsal con facilidad aunque aún se mantiene consciente. La sangre surge de su boca anunciando su muerte. Muere después de 3 asaltos. (+20)
100	El enemigo rebota contra el suelo debido al brutal golpe. Fractura la caja torácica. Si tiene armadura sólo queda fuera de combate; si no tiene armadura, tu enemigo muere en 3 asaltos por hemorragia interna. +25PV	Empujón en el costado y hombro de tu enemigo. El omóplato de tu enemigo choca brutalmente contra su espina dorsal, paralizándolo de hombros hacia abajo. Tu enemigo no está demasiado contento. +30PV	La cabeza de tu enemigo estaba en medio. Muere en el acto. Su cráneo queda aplastado y varios huesos más se rompen en la caída. (+10)	Aplastas los pulmones y corazón de tu enemigo con una embestida terrible. El impacto lo machaca contra el suelo, muriendo momentos después. (+25)	La explosión fractura cerca de 30 huesos del esqueleto de tu enemigo. La muerte le sobreviene un poco después. Es algo difícil recoger su cuerpo. Pocos objetos de su equipo siguen intactos. (+25)

TABLA DE CRÍTICOS DE HECHIZOS PARA CRIATURAS 14.5

	CRIATURAS GRANDES		CRIATURAS ENORMES	
	NORMAL	EXTERMINADORA	NORMAL	EXTERMINADORA
01-05	Tu karma no es lo suficientemente fuerte como para dañar a una bestia así. +0PV	Las chispas vuelan. El encantamiento falla. Deseabas hacer más daño. +5PV	La fuerza de tu ataque no ha dado la talla. +0PV	Adviertes a tu enemigo de su destino con este leve destello de tu poder. +3PV
06-10	Parecía poderoso, pero tu enemigo ni se ha inmutado. +1PV	Tu enemigo se quita de encima la magia que ponía en peligro su existencia. +9PV	El ataque impacta sin efectividad. Será mejor que te lo tomes en serio la próxima vez. +1PV	Tu enemigo evita casi todo el daño. Quizás la próxima vez. +5PV
11-20	Te desmoralizas ante la mirada de la bestia por lo que tu puntería se resiente. +3PV	El ataque impacta con fuerza. ¡Tu enemigo brama de dolor y rabia! +12PV	La bestia está hecha de un material más duro del que creías. +2PV	Tu ataque raspa el hombro de tu enemigo, siseando al contacto con su piel. +9PV
21-30	El golpe es poderoso pero no está bien dirigido. Recuerda, concentración. +5PV	Impacto en el pecho. Tu enemigo intenta futilmente librarse de la herida. +15PV	El ataque golpea de refilón a tu enemigo dañando las proximidades. +3PV	Tu golpe ha sido fuerte, tu enemigo ha sido quemado por el encantamiento. +12PV
31-40	El ataque impacta en una buena zona pero parece que sólo has logrado chamuscar la piel. +7PV	Impacto firme en la parte baja del abdomen. El daño es visible. +18PV	Sólido pero lejos de una zona vital. Magullas un poco el músculo de la pantorrilla. +5PV	Gran ataque que inflige bastante daño en la pierna del enemigo. +15PV
41-50	Ataque con fundamento que inflige daño perceptible. +10PV	Tu ataque inmoviliza por un momento el brazo de tu enemigo, magullándolo. +20PV	Golpe bien posicionado contra el costado. Sus órganos vitales están más allá de tu alcance. +7PV	El impacto desolla la espalda de tu enemigo. Se agacha de dolor. +18PV
51-65	Débil ataque en un lugar vulnerable. Tu enemigo se enrabia por lo cerca que has estado. +13PV	Impacto en la espalda. Aunque la piel es dura logras hacerle daño. +25PV	Ante el daño que le haces en los ojos tu enemigo retrocede. Tienes la iniciativa. +7PV	Impacto en la cara. Le infliges un poco de daño. +20PV
66	Golpe en plena boca. El impacto lo deja inconsciente y en coma durante un mes. +30PV	Atacando con todas tus fuerzas logras impactar en la cabeza. La vida le abandona. Muere en el acto. (+10)	Encuentras un punto débil. Inesperadamente, tu enemigo retrocede y cae, rompiéndose el hombro. Se levanta lentamente. +25PV (-75)	Hundes el pecho de tu enemigo con un golpe preciso. Sus pulmones quedan destruidos y su corazón se para. Muere después de 6 asaltos de respiración jadeante. +30PV
67-70	Golpe sólido en la pierna. Tu enemigo siente dolor. +15PV	El ataque golpea en el costado del escudo con mucho dolor. +30PV	Aunque no es mortal, este golpe ha dejado una herida visible y alentadora. Aún puedes ganar. +12PV	Tu asalto rebota en el brazo principal de tu enemigo, dañándolo. Intentalo de nuevo. +25PV
71-80	Golpe con fuerza en la cabeza que lo hiere. Si tiene protección en la cabeza cae inconsciente. +20PV	Grabas una fea herida en el pecho de tu enemigo, justo encima de sus órganos vitales. Tienes la iniciativa durante 6 asaltos. +12PV - 2☹	Impacto en la parte superior del brazo. Diversas magulladuras y una dislocación señalan tu éxito. +15PV	Golpe sólido en el pecho. tu enemigo retrocede 3 metros y vuelve hacia adelante. +25PV
81-90	Impacto con fuerza que hace tambalearse a tu terrible enemigo. Se sorprende de tu éxito. Pierde la iniciativa durante 6 asaltos. +15PV - 3☹	Impacto débil en la articulación del brazo que provocará una magulladura. Crees saber lo que ha ido mal. +25PV - 3☹	No logras impactar en una zona vital pero oyes como crujen las costillas del costado de tu enemigo. Tendrá que pelear con dolores. +20PV	Las chispas y el humo vuelan al impactar tu ataque. +30PV
91-95	Duro y efectivo, tu ataque casi hace caer a tu enemigo, que se tambalea. +20PV - 2☹	Concentras la energía del golpe y logras fracturar el fémur una pierna. 2☹ - (-30)	Con fuerza y duro. Tu ataque es efectivo. Dañas el abdomen de tu enemigo. +30PV	Tu ataque impacta con un bonito crujido. La pierna de tu enemigo está gravemente dañada. Se tambalea intentando defenderse. +25PV - 2☹
96-98	El ataque impacta alcanzando el cuello de tu enemigo. Este ataque con mala intención aplasta el cuello y rompe la columna de tu enemigo. Cae inmóvil y muere después de 3 asaltos. —	Eres un hechicero poderoso. Tu ataque impacta en el pecho y el cuello, rompiéndolo. Cae y muere. (+15)	Tu acometida impacta contra el cráneo. Daño cerebral. Grandes fracturas en el cráneo. Cae y muere después de 6 asaltos. —	El disparo aterriza contra el pecho. El peso de tu hechizo acaba con la vida de tu enemigo instantáneamente. —
99-100	Te colocas a su derecha y desgarras todo su costado, rompiendo algunas costillas. Tu enemigo muere después de 6 dolorosos asaltos. —	Puntería perfecta. Seccionas la carótida y la yugular. Cae y muere después de 3 asaltos. —	Golpe violento en la cara que daña gravemente sus ojos y le deja ciego. Cae. Ya es tuyo. 12☹ - (-95)	Impacto en la cabeza. Oído interno destruido. Muere después de 6 asaltos de inactividad. +20PV
101-150	Golpe oblicuo en el abdomen que pierde mucha de su potencia en la piel de tu enemigo. +30PV - 3☹	Golpe en el costado que hunde en el pecho y la pierna. La piel está en carne viva. Tu enemigo ruge un desafío. +35PV - 5☹	Impacto brutal que manda a tu enemigo tambaleándose hacia atrás a pesar de su constitución. No puede defenderse durante un tiempo. +30PV - 2☹	Tu enemigo tropieza 3 metros hacia su derecha debido al impacto de tu ataque. Es vulnerable. +35PV - 3☹
151-175	Tu hechizo hiende profundamente, sajando músculos y tendones. 5☹ - (-20)	Fracturas un hueso del antebrazo, retorciéndolo en una dirección dolorosa. Tiene la guardia baja. +40PV - 6☹ (-25)	Golpe en el costado. Tu enemigo se vuelve hacia un lado, recibiendo el daño en sus costillas, que se rompen. 4☹ - (-20)	El impacto rompe huesos y causa una hemorragia en la pierna de tu enemigo. Aún está activo. 5☹ - 8-20)
176-200	Tu enemigo presenta un punto débil. El ataque impacta en la base del cuello, dañando los tendones. +35PV - (-35) - 10☹	Cae inconsciente. Fractura en las costillas. El impacto causa una hemorragia interna. 10☹ - (-50)	Poderoso ataque. Es tu turno de golpear. Abres el pecho de tu enemigo salpicando de sangre a los espectadores. +30PV - 5☹ - (-30)	Asalto épico en el costado que manda a tu enemigo de espaldas al suelo. La herida es grave. Hemorragia interna. Está en apuros. +40PV - 10☹ - (-50)
201-250	Cuando el ataque impacta en la espalda de tu enemigo, los huesos crujen y estallan. Paralizado y en coma durante 3 meses. —	El ataque produce un daño mortal. Los órganos de tu enemigo fallan. Inactivo y muere después de 3 asaltos. +50PV	Doblas la cabeza de tu enemigo hacia atrás, fracturando su columna vertebral. Paralizado de cuello hacia abajo. +40PV	Golpeas la cara y cuello de tu enemigo. La energía rodea su garganta. Sistema nervioso destruido. Muere después de 9 asaltos de inactividad. +50PV
251+	Tu enemigo cierra los ojos cuando le golpeas con destreza y furia. Muere en el acto. +20PV	Impacto que manda el contenido de su cráneo en todas direcciones. Cae y se convulsiona con violencia. Muere en el acto. —	Fracturas partes del esqueleto de tu enemigo. Corazón y pulmones dañados. Tu enemigo cae muerto. Su sangre llena todo el suelo. —	El impacto atraviesa los ojos de tu enemigo saliendo por detrás de manera horrible. Muere en el acto. Su terrible cuerpo cae al suelo en medio de crujidos. (+20)

Legenda: ☹ = debe parar ☹ asaltos; ☹☹ = no puede parar en ☹ asaltos; ☹☹☹ = sangra ☹ puntos por asalto; (-☹) = el enemigo sufre una penalización de ☹; (+☹) = el atacante recibe un +☹ a la siguiente acción.

TABLA DE FALLOS DE HECHIZOS 14.6

	HECHIZOS DE ATAQUE		HECHIZOS NO OFENSIVOS	
	ELEMENTALES	DE FUERZA	DE INFORMACIÓN	OTROS
01-20	Se te ha posado un mosquito en la oreja. Debes lanzar otra vez el hechizo (pero no has perdido los puntos de poder).	La gracia de tu objetivo te distrae. Pierdes el hechizo (y 1 PP).	Momentánea distracción que retarda el lanzamiento del hechizo 1 asalto.	Tienes un desliz en el encantamiento, retrasando 1 asalto el lanzamiento.
21-30	Las puntas de tus dedos producen chispas, sorprendiéndote. Pierdes el hechizo (y 1 PP). Actúas a -50 en el siguiente asalto.	Recuerdas un incidente traumático de tu infancia. Pierdes el hechizo (pero no los PP). Actúas a -10 los siguientes 5 asaltos.	Sólo consigues un poco de la información. Desafortunadamente está desfasada (o es incorrecta).	No puedes recordar las palabras finales del hechizo. Lo pierdes (pero no los PP).
31-40	Pequeño contragolpe de poder. Pierdes el hechizo (y la mitad de los puntos de poder que requería el hechizo, redondeando hacia abajo). Aturdido 1 asalto.	La magia nubla tu visión. Pierdes el hechizo (y la mitad de los puntos de poder que requería el hechizo, redondeando hacia abajo). Aturdido 1 asalto.	Obtienes la mitad de la información, pero es incorrecta.	Te golpeas la cabeza. Debes parar de lanzar el hechizo (pierdes el hechizo, pero no los puntos de poder).
41-60	Adviertes que estás lanzando un hechizo equivocado. Debes volver a empezar. Pierdes el hechizo y los puntos de poder.	¡Los planetas no están alineados correctamente! Tu hechizo no tiene ningún hechizo (pierdes los PP).	La información que obtienes es correcta, ¡pero no tienes ni idea sobre qué trata!	Lapso mental momentáneo que te hace olvidar tu sitio en el hechizo (pierdes el hechizo, pero no los puntos de poder).
61-75	¡Sientes cómo te sube una araña por la espalda! Pierdes el hechizo y los puntos de poder.	¡Tu objetivo debe estar bendecido! Tu hechizo no tiene efecto y pierdes el doble de los puntos de poder requeridos.	Obtienes la información correcta sobre un tema similar al que estabas buscando. Estás tan sorprendido que quedas aturdido 1 asalto.	Mientras lo ejecutas, adviertes que las sombras comienzan a moverse. Paras inmediatamente el lanzamiento (pierdes el hechizo y 1 PP).
76-90	¡Tu hechizo falla! Las llamas rodean tu brazo. Recibes 5 puntos y estás aturdido 3 asaltos.	¡Retroceso de poder! El hechizo falla por completo. Aturdido durante 8 asaltos.	No puedes comprender la información debido a una extraña reacción.	Un calambre en tu mandíbula hace que tu hechizo falle. Pierdes el hechizo y la mitad de los PP (redondeando hacia abajo). Aturdido 1 asalto.
91-95	¡Los elementos no acuden a tu llamada! Eres empujado 1 metro hacia atrás (recibiendo 2d10 puntos) y quedas aturdido 6 asaltos.	¡La voluntad del objetivo es más fuerte que la tuya! Caes al suelo (recibiendo d10 puntos), quedando aturdido durante 9 asaltos.	¡Obtienes información siniestra sobre tu propia muerte! Aturdido 1 asalto.	Estás contemplando las estrellas. Debes cancelar el hechizo, perdiéndolo y también la mitad de los PP (redondeando hacia abajo). Aturdido durante 1 asalto.
96-100	En lugar de salir despedidos, los elementos te rodean. Recibes 20 puntos y una crítico 'B'.	Interiorizas el hechizo. Recibes 4d10 puntos y caes inconsciente durante 12 horas.	Obtienes información incorrecta sobre un tema muy específico. Recibes un golpe de poder (d10 puntos).	Interiorizas el hechizo. Recibes 2d10 puntos y estás aturdido durante 2d10 asaltos.
101-125	El ataque elemental choca a un lado del objetivo. Aturdido durante 3 asaltos.	El hechizo afecta una objetivo al azar a la derecha del objetivo inicial. Aturdido 1 asalto y recibes d10 puntos (del esfuerzo mental).	Retroceso de poder que distorsiona la información. Aturdido durante 2 asaltos.	El hechizo se desvía a un punto desconocido. Aturdido durante 3 asaltos.
126-150	Un giro cósmico nunca visto hace que el hechizo viere a la izquierda de tu objetivo (golpeando al objetivo más cercano). Este cambio repentino te causa cansancio mental; recibes 5 puntos y quedas aturdido 1 asalto.	Pierdes el control del hechizo que golpea a un objetivo a la izquierda del original. Haz otro ataque contra un objetivo al azar dentro del alcance. Aturdido durante 1 asalto y recibes d10 puntos debido al salvaje ataque.	Obtienes información sin utilidad de un objetivo desconocido. Además, hay tanta información que quedas aturdido durante 3 asaltos.	Por alguna razón el hechizo no funciona. Aturdido durante 4 asaltos mientras intentas imaginar que demonios ha pasado.
151-175	¡Inviertes la polaridad! Los elementos se desvían 180 grados de la dirección deseada (golpeando a cualquier objetivo disponible). Recibes 5d10 puntos y un crítico 'C'.	El hechizo golpea a un objetivo a menos de 150 metros. El retroceso de poder cortocircuita tu cerebro. Recibes 25 puntos y eres incapaz de hacer nada durante d10 horas.	Te esfuerzas demasiado para obtener la información. Tu hechizo falla en el último momento y recibes 3 puntos (además de quedar aturdido durante 5 asaltos).	Has trabajado demasiado. El hechizo falla por mucho. Recibes d10 puntos y quedas aturdido durante d10 asaltos.
176-185	¡No puedes controlar a los elementos! Te fries el cerebro (pierdes la capacidad de realizar hechizos durante 1 semana). Actúas a -50 durante 3 meses (o hasta que te curen el cerebro).	El hechizo se aloja en tu cerebro. Sufres daño cerebral; actúas a -75 durante d10 meses (o hasta que se curen el daño). Pierdes la capacidad de realizar hechizos durante 1 semana.	Algo no funciona como debería. La sobrecarga en tu cabeza te deja inconsciente (recibe 5 puntos). Pasas 5d10 minutos recuperándote (no puedes hacer nada).	Tu hechizo se introduce en tu cabeza. Recibes 2d10 puntos y caes. Eres incapaz de actuar durante 1 hora.
186-191	¡El hechizo explota nada más lanzarlo! El punto central del mismo eres tú. Entrás en coma durante 1 semana (y pierdes la capacidad de realizar hechizos durante 2 semanas).	El hechizo pifa y se interioriza en tu cabeza. Recibes 35 puntos de daño. Pierdes la capacidad de hacer hechizos durante d10 semanas. Hay un 40% de probabilidades de que caigas en coma durante d10 días.	La nada profunda que puedes entrever te deja casi a las puertas de la muerte. Recibes 2d10 puntos un crítico 'A' de Impacto cuando te recuperas. Pasas una hora sin hacer nada.	Retroceso de poder que te deja inconsciente. Recibes 1d10 puntos y un crítico 'A' de Impacto. Eres incapaz de hacer nada durante d10 horas.
192-195	Los elementos te atacan. Recibes 10d10 puntos y d10 críticos 'C'. Después del asalto, caes en coma durante 5 semanas. Después del coma parecerá que estás bien, pero morirás 6 horas más tarde.	¡Recibes un ataque fulminante! Recibes 10d10 puntos y caes en coma durante 1 mes. Al final de mismo parecerás sano pero morirás d10 horas más tarde.	¡Has visto tu propia muerte! Caes al suelo (recibes 5d10 puntos y quedas inconsciente durante d10 horas). Sufrirás de paranoia a partir de ahora.	Has obtenido un desorden nervioso a elección del DJ. Pierdes la capacidad de realizar hechizos durante d10 semanas. Te golpeas contra la superficie dura más cercana (recibes 5d10 puntos) dejándote inconsciente durante 12 horas.
196-200	El poder es demasiado para poder controlarlo. Los elementos se niegan a obedecer tus órdenes. El hechizo se interioriza y paraliza tu torso.	El hechizo cortocircuita completamente tu sistema nervioso. Quedas paralizado de cintura hacia abajo.	Eres víctima de un impacto amortiguado. Recibes 4d10 puntos y pierdes la capacidad de lanzar hechizos durante 1 semana. Además, tendrás una penalización de -40 durante d10 días.	Sufres un golpe amortiguado. Recibes 20 puntos y pierdes la habilidad de realizar hechizos durante 2 semanas. Además, tendrás una penalización de -50 durante d10 días.
201-250	¡Los elementos te controlan! Recibes 8d10 puntos de daño y d10 críticos 'E'. Después de esta demostración de torpeza, caes en coma durante 3 semanas (y pierdes la aptitud para lanzar hechizos durante d10 semanas).	El hechizo se interioriza completamente. Pierdes toda la capacidad de lanzar hechizos durante d10 semanas y caes en coma durante d10 semanas. Recibes 8d10 puntos.	El hechizo se cortocircuita. Recibes 20 puntos y quedas inconsciente durante 9 horas. Pierdes la capacidad de lanzar hechizos durante 4 semanas.	Interiorizas el hechizo. Recibes 4d10 puntos y caes inconsciente durante 2d10 horas. Pierdes la capacidad de hacer hechizos durante d10 semanas.
251-300	Te deslizas en los planos elementales durante d10 asaltos. Cuando vuelves, notas que has perdido tu capacidad de realizar hechizos durante d10 meses.	Desorden grave nervioso que te hace perder la habilidad de ejecutar hechizos durante d10 meses.	Consigues un tick nervioso. Aturdido durante d10 asaltos. Cada vez que intentes lanzar este hechizo en el futuro deteriorarás ese tick (que a la larga te convertirá en una en una masa de carne temblorosa).	Sufres un desorden nervioso a elección del DJ. Aturdido durante 2d10 asaltos y nunca más podrás lanzar este hechizo.
301+	Todos los elementos te visitan a la vez... Todo lo que queda de ti es una masa de carne achicharrada.	Interiorización masiva del hechizo. Muerte cerebral en el acto.	Has visto el Día del Juicio Final. Tu cerebro se desconecta. Estás en coma durante 3 meses.	Sufres una apoplejía grave. Caes en coma durante d10 meses.

NOTAS ESPECIALES SOBRE HECHIZOS

Esta sección presenta sugerencias generales para varias situaciones que pueden surgir en la ejecución de hechizos.

Investigación dominada

La **Guía de la Alquimia** proporciona un completo sistema para la creación de objetos y sobre la alquimia. Sin embargo, el **Manual de Hechizos** introduce varios hechizos que permiten la creación de objetos a través del uso de la denominada "Investigación Dominada".

La investigación puede desarrollarse cuando un hechicero puro del reino de la Esencia o de la Canalización (no del Mentalismo) alcanza el nivel 25 y ha aprendido la lista apropiada hasta nivel 25 (Sendas del Simbolismo, p.24 de este libro para los Canalizadores, y Maestría de las Runas del **Manual de Hechizos de Esencia** para sus usuarios). Llegados a ese punto, pueden usar el hechizo de *Investigación Dominada* para "estudiar objetos mágicos". Este tipo de investigación depende en mayor parte del sistema de mundo que se esté usando, pero te sugerimos lo siguiente.

Primero, asumimos que las joyas tienen altas concentraciones de esencia en ellas. Los investigadores, con el equipo adecuado y mucho cuidado, pueden romper esas joyas e introducir su esencia en otros materiales, aunque no tienen demasiado control sobre el resultado final. Así, para realizar una investigación dominada, el usuario de Esencia fundirá lentamente las joyas en una forja durante el curso de varias semanas (o más) mientras realiza el hechizo de *Investigación Dominada* por lo menos 3 veces al día. Un usuario de Canalización necesitará "sacrificar" las joyas a su dios (destruyéndolas en el proceso) mientras lanza el hechizo de *Investigación Dominada* por lo menos 3 veces al día. En ambos casos, podrá recogerse la esencia almacenada en las joyas y concentrarla en algún otro objeto.

Es imposible determinar en qué forma se concentrará la esencia hasta que haya pasado cierto tiempo después de completar el proceso. En ese momento, el DJ determinará **al azar** qué poderes tendrá el nuevo objeto encantado mágicamente. Recuerda que sus capacidades y poder dependen del número de semanas gastadas lanzando hechizos de *Investigación Dominada* y del número (y valor) de las joyas destruidas al recolectar su esencia (observa que cuanto más esencia tiene una joya, más cara suele ser).

Sugerimos que el DJ diseñe tablas con objetos mágicos apropiados a su mundo y las use para determinar qué poderes tiene un objeto creado de esta manera. Es recomendable que estas tablas se basen en las listas de alquimia, aunque no es nuestra intención que otras profesiones obtengan la misma capacidad de crear objetos que un Alquimista (es decir, el alquimista sabe lo que está haciendo); consulta la **Guía de la Alquimia**.

Investigación de Hechizos

La investigación de hechizos es el desarrollo de nuevos hechizos que encajen en listas ya existentes, o de nuevos hechizos para listas nuevas. El DJ puede prohibir la investigación de hechizos en sus partidas.

El DJ debe determinar primero si el hechizo propuesto es aceptable para su mundo. Él tiene la última palabra sobre la inclusión o no del hechizo investigado en sus partidas, por lo que debe examinar cada hechizo con calma y detenimiento. Para poder hacer una maniobra estática de investigación (consulta **RMF**, p.124) se tienen que dar los siguientes pasos:

Definir el Reino – El DJ debe determinar el reino del hechizo propuesto (es decir, si el hechizo es de Esencia, Canalización, Mentalismo o quizás híbrido).

Definir la Lista – Si es posible, cada hechizo debe agruparse con hechizos similares, de acuerdo con su naturaleza. Después de determinar que el hechizo es aceptable y decidir el reino al que pertenece, el DJ (con la ayuda del investigador) debe decir si el hechizo encaja en una lista existente.

Determinar el Nivel del Hechizo – El DJ debe asignar un nivel al hechizo, basándose en su poder y el nivel de otros hechizos de efectos similares que el hechicero ya conozca o tenga acceso.

Material de Investigación – El DJ debe establecer a qué materiales de investigación tiene que tener acceso el hechicero.

Tiempo – El investigador debe pasar al menos de 8 a 10 horas diarias investigando durante el período que indica el recuadro siguiente. Triplica el tiempo si el hechizo investigado no encaja en ninguna de las listas básicas, abiertas o cerradas del investigador.

TABLA DE TIEMPO DE INVESTIGACIÓN

Nivel del Hechizo	TIEMPO		
	Años	Meses	Semanas
1	-	-	1
2	-	-	2
3	-	-	3
4	-	1	0
5	-	1	1
6	-	3	0
7	-	3	2
8	-	4	0
9	-	4	2
10	-	5	0
11	-	8	1
12	-	9	0
13	-	9	3
14	-	10	2
15	-	11	1
16	1	4	0
17	1	5	0
18	1	6	0
19	1	7	0
20	1	8	0
25	2	7	0
30	3	9	0
50	7	3	2

Después de la conclusión del tiempo de investigación necesario, el investigador debe realizar una tirada de maniobra estática modificada por su bonificación a la habilidad de investigación y por su bonificación a la habilidad (si existe) para la lista de hechizo en la que encaja el hechizo investigado. Si tiene éxito, el investigador aprende el hechizo. Si tiene «éxito parcial», puede intentar investigar durante 1 semana más y repetir la tirada de maniobra estática.

15.1 Combinando efectos

No puede haber activo más de un hechizo con el mismo nombre sobre un objetivo concreto en un momento determinado. Por eso, a los hechizos que tienen el mismo nombre con una progresión numérica (por ejemplo, *Protección I*, *Protección II*, etc.) hay que considerarlos el mismo hechizo.



Sección

15.0
Notas
especiales
sobre los
hechizos



95



Sección

15.0

Notas
especiales
sobre los
hechizos

El Director de Juego puede prohibir la combinación de otros hechizos. Si es apropiado en el mundo de juego, recomendamos encarecidamente que se realicen más restricciones de las que indicamos en estas reglas, sobretodo para los hechizos de las mismas listas (por ejemplo, la lista básica de hechizos de Clérigo, Protecciones).

15.2 Bien contra Mal, Oscuridad contra Luz

Existen ciertos hechizos orientados hacia un "alineamiento". Generalmente la aplicación de estas listas depende de la moralidad que el DJ esté usando en su mundo. Así, asumimos que el **Bien** lo hará aquel que su principal motivación sea actuar de manera correcta y traer la felicidad a los demás, o combatir a aquellas fuerzas que están en contra de ello (es decir, el Mal). El **Mal** se caracteriza por ser aquello que causa sufrimiento o destrucción intencionadamente y que lucha por derrotar al **Bien**. Estas definiciones pueden (y deben) ser alteradas para que encajen en la visión particular del DJ.

"**de la Luz**" es aquello cuyo origen es el "Bien" (ya sea la cosa en sí misma Buena o no).

"**de la Oscuridad**" es aquello cuyo origen es el "Mal" (ya sea la cosa en sí misma Buena o no).

"**Sagrado**" es un objeto, persona o lugar bendecido mágicamente por cualquier sacerdote o sirviente de dios (o incluso por la misma deidad). Observa que esto suele incluir también el término de "Demoníaco"; si Sagrado se aplica a las bendiciones del Bien, Demoníaco debe aplicarse a las bendiciones del Mal.

15.3 Intentos repetidos de un hechizo

A menos que se indique lo contrario, cuando un hechicero intenta realizar ciertos efectos mágicos (por ejemplo, *Analizar Texto*, *Quitar Maldición*, etc.), sólo puede hacer un intento sobre un objeto o situación determinada una vez por nivel de experiencia. Si el intento falla, no podrá realizarlo otra vez hasta que incremente su rango de habilidad para la lista en el que se encuentra ese hechizo.

Sin embargo, el DJ puede decidir que el hechicero puede realizar otro intento después de desarrollar un rango de habilidad en la lista donde se encuentra el hechizo.

15.4 Hechizos permanentes

Existen varios hechizos que tienen una duración permanente. Normalmente, estos hechizos tratan de la creación de objetos, sustancias o efectos, y tienen estas duraciones para indicar que se produce un objeto, sustancia o efecto real y tangible. Estos resultados (a menos que se diga lo contrario) están sujetos a los efectos de tiempo y del entorno. Por ejemplo, un *Muro de Hielo* tiene una duración permanente, pero aún así puede ser destruido o puede derretirse. Esto también es así para los hechizos de curación; una herida puede curarse, pero el objetivo puede sufrir esas heridas en el futuro.

15.5 Invisibilidad

Dos o más seres invisibles en un radio de invisibilidad deben hacer tiradas de "coordinación" para moverse a la vez; la dificultad se basará en la comunicación que tengan entre ellos (por ejemplo, cogidos de la mano - rutina; en contacto - muy fácil; hablándose - media, etc.).

Cualquier material sólido que entre en un radio de invisibilidad después del lanzamiento del hechizo producirá un "efecto marginal" (es decir, parecerá difuminado, como si estuviera mal enfocado); los observadores potenciales pueden hacer maniobras de Alerta u Observación para ver si notan este efecto de la invisibilidad. Las dificultades para esta maniobra son:

Absurdo: objetivo de un radio de 3 centímetros moviéndose a una velocidad de paso;

Locura Completa: objetivo de un radio de 3 centímetros moviéndose a una velocidad mayor de paso;

Extremadamente Difícil: objetivo de una invisibilidad de 0,3 metros de radio moviéndose a una velocidad de paso;

Muy Difícil: objetivo de una invisibilidad de 0,3 metros de radio moviéndose a una velocidad mayor de paso;

Difícil: invisibilidad de 3 metros de radio o mayor moviéndose a una velocidad de paso;

Media: invisibilidad de 3 metros de radio o mayor moviéndose a una velocidad mayor de paso;

Si la invisibilidad no se mueve aplica un modificador adicional -20. Si el observador está a menos de 3 metros del efecto aplica otro modificador adicional +20.

Los ataques contra objetivos invisibles se modifican en un -50 como mínimo, a menos que el atacante pueda *Ver Invisibilidad*. Sin embargo, el objetivo invisible debe detectarse de alguna manera antes de que pueda ser atacado (por el efecto marginal, por un hechizo de *Detectar Invisibilidad*, alguna perturbación, detección mental, etc.).

La invisibilidad es un tipo de hechizo poderoso y útil; dura 24 horas o hasta que el objetivo ataque o hasta que el objetivo reciba un golpe violento. A menudo un ser invisible que intenta una maniobra de movimiento tiene una probabilidad de tropezar con algo o recibir un golpe debido a una caída. En estos casos, sugerimos que se haga una tirada de "invisibilidad" (1d100, abierta) modificada según la dificultad de la maniobra: Rutina (no necesita tirada), Muy Fácil (+2), Fácil (+5), Media (+10), Difícil (+15), Muy Difícil (+20), Extremadamente Difícil (+25), Locura Completa (+40), Absurdo (+50). El personaje se volverá visible si el resultado es mayor de 100. Por supuesto si el personaje "cae" o "cae inconsciente" debido al resultado de la maniobra automáticamente se volverá visible. Si el resultado es "no puede actuar" o "sin moverse" no se necesitará ninguna tirada de invisibilidad.

Efectos especiales sobre la Invisibilidad

Ciertos factores pueden aumentar las tiradas de percepción para detectar los seres u objetos invisibles.

Lluvia / Agua - La lluvia o el agua que cae o atraviesa el área de efecto de un hechizo de invisibilidad aumentará las probabilidades de percibir el área de invisibilidad a través del "efecto marginal" de la lluvia o agua. Los modificadores a cualquier tirada de Percepción bajan la dificultad de la maniobra en 2 o 3 "columnas" dependiendo de la cantidad de agua, el tamaño del radio de invisibilidad y la luz.

Polvo / Pintura / Partículas - Cualquier sustancia que pueda posarse sobre un objeto cubrirá a un objeto invisible. Un ser invisible cubierto de harina, por ejemplo, será visible como una figura blanca. Las bonificaciones para percibir un objeto o ser invisible cubierto de esta manera disminuirán la dificultad en 4 o 6 "columnas", dependiendo de la cantidad de material que lo cubre y la facilidad de ver la sustancia en concreto (por ejemplo, el polvo de carbón cubriendo a un ser invisible en plena noche no ayudará tanto como una pintura carmesí durante el día o en un campo nevado). Además, el efecto marginal de una sustancia pasando a través del radio de invisibilidad producirá el mismo efecto que con la lluvia / agua.



15.6 Límites de carga para hechizos de movimiento

Cuando tengas que tratar con hechizos de movimiento (por ejemplo, *Volar*, *Levitar*, *Salir*, *Puerta Prolongada*, etc.) sugerimos que se pueda manejar un peso base de hasta 1,5 veces la masa del objetivo (o peso). Por cada nivel del lanzador, aumenta 2 kilos al peso base. Hay un 1% de probabilidad por cada 5 kilos sobre el límite de peso que falle el hechizo cuanto intente mover más de ese peso base. Por ejemplo, un Mago de nivel 10 que pese 100 kilos podrá *Levitar* hasta 175 kilos ($100 \times 1,5 + 25 = 175$). Si el Mago intenta levantar 200 kilos, la probabilidad de que el hechizo falle será de un 5%. Esto sucede cada vez que el lanzador intente levantar un peso adicional, aunque este sobrepeso puede descartarse sin peligro. Trata esta probabilidad de fallo independientemente (y además) de la probabilidad de fallo de hechizo normal.

Observa que el propio peso del objetivo se incluye en estos cálculos.

15.7 Hechizos de muro e integridad del material

Todos los "muros" creados por un hechizo deben descansar sobre una superficie sólida cuando son creados y nunca en el mismo lugar y espacio que otro material sólido; sólo puede desplazar gases y líquidos. Con todos estos muros el lanzador tiene la opción de variar la altura y anchura (pero no el grosor) hasta las dimensiones permitidas por el hechizo. Si el lanzador intenta "rellenar" un espacio con un muro, éste no encajará perfectamente (es decir, dejará huecos).

Atravesando un muro

En esta sección presentamos sugerencias sobre cómo "atravesar" un muro infligiendo puntos de daño para crear un agujero de 1 x 1 metro. Más abajo proporcionamos los puntos totales requeridos para agujeros de 1 x 1 metro y de 0,30 de profundidad; incrementa (o disminuye) estas cantidades por la profundidad de los agujeros.

Tipo de Material	Puntos Necesarios
Tierra (Aprisionada)	10.000
Madera (de roble)	15.000
Hielo	20.000
Ladrillo	25.000
Piedra (Granito)	65.000
Metal (Hierro)	85.000

Cuando se realice un ataque contra un muro, aplica los puntos de daño con normalidad; si se inflige algún crítico aplica los siguientes puntos adicionales:

Gravedad del Crítico	Daño Adicional
A	+5 puntos (+10 por ataques de hechizos)
B	+10 puntos (+20 por ataques de hechizos)
C	+15 puntos (+30 por ataques de hechizos)
D	+20 puntos (+40 por ataques de hechizos)
E	+25 puntos (+50 por ataques de hechizos)

Si se lanza un *Invocar Grietas* sobre un muro, cualquier daño subsiguiente a esta estructura incrementa su daño tres veces.

Rotura del arma

Aporrear un muro con un arma no bueno para la futura eficacia del arma. En general, cada vez que golpees una sustancia dura e inamovible como un muro, deberás comprobar si tu arma se daña si has sacado dobles en un ataque.

Para hacerlo, realiza una tirada de 1d100 (abierta), añade cualquier modificador de la lista siguiente aplicable y añade el aguante

del arma (consulta la Tabla de Armas del Apéndice A-7 de **RMF**, p.148). Si el resultado es menor de 100 el arma se rompe.

Condición	Modificador de la Rotura
Herramienta fabricada para romper materiales (por ejemplo, sierras, cinces, picos, palas, etc.)	+20
Contra Tierra: armas contundentes	+5
Armas de filo	-5
Contra Madera: armas contundentes	+0
Hachas	+20
Otras armas de filo	-10
Contra Hielo: armas contundentes	-5
Armas de filo	-20
Contra Ladrillo / Piedra: picos y picas	+0
Otras armas contundentes	-10
Armas de filo	-30
Contra Metal: armas contundentes	-15
Armas de filo	-35

15.8 Cancelar un hechizo

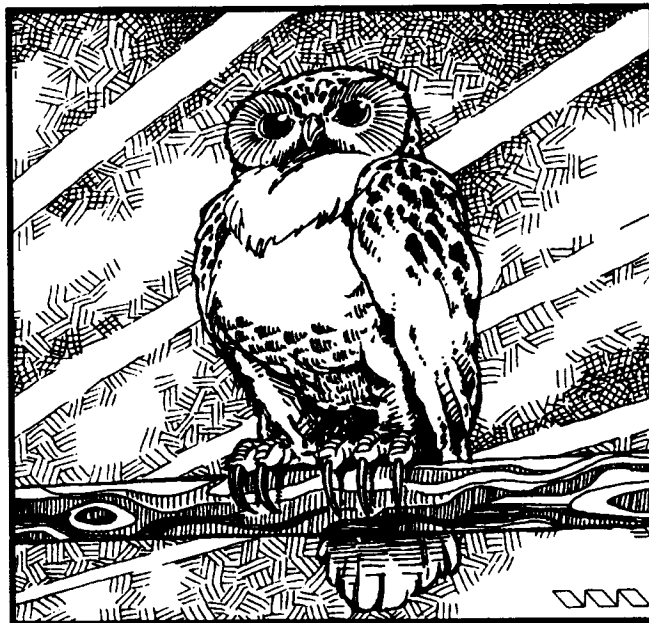
El lanzador de un hechizo no permanente puede, en cualquier momento, cancelarlo; deberá estar dentro del alcance original del hechizo o dentro del alcance actual de los efectos. El lanzador no puede cancelar el resultado físico o mental de un hechizo (por ejemplo, fuego, heridas, etc.). La cancelación requerirá 1 asalto de concentración.

15.9 Objetivos múltiples

Cuando que se lanza un hechizo que puede afectar a varios objetivos, el lanzador debe concentrarse para poder "mantener" el hechizo hasta que pueda ser aplicado al número permitido de objetivos. Por ejemplo, el lanzador de un hechizo *Desviar II* debe "mantener" el hechizo hasta que hayan sido lanzados y desviados dos proyectiles.

15.10 Efectos en conflicto

Cuando dos hechizos opuestos se dirigen sobre la misma área, el hechizo de menor nivel (o ambos si su nivel es igual) deberá hacer una TR; el hechizo de mayor nivel es el atacante y el de menor el defensor. Si la TR falla, el hechizo de nivel menor es cancelado; si tiene éxito será el hechizo de nivel mayor el cancelado.



Sección

15.0

Notas
especiales
sobre los
hechizos





Cuando hay involucrados más de dos hechizos, comienza con el hechizo de menor nivel y haz una TR contra el de mayor nivel. Repite este proceso hasta que sólo quede un hechizo.

15.11 TR para los hechizos pasivos

Los hechizos cuya clase es Pasivo no permiten una TR para resistir sus efectos. Sin embargo, sí puedes hacer una TR para que el objetivo se dé cuenta del mismo.

Cualquiera que realice con éxito una TR contra un hechizo pasivo advertirá que se ha lanzado un hechizo contra él. Después haz una tirada abierta, añadiendo la bonificación a la habilidad de Conocimiento Mágico apropiada y la mitad de la cantidad por la que se ha pasado la TR. Si el resultado modificado es mayor de 100, el objetivo podrá identificar qué hechizo es.

15.12 Visibilidad

Niebla y Bruma – La niebla reduce la visibilidad dentro de un radio dependiendo de su espesor. Una niebla ligera limita la línea de visión hasta unos 30 metros aproximadamente y proporciona un modificador -10 a todas las maniobras de habilidades del grupo de Percepción que requieran la visión (por ejemplo, Alerta, Observación, etc.) Una niebla pesada limita la línea de visión hasta unos 3-6 metros aproximadamente, siendo el modificador -50. Además, existe un -20 adicional para todas aquellas maniobras de habilidades del grupo de Percepción que requieran el oído; debido a la imposibilidad de localizar los sonidos eficientemente. La bruma es tratada como una niebla ligera.

Oscuridad y Ceguera – En términos de juego, la ceguera y la oscuridad completa son lo mismo. La oscuridad mágica es, a todos los propósitos, impenetrable sin algún tipo de luz mágica. Los fuegos normales, antorchas y fuentes de luz similares seguirán produciendo calor y continuarán prendiendo (y consumiendo materiales inflamables), pero no producirán luz.

Los personajes ciegos o que actúen en oscuridad mágica tendrán un modificador -100. Los personajes con la habilidad Sentido del Espacio pueden intentar moverse sin esta penalización (o con una penalización menor).

Visión Nocturna – La *Visión Nocturna* permite a un individuo ver en presencia de una luz extremadamente tenue. La luz de la luna o de las estrellas o incluso un pequeño punto luminoso es suficiente para permitir a una persona con *Visión Nocturna* ver con normalidad. Si no hay luz (por ejemplo, bajo tierra, en oscuridad mágica, etc.), la *Visión Nocturna* no proporcionará ningún beneficio.

Además, el uso de *Visión Nocturna* hace a la persona altamente susceptible a la luz brillante.

Un destello repentino de luz brillante puede aturdirlo, dando un modificador a la TR de -50 a hechizos de *Luz Repentina* o similares.

La *Visión Nocturna* sufre las penalizaciones habituales a la visibilidad debido a la niebla, bruma, etc.

Visión Oscura – La *Visión Oscura* es una visión mágica que permite al usuario ver en la más completa oscuridad (incluido la mágica) como si fuese de día. El usuario sigue sujeto a las mismas penalizaciones por luz brillante que la *Visión Nocturna*.

15.13 Hechizos de información

La tirada de ataque básica para hechizos que proporcionen información al personaje debe ser realizada por el DJ. Debido a que

un fallo dará información falsa al PJ, éste no debe saber si la tirada ha tenido éxito. Como regla habitual, un fallo por poco podría dar información vaga o incorrecta. Un fallo por mucho proporcionará información falsa o incluso peligrosamente errónea.

15.14 Ilusiones

A propósitos de las sugerencias resumidas en esta sección, las "ilusiones" incluyen todos los hechizos de tipo "Elemental" que crean o manipulan un elemento físico percibido por uno de los seis sentidos que se usan en **Rolemaster**: vista, oído, olfato, sabor, tacto y Presencia. Estos hechizos incluyen: *Ilusiones*, *Fantasma*, *Espejismos*, *Aspectos*, *Distorsiones*, etc.

Los aspectos de los sentidos (es decir, los elementos físicos) de estos hechizos son creados. Debido a ello, todos los objetivos potenciales verán una ilusión por lo que las TR no se harán "para no ver la ilusión". Por ejemplo, un hechizo de *Espejismo Lumínico* creará una imagen consistente en el elemento físico "luz" (como si creásemos un holograma en nuestro mundo); por eso todos los que miren al *Espejismo Lumínico* verán la imagen.

Descubrir una Ilusión

Un objetivo puede "descubrir" si lo que ve es una ilusión:

- Si usa un sentido que no es afectado por los aspectos de la ilusión (por ejemplo, tocando un *Espejismo Lumínico*).
- Si deduce que es sólo una ilusión (por ejemplo, una ilusión de una pez caminando en tierra firme será fácil de descubrir).
- Si usa un hechizo de detección apropiado (por ejemplo, *Detectar Esencia*, *Detectar Ilusiones*, etc.)

Pero aunque pase una de estas cosas, los sentidos del objetivo aún estarán afectados por la ilusión (por ejemplo, aún verá el *Espejismo Lumínico* incluso si pasa la mano a través de él).

El DJ puede pedir una tirada d100 abierta por cada ilusión para determinar si es engañado por el hechizo. Esta tirada será modificada por la bonificación a la habilidad del lanzador en la lista del hechizo y por un modificador normal de dificultad (es decir, +10 por Fácil, -10 por Difícil, etc.) basado en la dificultad y infrecuencia de la ilusión.

Entonces puede permitir que cada uno de los objetivos que ven la ilusión hagan una maniobra de Alerta u Observación para "descubrir" la ilusión, restándole la tirada modificada del lanzador como modificador. Por ejemplo, si la tirada modificada del realizador de una ilusión fue +75, todas las tiradas de maniobra de Alerta / Observación se modificarán en -75.

Sentir Ilusiones

Si uno de los sentidos de la ilusión es el poder ser "tocada", la ilusión parecerá real al sentido del tacto del objetivo. Golpear una parte de esta ilusión hará que la parte "tocada" de la misma desaparezca, pero no el resto que seguirá allí durante toda la duración del hechizo. Una ilusión puede tener varios "sentidos" usando varias opciones de un hechizo de *Ilusión* # o un *Fantasma* #; en este caso, cada golpe dado a la ilusión cancelará uno de los sentidos.

Un *Fantasma* con "tacto" puede dar un golpe a un objetivo; el golpe es el equivalente a un ataque de puño (consulta **RMF** p.226) con una BO igual a la habilidad de hechizos dirigidos del lanzador para ataques de la lista *Fantasma*. Si un Fantasma tiene varios sentidos de las opciones, cada ataque cancelará uno de estos sentidos.

Si un Fantasma ha sido incrementado en "tamaño" usando las opciones de un hechizo de *Fantasma* #, los puntos de daño de un ataque se doblan por cada opción usada de esta manera (por ejemplo, si se han usado dos opciones para incrementar el "tamaño" a un radio de 12 metros, el daño en puntos será el cuádruplo de los normales).

Aunque el daño causado por el golpe de un Fantasma sea como el de un puñetazo, el fantasma parecerá atacar con cualquier arma o ataque que desees (por ejemplo, una espada, la garra de un dragón, una pezuña, una daga, etc.).

15.15 Críticos exterminadores

Cuando un cierto tipo de hechizo provoca un crítico a una criatura Grande o Enorme específica, el DJ puede tratarlo como "exterminador" (es decir, usando las columnas Exterminador de la Tabla de Críticos de Hechizos para Criaturas 14.5, p.93). Este proceso puede usarse contra un objetivo particularmente vulnerable al elemento o fuerza del hechizo. Algunos ejemplos habituales son:

Criatura	Hechizo "Exterminador"
Elemental de Aire	Vacío
Dragón de Fuego	Rayo de Hielo
Dragón de Frío	Rayo Ígneo
Gólem de Acero	Rayo Relámpago

15.16 Sueños y simbología

Los hechizos de *Sueño* y otros hechizos adivinatorios son una parte valiosa de algunos entornos de fantasía, pero algunos DJ no se sienten cómodos con ellos. Representan una fuente "exterior" de información que puede estropear una historia cuidadosamente planeada.

El DJ puede ser explícito con la información dada, pero es recomendable que cualquier información otorgada lo sea a través de la metáfora y el simbolismo. Los animales, la música, los olores, las visiones y otros elementos pueden ser usados para proporcionar mensajes y pistas vagas sobre la información requerida.

Ejemplo: *Khalse ha decidido emplear su hechizo de Sueño para descubrir si tiene que viajar a Golotha en barco o por tierra. Esa noche recibe el sueño de un ave marina posada en un trozo de madera a la deriva bajo un cielo de tormenta. Al levantarse Khalse cree que ha recibido su sueño, pero no ha sido una pista decisiva para decidir qué hacer y le ha creado más preguntas de las que ha respondido. Pensando sobre la manera de actuar de su DJ, decide comprar un caballo y viajar por tierra antes que arriesgarse a los extraños portentos del sueño.*

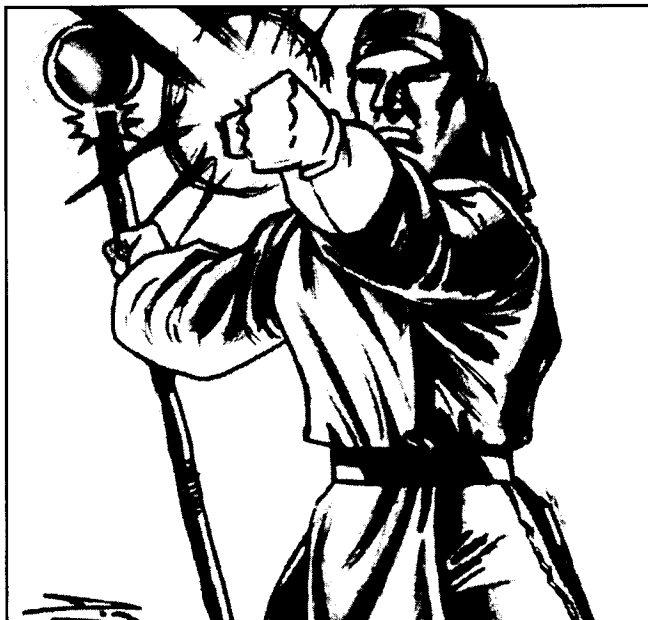
En el ejemplo anterior el sueño podría implicar que el PJ podría naufragar, o que el viaje sería peligroso pero con éxito. También podría ser que el cielo tormentoso se debiera a otros sucesos del historial del personaje en lugar de ser una referencia al viaje mismo. Este método proporciona un límite sobre el abuso de estos hechizos tan poderosos.

15.17 Disponibilidad de las listas de hechizos

Algún Director de Juego puede desear que ciertas listas de hechizos sean más difíciles de aprender que otras por diversas razones. Esto puede realizarse fácilmente haciendo que ciertas listas no estén disponibles en determinadas culturas o que sean muy caras y difíciles de acceder.

Ejemplo: *Los Mentalistas nómadas del desierto tendrán serios problemas cuando intenten aprender la lista de Manipulación de los Líquidos, al no ser algo demasiado común en su cultura.*

También puede hacer que el acceso a ciertas listas sea controlado por gremios o asociaciones, que guardan celosamente sus secretos de todos menos de los iniciados y socios. Algunas artes mágicas (listas) podrían encontrarse sólo en libros raros y antiguos. Existen muchas posibilidades para limitar el acceso al conocimiento mágico y la que use un DJ en particular tendrá



Sección
15.0
Notas
especiales
sobre los
hechizos

mucho ver con su propio sistema de mundo. Sin embargo, siempre habrá ciertas listas que son más o menos de "conocimiento general" para los miembros de cada profesión; son las listas básicas de la profesión.

15.18 Variabilidad de la duración de los hechizos

Si un hechicero tiene algún medio de calcular el tiempo de manera precisa, es posible calcular el tiempo exacto que durará un hechizo determinado. Muchos hechiceros no tienen estos medios por lo que no podrán saber exactamente cuando acabará la duración del mismo. El DJ puede tirar de manera aleatoria para dar un $\pm 10 - 20\%$ de variación a la duración, o cualquier otro baremo que estime oportuno. Así reflejará la imposibilidad de juzgar de manera precisa el paso del tiempo sin ninguna ayuda.

Ejemplo: *Un Mago lanza un hechizo de Volar que tiene una duración de 12 minutos. El jugador ha calculado la distancia hasta la orilla opuesta de un lago antes de volar. El DJ obtiene una reducción de un 10% en la duración, por lo que el jugador se sorprenderá mucho cuando caiga al lago inesperadamente.*

15.19 TR para efectos de área

Los hechizos con áreas de efecto en radio no permiten una TR para evitarlo. Sin embargo, si un lanzador intenta colocar el punto central de un área de efecto sobre un objetivo, éste recibe un TR, y si tiene éxito significará que el efecto se centrará sobre el lugar donde está el objetivo **no** sobre el objetivo mismo. Observe que esto no niega el efecto, sólo evita que el efecto se "enganche" al objetivo.

15.20 Hechizos de cambio

Los hechizos que transforman al lanzador o a un objetivo en otras criaturas (o incluso plantas) debe tratarse con precaución. Los hechizos de nivel más bajo sólo otorgan la apariencia física, sin ninguno de los poderes o capacidades. Es simplemente como si el objetivo del hechizo hubiese alterado su cuerpo para *parecerse* a la criatura deseada. No conseguirá las capacidades de vuelo, de combate u otras especiales de la criatura.





Sección

15.0

Notas
especiales
sobre los
hechizos

Si el hechizo de «cambio» especifica que se *reciben* capacidades físicas, el objetivo podrá usarlas, tales como el tipo de armadura, la capacidad de vuelo y el uso de las armas naturales (aunque no se recibe la habilidad; el hechicero debe desarrollarlas como una habilidad cualquiera). Las capacidades mágicas o especiales (por ejemplo, armas de aliento, inmunidades mágicas, hechizos, etc.) sólo se consiguen si el hechizo especifica de *manera rotunda* que es así.

15.21 Enfermedades y maldiciones

Los hechizos de enfermedades y maldiciones se manejan de manera especial al ser cancelados o dispersados. Estos hechizos no son afectados por hechizos normales de *Cancelar* y *Dispar*.

Los hechizos de maldiciones incluyen todos aquellos de la lista de Maldiciones (**Manual de Hechizos de Canalización**, Sección 10.5) y algunos otros. Uno de estos hechizos sólo puede dispersarse con un hechizo de *Eliminar Maldición* o *Quitar Maldición*.

Los hechizos de enfermedad incluyen todos aquellos de la lista de Enfermedades (**Manual de Hechizos de Canalización**, Sección 10.3) y algunos otros. Uno de estos hechizos sólo puede dispersarse con un hechizo de *Eliminar Enfermedad* o *Quitar Enfermedad*. Sin embargo, ciertas enfermedades pueden «curarse» con otros hechizos o incluso con los tratamientos convencionales.

15.22 Demonios y otras entidades

Las «Entidades» que aparecen en la lista de hechizos de Invocaciones de Entidades (**Manual de Hechizos de Esencia**) incluyen Demonios, Elementales y cualquier otro ser extra-planar que sea apropiado en el mundo de juego del DJ.

El **Manual de Monstruos y Criaturas** proporciona descripciones detalladas de una gran variedad de demonios y elementales. Esta sección sólo trata de resumir sucintamente algunas de las propiedades de las entidades para que puedas usar los hechizos de las listas de Invocaciones de Entidades y Contactos Oscuros.

Las entidades son seres de otro plano que han sido traídos al plano del hechicero mediante el uso de una fuerza elemental (una que no pertenece al plano del ser). Así, el hechicero y la entidad no tienen que realizar ninguna TR durante la invocación y el contacto. La entidad sólo permanecerá en el mundo (más de 2 asaltos) si está bajo la influencia de un hechizo de Maestría de Entidades, Controlar Entidad, Maestría de Demonios o Controlar Demonio.

Para los hechizos del **Manual de Hechizos**, existen 6 clases de entidades:

Clase	Nivel	Nombre del Elemental
I	1-2	Elementales Sirvientes
II	3-5	Elementales Débiles
III	6-10	Elementales Guardianes
IV	11-15	Elementales Poderosos
V	16-20	-
VI	21-40	-
Más allá del Palio	41-100+	-



Invocación de Demonios

Cuando se «invoca» a un demonio (consulta la lista de Invocaciones de Entidades, **Manual de Hechizos de Esencia**) se materializará gradualmente en el transcurso de 2 asaltos. Si el demonio no queda bajo el efecto de un hechizo *Control* o *Maestría* antes de que termine de materializarse, haz una tirada d100 (abierta) y añade 10 veces la clase del mismo. Usa esta tirada para determinar el efecto que sufre el hechicero (sin TR):

Tirada	Efecto
<21	Tira en la columna de hechizos de ataque de la Tabla de Fallos de Hechizos 14.6; el hechicero recibe el resultado.
21-40	El hechicero recibe un crítico 'A' de Impacto.
41-60	El hechicero recibe un crítico 'B' de Impacto.
61-75	El hechicero recibe un crítico 'C' de Impacto.
76-90	El hechicero recibe un crítico 'D' de Impacto.
91-100	El hechicero recibe un crítico 'E' de Impacto.
>100	El demonio lanza sobre el hechicero una <i>Misión</i> (a elección del DJ); consulta la lista de Maestría de los Espíritus (Manual de Hechizos de Esencia , Sección 3.4).

Los demonios siempre desaparecen si no son controlados. Si el DJ quiere controlar las clases de demonios que hay disponibles en su sistema de mundo, puede cambiar el % de probabilidad de que los hechizos de invocación funcionen así como las penalizaciones mostradas anteriormente.

Contactos con Demonios

El «contacto» con un demonio (consulta la lista de Contactos Oscuros, **Manual de Hechizos de Esencia**) se realiza en 2 asaltos. Si el demonio no es *Forzado* o *Coaccionado* (con el uso de uno de los hechizos de la lista de Contactos Oscuros) antes de establecer el contacto, el hechicero se verá afectado. Haz una tirada d100 (abierta) y añade 10 veces la clase del mismo. Usa esta tirada para determinar el efecto que sufre el hechicero (sin TR):

- Si el resultado es menor de 90, tira en la columna de ataque de la Tabla de Fallos de Hechizos 14.6; el hechicero recibe el resultado.
- Si el resultado es mayor de 90, el efecto depende del hechizo que ha usado:

Sin Hechizo de Coacción: recibe d5 críticos 'A' de Impacto;

Análisis de la Coacción: el objetivo pierde el objeto que iba a analizar;

Información de la Coacción: el hechicero cae en coma durante d10 días;

Búsqueda de la Coacción: el demonio impone una *misión* sobre el hechicero, consulta la lista de Maestría de los Espíritus (**Manual de Hechizos de Esencia**, Sección 3.4).

Si el DJ quiere controlar las clases de demonios que hay disponibles en su sistema de mundo, puede cambiar el % de probabilidad de que los hechizos de contacto funcionen así como las penalizaciones mostradas anteriormente.

Nota: Los demonios obtienen información a través del contacto con otros seres como ellos, de su propia experiencia u observando a los humanos (mental y físicamente).

15.23 Proyecciones fatales

Algunos de los que buscan la ayuda divina de sus dioses desean la muerte de sus enemigos. Y, cuando el hechizo y la eficiencia son incomparables, buscan el uso de proyecciones fatales de canalización.

Existen 2 categorías de proyecciones fatales: las que pueden destruir la esencia vital o alma del objetivo (1) o las que pueden

destruir parte o la totalidad del cuerpo del objetivo (2). El primer grupo consiste en las proyecciones conocidas como *Absoluciones*; hechizos que se encuentran normalmente en las cimas más altas de poder. El otro grupo abarca lo que conocemos como *Canalizaciones Oscuras*.

Mientras las *Absoluciones* se refieren a unos hechizos específicos, las *Canalizaciones Oscuras* varían según la cultura de cada hechicero. La precisión del ritual y la manera de llevarlo a cabo son las únicas diferencias culturales entre las diferentes *Absoluciones*. Sin embargo, las *Canalizaciones Oscuras*, producen resultados muy diferentes según los prejuicios ancestrales de cada cultura.

Los efectos de las *Absoluciones* se encuentran en la lista básica de Clérigo Maligno, *Canalizaciones Oscuras* (**Manual de Hechizos de Canalización**, Sección 10.1). Los aspectos concretos de las *Canalizaciones Oscuras* también pueden encontrarse en esa lista; sin embargo, la mayoría de los resultados se definen por la cultura y la variación en los hechizos. Por eso te proporcionamos el recuadro de más abajo. Ciertos usuarios de las *Canalizaciones Oscuras* pueden elegir en cada momento qué tipo de hechizo lanzan. Otros están restringidos por la religión o cultura a la que pertenecen, por lo que sólo puede usar una variación.

15.24 Listas de hechizos malignos

Se incluyen listas de hechizos malignos para los tres reinos: Canalización, Esencia y Mentalismo. Estas listas reflejan el lado oscuro de los tres reinos. Como DJ debes comprender que es un concepto flexible y muy subjetivo y así debes reflejarlo en tu sistema de mundo. Puede tratarse desde un hechicero maligno que está siendo pervertido y manipulado por dioses malignos hasta un efecto mínimo como la desaprobación de unos campesinos supersticiosos.

Los hechiceros malignos son siempre puros (es decir, sólo tienen acceso a un reino). Existen los Magos Malignos, los Clérigos Malignos y los Mentalistas Malignos. Un hechicero maligno tiene como listas básicas las 6 listas malignas de su reino. El DJ debe elegir una de las opciones siguientes para que encaje en el concepto de "maligno" de su mundo:

Opción 1: El hechicero maligno obtiene automáticamente las 6 listas malignas como listas básicas; pero puede elegir 4 listas básicas adicionales de entre las listas abiertas, cerradas o básicas de las profesiones correspondientes de su reino (por ejemplo, listas de Mago, Clérigo o Mentalista).

Opción 2: El hechicero maligno obtiene automáticamente las 6 listas malignas como listas básicas; pero puede elegir 4 listas básicas adicionales de entre las listas básicas de otro hechicero puro de su reino. Así conseguirás que los hechiceros puedan ser Ilusionistas Malignos, Animistas Malignos, etc.

15.25 Hechizos híbridos

Existen varias listas de hechizos híbridas para cada una de las tres profesiones de hechiceros híbridos (consulta la Sección 12.0, p.75-80):

Profesión	Reinos
Sanador	Canalización/Mentalismo
Místico	Esencia/Mentalismo
Hechicero	Canalización/Esencia

Nota: Las reglas completas sobre los hechiceros híbridos se encuentran en el **Manual del Personaje**.

Un hechicero híbrido puede aprender hechizos de sus listas básicas y de las listas cerradas y abiertas de ambos reinos a los que pertenece.

Tiradas de Resistencia

Cuando un personaje tenga que realizar una tirada de resistencia (TR) contra un hechizo lanzado por un hechicero híbrido, tienes que seguir los siguientes pasos:

• **Si el hechizo no es de una lista básica híbrida**, haz la TR como si fuese un hechizo cualquiera del reino al que corresponde ese hechizo.

• **Si el hechizo es de una lista básica híbrida**, el hechizo usa el poder de ambos reinos. Por eso, cuando consultes la Tabla de Ataque de Hechizo Básico 13.1 (p.81) usa la columna más ventajosa para el defensor o atacante de los dos reinos.

Además, **no** modifiques la TR en 3 veces la bonificación por característica del reino correspondiente. En lugar de eso, modifica la TR por la suma de las dos bonificaciones por característica de los reinos del hechizo (In y Pr para las listas básicas de Sanador, Em y Pr para las listas básicas de Místico y, In y Em para las listas básicas de Hechicero).

Si el reino de poder del objetivo es el mismo que alguno de los reinos del hechizo, aplica un modificador +15 (consulta la Tabla de Tirada de Resistencia 13.2, p.81).

CUADRO DE CANALIZACIONES OSCURAS

		Mod.	
Nombre	Alcance	TR	Efecto
Canalización Oscura I			
1) Toque de Thrayn	contacto	-50	Destruye las células del cuerpo. El enemigo actúa con un -50.
2) Ojo de Nur	8m	-30	Deja inconsciente al enemigo. 25 puntos de daño.
3) Maldición de Uonic	15m	-25	Deja inútil un miembro cualquiera durante 1-10 días.
4) Dedo de Tauric	15m	-10	Ciega al enemigo durante 1-10 días; 10 puntos de daño.
5) Mano de Londarin	30m	—	Destrucción del sistema nervioso; el enemigo cae en coma.
Canalización Oscura II			
1) Dedo de Womaw	8m	-30	Destruye los músculos y tendones de las piernas.
2) Ojo de Urulic	15m	-25	Elimina las manos del enemigo.
3) Dedo de Sart	24m	-15	Paraliza por completo al enemigo.
4) Canaliz. de Chey	30m	-10	Desorden cerebral grave; espasmos; el enemigo actúa con un -75.
5) Aliento Umli	15m	—	Hace que el enemigo caiga en coma permanente; 10 puntos de daño.
Canalización Oscura III			
1) Dedo Oscuro	8m	-50	Elimina los rasgos faciales del enemigo.
2) Maldic. del Desierto	15m	-30	Hace hervir la sangre.
3) Ola Mortal	30m	—	Licua el esqueleto del enemigo.



Sección

15.0

Notas
especiales
sobre los
hechizos



Sección 16.0

Cómo usar
el MdH sin
Rolemaster

16.0 CÓMO USAR EL MANUAL DE HECHIZOS SIN ROLEMASTER

Esta sección proporciona sugerencias para que puedas usar el **Manual de Hechizos (MdH)** si no tienes acceso al sistema de **Rolemaster (RM)**.

Nota: Las bonificaciones, penalizaciones, y modificadores dados en estas secciones se basan en una escala de 1 a 100 y en las capacidades de la mayoría de los personajes. Si tu sistema usa una escala 3-18 o 1-20, divide todos los modificadores, penalizaciones y bonificaciones entre 5 antes de usarlos.

16.1 Tiradas de dados

Cada dado usado en el **Manual de Hechizos (MdH)** tiene 10 caras que dan un resultado entre 0 y 9. Si se usan dos de estos dados se logra una mayor variedad. Los resultados entre 1 y 100 son la principal característica de **Rolemaster** (es un sistema de "porcentaje").

Tiradas Porcentuales ("1-100", 1D100)

Tirada 1-100 (1d100) – Muchas de las tiradas en **Rolemaster** son tiradas de "1 a 100" (también llamadas tiradas de "d100"). Para obtener un resultado de 1-100 con dos dados, trata a uno de ellos como "dado de decenas" y al otro como "dado de unidades" (decídelo antes de hacer la tirada). Así se generará un resultado aleatorio entre 01 y 100 (trata el "00" como un 100).

Ejemplo: El DJ pide a un jugador que haga una tirada de 1-100. Lanza los dos dados; el de las decenas marca "4" y el de las unidades "7". El resultado es "47".

Tirada Abierta Inferior – Para obtener una "tirada abierta inferior", primero haz una tirada 1-100. Si obtienes un resultado de 01-05 habrá sucedido algo particularmente desafortunado para el jugador. Deberás tirar otra vez los dados y restar el resultado de la primera tirada. Si la segunda tirada es 96-100, deberás hacer una tercera tirada y restarla, repitiendo el proceso hasta que no salga una tirada de 96-100. La suma total de estas tiradas es el resultado de la tirada abierta inferior.

Ejemplo: El DJ pide a un jugador que haga una tirada abierta inferior, siendo el resultado inicial 04 (es decir, entre 01 y 05). Hace una segunda tirada cuyo resultado es 97 (es decir, entre 96 y 100) por lo que tiene que hacer una tercera tirada, cuyo resultado es 03. Así, el resultado de la tirada abierta inferior que había pedido el DJ es -96 (= 04-97-03).

Tirada Abierta Superior – Para obtener una "tirada abierta superior" primero haz una tirada 1-100. Si obtienes un resultado de 96-00 habrá sucedido algo particularmente afortunado para el jugador. Deberás lanzar otra vez los dados y sumar el resultado a la primera tirada. Si la segunda tirada es 96-100, deberás hacer una tercera tirada y sumarla, repitiendo el proceso hasta que no salga una tirada de 96-100. La suma total de estas tiradas es el resultado de la tirada abierta superior.

Ejemplo: El DJ pide a un jugador que haga una tirada abierta superior, siendo el resultado inicial 99 (es decir, entre 96 y 100). Hace una segunda tirada cuyo resultado es 96; por lo que tiene que hacer una tercera tirada, cuyo resultado es 04. Así el resultado de la tirada abierta inferior que había pedido el DJ es 199 (= 99+96+04).

Tirada Abierta – Una tirada abierta es una tirada abierta inferior y superior a la vez.

Tiradas sin Modificar (TSM)

Los resultados de ciertas tiradas indican un efecto inmediato, sin considerar modificadores (o bonificaciones). Estas tiradas están marcadas en las tablas apropiadas con las letras TSM. Por ejemplo, todos los ataques de armas resultarán en pifia si la tirada inicial sin modificar de 1d100 cae dentro del rango de pifia del arma.

Tiradas Diferentes de "1-100"

Tirada 1-10 (1d10) – Cuando se pida un resultado (tirada) entre 1 y 10, sólo debes lanzar un dado. Esto proporcionará un resultado entre 0 y 9, pero trata el 0 como 10. Nos referiremos a esta tirada como "1-10" ó "d10".

Tirada 1-5 (1d5) – Tira un dado, divide el resultado entre 2 y redondea hacia arriba si es necesario ("d5").

Tirada 1-8 (1d8) – Tira un dado; si el resultado es 9 ó 10 vuelve a tirar hasta que el resultado esté entre 1 y 8 ("d8").

Tirada 5-50 (5d10) – Tira cinco veces un d10 y suma los resultados.

Tirada 2-10 (2d5) – Tira dos dados, divide cada resultado por 2 (redondea hacia arriba si es necesario) y suma los dos resultados para obtener "2-10" ("2d5").

16.2 Los Reinos de poder

Los hechizos pueden clasificarse en tres reinos separados, cada uno perteneciente al tipo de poder específico necesario para realizar un hechizo o lista de hechizos concreta. Hay hechizos parecidos en cada uno de los reinos, pero la fuente del poder de los hechizos depende del reino al que pertenece la lista.

El Reino de la Canalización – La Canalización es el poder de los dioses canalizado a través de sus seguidores u otros hechiceros. Es de naturaleza religiosa y no tiene nada que ver con la Esencia. Un hechicero de Canalización obtiene poder directamente de la energía de su dios, aunque esto no requiere "normalmente" la cooperación consciente de esa deidad. Es por eso que los hechizos de este reino no reflejan necesariamente la naturaleza de la deidad ya que el hechicero está usando hechizos algo más sutiles (es decir, de curación, detección, etc.) Los hechizos más poderosos e importantes como los hechizos mortales y los de resurrección requieren el consentimiento activo de un dios, dependiendo siempre del sistema de mundo que esté usando el Director de Juego.

El metal dificulta la obtención del poder de los dioses. Por eso, llevar armaduras metálicas o yelmos del mismo material interfiere con el lanzamiento de hechizos de Canalización. Además, el hechicero sólo puede llevar encima una pequeña cantidad de metal sin interferir con la realización de sus hechizos; esto suele determinarlo el DJ dependiendo de su sistema de mundo.

El Reino de la Esencia – La Esencia es el poder que existe en todos y todas las cosas de un mundo. Se conoce en otros sitios como el Tao, la Magia, el Campo Unificado, la Fuerza, etc. Un hechicero de la Esencia reúne su poder, lo moldea y lo convierte en hechizos. Los hechizos más poderosos de este reino reflejan esto y son casi en su mayoría de naturaleza elemental: fuego, tierra, agua, aire, luz, frío, etc.

Cuanto más material inerte tenga el hechicero encima, más difícil le será manipular la Esencia. Así, llevar armadura, ropas gruesas, o un yelmo interferirán con el lanzamiento de hechizos

de Esencia. Además, el hechicero de Esencia sólo puede llevar encima una pequeña cantidad de otros materiales sin interferir con la realización de sus hechizos.

El Reino del Mentalismo – El Mentalismo es el poder de la Esencia canalizada a través de la mente del hechicero, que en realidad (a estos propósitos) actúa como una deidad muy menor. Así, el Mentalismo es un poder muy personal, e incluso los hechizos más poderosos están limitados por los sentidos y percepciones del hechicero. De igual manera estos hechizos sólo pueden afectar al lanzador o a un objetivo en particular.

Cualquier protección en la cabeza interfiere con el poder de los hechizos de este reino, por lo que no pueden llevar yelmos.

16.3 Clasificación de los hechiceros

Los hechiceros se clasifican según el reino de poder y profesión a la que pertenecen, asumiendo que el factor determinante de una «profesión» es el entrenamiento y la aptitud durante la adolescencia del personaje. En el **Manual de Hechizos** se proporcionan «muchas» profesiones; sin embargo, el Director de Juego puede inventarse o usar las de otros sistema de juego. Consulta la Sección 12.0 (p.75-80) de cada libro para más información sobre las profesiones que aparecen en el **Manual de Hechizos**.

Hechiceros Puros – Son profesiones que se concentran en un único reino de poder. Así, sus hechizos son generalmente más poderosos que los empleados por los demás. Los hechiceros puros que aparecen en los **MdH** son los Animistas, Clérigos, Ilusionistas, Curanderos, Magos y Mentalistas.

Semi-hechiceros – Son aquellos que combinan un reino de poder con la pericia en habilidades que no tienen nada que ver con la magia. Los miembros de estas profesiones sólo pueden lanzar hechizos de poca potencia, pero son bastante buenos en el uso de las armas. Los semi-hechiceros presentados en los **MdH** son los Bardos, Indagadores, Magentes, Monjes, Paladines y Montaraces.

Hechiceros Híbridos – Son profesiones que combinan dos reinos de poder, pudiendo obtener el poder de los más poderosos hechiceros sólo en limitados grupos de hechizos. Sin embargo, son mucho más flexibles que ellos al poder acceder a dos reinos de poder. Cuando un hechicero híbrido ejecuta un hechizo, sólo debe cumplir las restricciones del reino de poder al que pertenece (si está lanzado un hechizo de Mentalismo, no podrá llevar yelmo, etc.). Cuando realice un hechizo de sus listas básicas deberá atenerse a las restricciones de **ambos** reinos. Los hechiceros híbridos que aparecen en los **MdH** son los Sanadores, Místicos y Hechiceros.

No-hechiceros – Los miembros de estas profesiones no pertenecen a ningún reino de poder por lo que sólo pueden aprender hechizos con esfuerzo y coste (si es que pueden, a decisión del Director de Juego). Incluso así, sus hechizos tienen muy poca potencia.

16.4 Listas de hechizos

En el **MdH**, los hechizos se organizan en listas que reflejan las similitudes y aplicaciones básicas comunes a un tema en general. Los hechizos de más nivel de una lista reflejarán el conocimiento y la eficiencia incrementada que provienen del uso y la práctica de los hechizos de menor nivel. Así se logra simular el proceso de aprendizaje que acompaña al desarrollo en un grupo consistente de hechizos.

Las listas también se agrupan en categorías, según los diferentes historiales del usuario dentro de los reinos de poder. El historial de un Montaraz y sus experiencias son diferentes de las vidas normalmente asociadas a los Clérigos «puros». Por eso, ciertas listas de hechizos serán más fáciles de aprender para los Clérigos; de igual manera, otros parecerán muy sencillos para el Mon-

taraz. Cada profesión comprobará que su educación ha sido coloreada por su propio historial.

Los hechizos se describen usando una nomenclatura estándar que simplifica su uso. Algunos hechizos son concretos mientras que otros confieren gran flexibilidad. Los últimos hechizos de cada grupo tienen descripciones menos concretas que proporcionan al Director de Juego un marco para que pueda usarlos de manera diferente o en situaciones que requieran cierta flexibilidad en su sistema de mundo.

Se han usado unos sistemas de organización y simplificación para incrementar la facilidad en el desarrollo del juego, aunque la consistencia y la ambientación siguen siendo lo más importante. Después de todo el mundo de los hechizos es uno de los más ricos.

Clasificaciones

Las listas se han clasificado según el reino de poder y la disponibilidad de ciertas profesiones.

Listas Abiertas de Hechizos – Hay diez listas abiertas para cada uno de los reinos; estas listas incluyen los conceptos más fáciles de dominar de cada reino, aunque es necesario gran dedicación para aprender a usarlos.

Listas Cerradas de Hechizos – Existen diez listas cerradas para cada uno de los reinos; estas listas incluyen los conceptos más intrincados y poderosos de cada reino, por lo que requieren una enorme dedicación y especialización para dominarlos (o siquiera aprenderlos). Sólo los hechiceros puros e híbridos pueden aprender estas listas de hechizos con facilidad.

Listas Básicas – Hay seis listas básicas de hechizos por cada profesión mágica. Estas listas sólo pueden ser aprendidas con facilidad por miembros de las correspondientes profesiones. Los hechizos de esas listas representan las especializaciones profesionales.

Aprendizaje de hechizos

Suponiendo que el DJ use un sistema que permita desarrollar y mejorar las distintas habilidades, el conocimiento de cada lista debería manejarse como el de una habilidad separada. Cada vez que el personaje desarrolle dicha habilidad, aprenderá el hechizo más bajo de la lista que no conozca ya.

Si se usa un sistema "de niveles", permite que cada hechicero puro o híbrido comience con 20 hechizos (10 los semi-hechiceros) y que aprenda 20 hechizos nuevos (10 los semi-hechiceros) por cada nivel obtenido. No es posible aprender un hechizo de una lista si no se conocen ya todos los niveles inferiores de la misma.

BONIFICACIÓN POR CARACTERÍSTICA

1-100	3-18	Bonif.	PP
102+	20+	+35	4
101	19	+30	3
100	18	+25	3
98-99	17	+20	3
95-97	16	+15	2
90-94	15	+10	2
75-89	13-14	+5	1
25-74	9-12	+0	0
10-24	7-8	-5	0
5-9	6	-10	0
3-4	5	-15	0
2	4	-20	0
1	3	-25	0

16.5 Lanzando hechizos

Una vez el personaje conoce (es decir, aprende) una lista hasta un determinado nivel, éste podrá ejecutar aquellos hechizos que sepa. Sin embargo, normalmente, el hechicero está restringido en el tiempo que tarda y en cuántos puede ejecutar antes de descansar.

Si estás usando un sistema basado en niveles, el hechicero no podrá lanzar un hechizo de nivel mayor al suyo propio (por ejemplo, un hechicero de nivel 5 no podrá lanzar hechizos de nivel 6 o superiores).

Capacidad de Lanzamiento

El número de hechizos que puede lanzar un personaje depende de sus puntos de poder (PP) y del nivel del hechizo. El número de puntos de poder gastado para realizar un hechizo es



**Sección
16.0**

**Cómo usar
el MdH sin
Rolemaster**





Sección 16.0

Cómo usar
el MdH sin
Rolmaster

igual al del nivel del hechizo. Los puntos de poder, una vez usados, sólo puede recuperarse después de un periodo de descanso o meditación (unas 8 horas).

Cada hechicero tiene tantos PP como rango a la habilidad tenga «lanzado hechizos» (o su nivel) y una de sus características. Para aquellos personajes con facultades extraordinarias puede ser 3 o 4 PP por cada rango a la habilidad (o nivel). (La Tabla de Bonificación por Característica resume el número de puntos de poder por nivel de los que dispone un personaje). La característica aplicable viene determinada por el reino de poder del personaje (los hechiceros híbridos deberán hacer la media de las características de ambos reinos):

Reino	Característica para los PP
Canalización	Intuición (sabiduría, suerte, conciencia)
Esencia	Empatía (inteligencia, voz de bardo)
Mentalismo	Presencia (carisma, disciplina mental)

Si el DJ está usando un sistema de características de 2-12 o 3-18 deberá usar la tabla apropiada en la Tabla de Bonificación por Característica para obtener los puntos de poder por nivel del personaje.

Objetos de Bonificación – Ciertos objetos mágicos pueden incrementar los hechizos que puede lanzar un personaje en un mismo día.

Multiplicadores de Puntos de Poder – Los PP del hechicero con un multiplicador de puntos de poder se incrementan según el factor del objeto. Por ejemplo, un hechicero con un objeto «x2» y un poder inherente de 7 PP tendrá un total de 14 PP.

Sumandos de Hechizo – Cada +1 en un objeto de este tipo proporcionará al hechicero el poder de lanzar (una vez) un hechizo cualquiera de los que ya conoce sin gastar PP. Estos objetos pueden usarse generalmente varias veces (después del mismo periodo de descanso o meditación que permite al personaje recuperar sus PP).

Restricciones – El DJ debe manejar con mucho cuidado estos objetos ya que pueden desequilibrar un sistema. Sugerimos que mientras los sumandos de hechizos +1 estén disponibles para los personajes principiantes (como lo están las armas o armaduras para los Guerreros), el resto de los objetos sean raros y caros.

- Un personaje sólo puede usar un objeto de bonificación al mismo tiempo entre periodos de descanso (la posesión de 2 multiplicados «x2» no hace que los PP sean el cuádruple de lo normal).
- Los objetos de bonificación sólo pueden ser usados por 1 personaje cada día.
- Los objetos de bonificación necesitan ser sostenidos en la mano (o al menos llevados o puestos) cuando son usados (por ejemplo, un Mago deberá llevar su bastón en la mano si es un objeto de bonificación).
- Sugerimos que estos objetos sólo funcionen con un reino de poder, excepto para los objetos de los hechiceros híbridos.

Varios

Existen muchos más factores que pueden afectar a los puntos de poder. Por ejemplo, la proximidad de la deidad de un Clérigo puede incrementarlos, o pueden existir zonas ricas o pobres en Esencia que afecten a los PP de los Magos. Estos factores los determinará el Director de Juego.

Tiempo necesario para realizar un hechizo

El tiempo que tarda en lanzarse un hechizo se mide en asaltos (recomendamos asaltos de 10 segundos, pero puede variar según el sistema de juego). Este tiempo se basa en el nivel del hechicero y el nivel del hechizo que está intentando realizar. Los hechizos son más fáciles de ejecutar conforme el personaje se familiariza con él, un factor que se refleja en términos de juego comparando su nivel con el del hechizo.

Durante la preparación del mismo, el hechicero debe concentrarse y permanecer relativamente inactivo (sólo se permite un 10% del movimiento o actividad normal). En el asalto en el que el hechizo tiene *efecto* (es decir, cuando se «lanza» o «realiza») puede actuar con un 25% de la actividad normal (lo que implica que no podrá lanzar otro hechizo). Si el hechicero cae, queda aturdido o muere durante la preparación, el hechizo quedará cancelado sin gasto de puntos de poder por ello.

Observa que ciertos hechizos tienen efectos instantáneos y que no necesitan ser preparados, por lo que el hechicero puede actuar con un 90% de la actividad normal en el asalto en el que lo realiza (sólo puede ejecutarse un hechizo de este tipo cada asalto). Los hechizos instantáneos se marcan como tales en las listas de hechizos y en sus descripciones.

Hechizos de Clase I – Requieren de 1 asalto para lanzarse, ninguno para prepararse y uno para tener efecto. Un hechizo es de Clase I si el hechicero conoce por lo menos seis hechizos de nivel superior en la misma lista.

Hechizos de Clase II – Requieren de 2 asaltos para lanzarse, uno de preparación y uno para tener efecto. Un hechizo es de Clase II si no es de Clase I y el hechicero conoce por lo menos tres hechizos de nivel superior en la misma lista.

Hechizos de Clase III – Requieren de 3 asaltos para lanzarse, dos de preparación y uno para tener efecto. Un hechizo es de Clase II si no es de Clase I o de Clase II.

16.6 Resolviendo hechizos

Una vez se ejecuta un hechizo, debe resolverse el efecto del mismo. En muchos casos los resultados son automáticos, pero cuando el objetivo es un ser vivo o un objeto inusual, pueden ocurrir varias cosas. Estos resultados pueden ir desde el fallo del hechizo hasta un sobre efecto del mismo.

Fallo de hechizo

Cuando falle un hechizo, haz una tirada abierta superior y aplica sobre el lanzador los resultados de la sección apropiada de la Tabla de Fallos de Hechizos 14.6 (p.99).

Hechizos no ofensivos

Incluyen aquellos que no pueden afectar de manera adversa a un oponente. Estos hechizos están indicados y marcados en las descripciones de los mismos: de información, defensivos, etc. Cuando se lance un hechizo no ofensivo, el hechicero debe realizar una tirada cerrada de 1-100; si obtiene 01-02 el hechizo habrá fallado, sino habrá tenido efecto.

Ataque de hechizo básico

Incluyen todos los hechizos que no son no-ofensivos y que tampoco son «ataques de hechizos elementales». Estos hechizos son dirigidos contra un objetivo o criatura (un objeto inusual) que intenta resistirse a los efectos del mismo.

Los Ataques de Hechizo Básico se resuelven realizando una tirada de ataque (cerrada) y aplicando los resultados en una Tirada de Resistencia (abierto) realizada por el objetivo (o el Director de Juego). Esta TR indicará si el hechizo afecta o no al objetivo.

Tirada de Ataque Básico – Esta tirada (TAB) es **cerrada** y representa la efectividad del hechizo del lanzador.

Tiradas Sin Modificar – Una TAB de 01-02 ó 96-100 indica que se ha conseguido un efecto inmediato sin aplicar modificadores adicionales. Estas tiradas están marcadas en la Tabla de Ataque de Hechizo Básico con un «TSM»; una tirada de 01-02 indica que el hechizo falla automáticamente, mientras que una tirada de 96-00 indica un modificador anormalmente mayor para la Tirada de Resistencia.



Sección 16.0

Cómo usar
el MdH sin
Rolemaster

Modificadores a la Tirada de Ataque de Básico – Si la tirada original no fue ni un 01-02 ni un 96-00, aplica las siguientes modificaciones a la tirada para obtener la TAB Modificada. Si la TAB modificada es menor de 03, trátala como 03. Si la tirada modificada es mayor de 95, la TAB Modificada será 95.

Nivel – El nivel hasta el que conoce la lista de hechizos se añade a la TAB.

Alcance – Existe un modificador a la TAB según la distancia existente entre el hechicero y el objetivo. Estas modificaciones se encuentran en la Tabla de Ataque de Hechizo Básico 13.1 (p.81).

Situación y Cobertura – Ciertas situaciones pueden acarrear modificadores asignados por el Director de Juego. Sugerimos las siguientes:

Situación	Mod.	Notas
Cobertura Total	-20	Detectado pero no visto.
Cobertura Parcial	-10	Menos del 50% del objetivo visto.
Objetivo Estático	+10	Sin cobertura, el objetivo está sorprendido o caído.

Varios – Algunas razas, materiales inusuales, hechizos y objetos mágicos pueden modificar la TAB.

Tabla de Ataque de Hechizo Básico – Esta Tabla (p.81) tiene 9 columnas que muestran el efecto de que tienen ciertas armaduras sobre los tres reinos de poder. Para encontrar la columna apropiada, primero busca el encabezado del reino de poder del hechizo lanzado (Esencia, Canalización o Mentalismo) y luego elige una de las tres columnas bajo el reino que puede aplicarse al objetivo.

Efectos de la Tirada de Ataque Básico – La TAB Modificada se cruza con la columna apropiada y el resultado se lee en la Tabla de Ataque de Hechizo Básico 13.1.

Fallo de Hechizo – Un resultado 'F' indica que el hechizo falla.

Modificación a la Tirada de Resistencia – Un resultado negativo o positivo indica que hay que añadir ese número a la Tirada de Resistencia del objetivo.

Tiradas de Resistencia

El objetivo de un ataque de hechizo básico que no haya fallado debe realizar una Tirada de Resistencia (TR). Esta tirada abierta representa la resistencia innata del objetivo a los efectos del hechizo y puede modificarse por los siguientes factores:

Modificadores de la TAB – Se añade a la TR el modificador indicado al cruzar la TAB Modificada con la columna apropiada según el objetivo.

Bonificación por Característica – Esta bonificación se basa en el reino del hechizo lanzado y una de las características del objetivo. La bonificación por característica a la TR contra los hechizos básicos de un hechicero híbrido se obtiene de realizar la media de las dos características implicadas. Los valores de estas bonificaciones aparecen en la Tabla de Bonificación Por Característica. Usa la Intuición (Sabiduría) para la Canalización, la Empatía (Inteligencia) para la Esencia y la Presencia (Carisma) para el Mentalismo.

Objetivos Voluntarios – Ciertos objetivos puede ser objetivos voluntarios de hechizos, por lo que la TR se modificará con un -50.

Varios – Algunas razas, materiales inusuales, hechizos y objetos mágicos pueden modificar la TR.

Hechizos de ataque elementales

Un hechizo de ataque elemental concentra una de las formas en bruto de la Esencia (tierra, agua, aire, calor, frío o luz) sobre el objetivo en forma de ataque físico. Debido a que el hechizo contra la fuerza elemental para poder golpear físicamente al objetivo, éste **no** podrá realizar una TR. Los hechizos de este tipo tienen una tabla de ataque individualizada (Tablas 13.3 a 13.9, p.82-88) para separar los efectos de cada uno.

Tiradas de Ataque Elemental – La Tirada de Ataque Elemental (TAE) es una tirada abierta que representa la precisión y potencia del hechizo de ataque elemental del lanzador.

Tiradas Sin Modificar – Una TAE de 01-02 o 96-100 indica que se ha conseguido un efecto inmediato sin aplicar modificadores adicionales. Estas tiradas están marcadas en las tablas de ataque elementales con un "TSM".

- Una tirada sin modificar de 01-02 indica que el hechizo falla automáticamente.

- Una tirada sin modificar de 96-00 para hechizos de área (por ejemplo, *Bola de Frío*, *Bola de Fuego*, etc.) indica un resultado de ataque realmente grave.

- Una tirada sin modificar de 00 para hechizos que no sean de área (por ejemplo, *Rayo de Hielo*, *Rayo de Descarga*, etc.) indica un resultado de ataque realmente grave.

- Si no se indica ninguna tirada sin modificar, los resultados de 01-05 y 96-00 se tratan como si fuese una tirada abierta.

Modificaciones del hechicero a la TAE – Si la TAE original no fue una tirada sin modificar, aplica los siguientes modificadores:

Nivel – Añade a la TAE el nivel hasta el que conoce la lista de hechizos.

Agilidad del Hechicero – La bonificación por agilidad del lanzador puede modificar la TAE (consulta la Tabla de Bonificación por Característica). No se puede aplicar a los Hechizos de Área (por ejemplo, *Bola de Frío*, *Bola de Fuego*).

Bonificación a la Habilidad de Hechizos Dirigidos – A través de la práctica y el esfuerzo, el hechicero puede desarrollar la habilidad de Hechizo Dirigido en el uso de ciertos hechizos de ataque elementales, siempre dependiendo del sistema de juego. Este modificador no se puede aplicar a los Hechizos de Área (por ejemplo, *Bola de Frío*, *Bola de Fuego*).

Alcance – Existe un modificador a la TAE según la distancia existente entre el hechicero y el objetivo. Estos modificadores se encuentran en las tablas de ataque. Este modificador no se puede aplicar a los Hechizos de Área (por ejemplo, *Bola de Frío*, *Bola de Fuego*).

Modificaciones del objetivo a la TAE – Si la TAE original no fue una tirada sin modificar, aplica los siguientes modificadores:

Rapidez del Objetivo – La bonificación por rapidez del objetivo puede modificar la TAE (consulta la Tabla de Bonificación por Característica). Sólo puede aplicarse si el objetivo se está moviendo; aquellos que estén quietos recibirán las bonificaciones por cobertura y posición el lugar de esta.

Escudos y Yelmos – Un escudo o yelmo encarado hacia el hechicero proporcionan modificadores al objetivo tal y como se muestra a continuación. El modificador por escudo no se aplica a los Hechizos de Área (por ejemplo, *Bola de Frío*, *Bola de Fuego*).

Tipo	Mod. a la TAE	Nota
Sin Yelmo	+5	–
Yelmo Normal	+0	–
Yelmo Completo	-5	cubre la cara
Escudo Muralla	-30	17,5-25 kilos
Escudo Completo	-20	12,5-15 kilos
Escudo Normal	-15	7,5-10 kilos
Rodela	-5	2,5-5 kilos

Cobertura y Posición – A veces el objetivo puede tener una posición ventajosa. Por ejemplo, estar parcialmente cubierto por un árbol lo que le dará una modificación a la TAE (a determinar por el DJ). Observa es posible que la posición sea tan ventajosa que el objetivo no se vea afectado por el ataque (utiliza el sentido común). Sugerimos los siguientes modificadores.

Situación	Mod.	Notas
Cobertura Total	-60	Detectado pero no visto
Cobertura Parcial	-30	Menos del 50% del objetivo visto.
Objetivo Estático	+30	Sin cobertura, el objetivo está sorprendido o caído.



Sección 16.0

Cómo usar
el MdH sin
Rolemaster

Hechizos de Área – Ciertos ataques de hechizos elementales se denominan hechizos de Área (*Bola de fuego*, *Bola de Frío*, etc.). Estos hechizos atacan a todos los objetivos que se encuentren en su radio. Las modificaciones a la TAE debido a la Agilidad del hechicero, la habilidad, el alcance y el escudo del objetivo no se aplican; el resto de modificadores sí. Además, existe un modificador a la TAE +20 para cualquier objetivo que se encuentre en el punto central del hechizo (elegido por el lanzador).

Determinar el Resultado – Si la TAE Modificada es menor de 03, trátala como 03; si es mayor de 95, trátala como 95. Si la TAE Modificada de un hechizo que no sea de Área es mayor de 99, trátala como 99.

La TAE Modifica se cruza con la armadura del objetivo en la tabla de ataque elemental apropiada. Los resultados pueden ir desde un fallo a un crítico:

Fallo – Un resultado 'F' indica que el hechizo ha fallado.

Puntos de Daño – Un resultado numérico (por ejemplo, '8') indica los puntos de daño que recibe el objetivo. Cada objetivo tiene un límite en los puntos de daño que puede recibir; cuando se sobrepasa ese límite el objetivo cae inconsciente. Si los puntos de daño recibidos son demasiados puede causarle la muerte.

Aciertos Críticos – Un resultado numérico seguido de una letra (por ejemplo, '17B') indica que: recibe puntos de daño (como en el anterior párrafo) y un acierto crítico cuya gravedad viene determinada por la letra (es decir, una gravedad entre 'A' y 'J').

Tablas de Aciertos Críticos – La gravedad de un acierto crítico (o crítico a secas) va desde una 'A' (el menos grave) a una 'E' (el más grave); los críticos con letras de la 'F' a la 'J' indican que se producen varios críticos en las tablas de ataques elementales tal y como se describe un poco más abajo.

Cuando se inflija un crítico, realiza una segunda tirada (1-100, cerrada) y cruza el resultado con la gravedad del crítico ('A', 'B', 'C', 'D' o 'E') en la tabla apropiada, aplicando los resultados inmediatamente.

Ciertos críticos son de gravedad 'F', 'G', 'H', 'I' o 'J'. Estos resultados indican que hay que aplicar sobre el objetivo dos o tres aciertos críticos. Realiza una tirada separada para crítico y aplica todos los resultados. El número de críticos y su gravedad viene determinado por la siguiente tabla.

Gravedad del Crítico	Crítico Principal	Crítico Secundario	Crítico Terciario
F	E	A	-
G	E	B	-
H	E	C	A
I	E	D	B
J	E	D	C

Criaturas Grandes y Enormes – Ciertas criaturas infrecuentes son demasiado grandes o poderosas para que puedas usar las tablas de críticos normales sobre ellas. Estas criaturas se clasifican en dos categorías:

- Criaturas Grandes (trolls, gigantes, demonios, no-muertos, etc.).
- Criaturas Enormes (dragones, demonios poderosos, etc.).

Cada categoría tiene su propia columna en la Tabla 14.5 (p.93), que es consultada si se ha realizado un crítico lo suficientemente grave contra ellas.

Aciertos Críticos para Criaturas Grandes – Las criaturas grandes sólo se ven afectadas por críticos 'B', 'C', 'D', o 'E' (es decir, los críticos de 'A' se ignoran). Realiza una tirada abierta y cruza el resultado con la columna de "Criaturas Grandes, Normal" de la Tabla 14.5 (p.93) para obtener un resultado.

Aciertos Críticos para Criaturas Enormes – Las criaturas enormes sólo se ven afectadas por críticos de gravedad 'D', o 'E' (es

decir, los críticos 'A', 'B' y 'C' se ignoran). Realiza una tirada abierta y cruza el resultado con la columna de "Criaturas Enormes, Normal" de la Tabla 14.5 (p.93) para obtener un resultado.

Críticos Exterminadores – Algunas criaturas Grandes o Enormes son especialmente vulnerables a ciertos críticos de hechizos. En estos casos, si tienes que resolver un acierto crítico contra estas criaturas, usa la columna "Exterminador" apropiada de la Tabla 14.5 en lugar de la columna "Normal".

Resultados de Fallo y Crítico

Todas las tablas de críticos y fallo tienen dos tipos de información: descripciones y mecánicas.

- La información descriptiva muestra el golpe crítico (incluyendo generalmente una localización del cuerpo). El DJ es libre de alterar la descripción para que el tipo de ataque no resulte absurdo.

- La información mecánica describe los efectos en el juego del crítico. La presentación de esta información seguirá siempre este formato:

$$+ \beta PV - \beta \otimes - \beta \otimes - \beta \spadesuit - \beta(-\alpha) - \beta(+\alpha)$$

donde α y β son números. En general:

PV	 puntos
$\otimes$	 asaltos aturrido
$\otimes$	 asaltos sin parar
$\otimes$	 asaltos obligado a parar
$\spadesuit$	 puntos por asalto
$(-\alpha)$	 penalización
$(+\alpha)$	 bonificación

Algunas veces, el segundo y tercer símbolo están combinados (como $\otimes\otimes$). También, a veces, el tercer símbolo es reemplazado por $\beta(\otimes - \alpha)$ (aquí no puede haber un símbolo de $\otimes$ y otro de $\otimes$ juntos). A continuación se detallan más a fondo cada uno de los símbolos.

- $+\beta PV$ – Indica que el objetivo del ataque pierde β puntos de vida adicionales.

- $\beta \otimes$ – Indica que el objetivo del ataque está aturrido durante β asaltos. Mientras esté aturrido, el objetivo no puede atacar y sólo puede parar con la mitad de su BO (redondeando hacia arriba). Las otras maniobras permitidas son las de movimiento y maniobra (modificadas en -50 como mínimo).

- $\beta \otimes$ – Indica que el objetivo del ataque no puede parar durante β asaltos. Las únicas acciones permitidas son las de movimiento y maniobra (modificadas en -75 como mínimo). Este resulta está acompañado a menudo por un resultado de $\otimes$. Cuando β no se especifica será 1.

- $\beta(\otimes - \alpha)$ – Indica que el objetivo del ataque debe parar durante β asaltos con una penalización $-\alpha$. Las únicas acciones permitidas son las de movimiento y maniobra (modificadas en -75 como mínimo). Cuando no se especifique α será 0. Cuando β no se especifica será 1.

- $\beta \spadesuit$ – Indica que el objetivo del ataque pierde β puntos cada asalto hasta que la herida sea curada. El daño comienza a aplicarse el asalto siguiente después de realizar el crítico. La "hemorragia" no sólo representa la pérdida de sangre, sino también dolor intenso. Cuando β no se especifica será 1.

- $\beta(-\alpha)$ – Indica que el objetivo del ataque sufre una penalización de α durante β asaltos. Cuando no se especifique β , la penalización durará hasta que se cure la herida.

- $\beta(+\alpha)$ – Indica que el atacante obtiene una bonificación de α durante β asaltos. Cuando β no se especifica será 1.