

# Magia en el Viejo Mundo

000T .XΛ0ΠJδV0M00TΛXU3ΠY  
A Y U D A

La magia en Warhammer: Fantasía es una de las partes que siempre pueden ser ampliadas. Este artículo es un claro ejemplo de ello. Aquí encontrareis reglas de iniciativa para magia, así como unos cuantos nuevos hechizos.

## Iniciativa en el lanzamiento de hechizos

Esta simple regla puede ayudar mucho en algunas situaciones un tanto complicadas. Como siempre, eres libre de modificarla o de no usarla.

Nivel del hechizo	Penalizador
Vulgar	-10
1	-15
2	-20
3	-25
4	-30

Es bastante lógico que un hechizo de magia vulgar sea más rápido de lanzar que un hechizo de alto nivel. El mago lanzará el hechizo en el nivel de iniciativa correspondiente a lo que tenga menos la penalización. Un resultado de cero o negativo indica que el hechizo será lanzado en el siguiente turno con la penalización restante.

## Nuevos hechizos.

Esta es una recopilación de hechizos de magia vulgar que circula por la red con objeto de dar un poco más de color y variedad a los pobres aprendices de mago.

### Sentido de presencia

**Nivel:** vulgar

**Puntos de magia:** 1

**Alcance:** personal

**Duración:** d6 minutos

**Ingredientes:** una parte del cuerpo de la criatura a ser detectada

Una vez es lanzado el sortilegio, se especifica un tipo de criatura fantástica o no fantástica para ser detectada. Mientras el hechizo es mantenido, el mago será alertado si alguna criatura de ese tipo esta a menos de 48 metros.

### Capa de sombras

**Nivel:** vulgar

**Puntos de magia:** 1

**Alcance:** personal

**Duración:** 1 hora

**Ingredientes:** un pedazo de cristal tintado

El mago debe mantener el cristal sobre su cabeza al lanzar el hechizo. Mientras lo mantenga estará envuelto totalmente en sombras. A la luz del día se le vera como si estuviese en sombras, y en la penumbra permanecerá en la absoluta oscuridad.

El objetivo de este hechizo es hacer más difícil ser descubierto por la noche o mientras se acecha.

Lanzado en una vía transitada y soleada podría llevar a sospechas: "una oscura figura envuelta en sombras".

### Ojos de gato

**Nivel:** vulgar

**Puntos de magia:** 2

**Alcance:** 48 metros

**Duración:** 1 minuto

**Ingredientes:** dos pequeñas bolas de cristal

Las dos bolas deben ser mantenidas en la mano mientras se realiza el hechizo. Las bolas empezarán a brillar con un fulgor verde hasta convertirse en dos espectrales ojos de gato que se colocarán justo delante del mago.

Este hechizo permite al que lo lanza ver a través de esos ojos, que pueden ser guiados hasta una distancia de 48 metros. Pueden atravesar cualquier tipo de barrera física si se supera un test de FV. Los ojos no pueden entrar dentro de ninguna zona mágica ni ningún objeto mágico, así como tampoco pueden cruzar agua. Solo se obtiene visión.

Tasa de movimiento = 10.

## Warhammer Fantasía

### Molestar

**Nivel:** vulgar

**Puntos de magia:** 1 c/u

**Alcance:** 12 metros

**Duración:** instantáneo

**Ingredientes:** ninguno

El blanco de este hechizo se ve sujeto de repente a alguna pequeña molestia (un picotazo, un pitido en el oído, un soplido en la oreja, un ligero picor en la espalda...). Debe pasar un test de FV para no prestar atención a la molestia cuando se está envuelto en una situación delicada (un ritual, un combate...).

Además de molestias externas, también se pueden causar molestias internas que le hagan estornudar, toser o eructar (solo si falla un test de FV). El mago puede elegir que tipo de molestia quiere infligir en su objetivo, o cuantas molestias a la vez (hasta un máximo de 3), aunque por cada molestia adicional debe gastar los puntos de magia correspondientes. Solo puede afectar a un blanco a la vez.

### "Cantrip"

**Nivel:** vulgar

**Puntos de magia:** 1

**Alcance:** 12 metros

**Duración:** 1 hora

**Ingredientes:** ninguno

Los "cantrip" son pequeños hechizos estudiados por los magos durante su aprendizaje antes incluso que cualquier otro hechizo de magia vulgar. Este hechizo es un conjunto de todos los pequeños hechizos de magia vulgar con ciertas restricciones. En líneas generales debes tener siempre presente que no puede causar daño ni puede ser igual de poderoso que cualquier otro hechizo de magia vulgar. Cualquier objeto creado mediante este hechizo será pequeño, inofensivo, mágico y demasiado frágil para ser utilizado como herramienta de cualquier tipo. El cantrip solo se mantendrá mientras el mago mantenga la concentración.

Normalmente se usan los cantrips para hacer truquillos con los que impresionar a la gente, asustar a los niños o alegrar los momentos aburridos. Típicos cantrips son por ejemplo ligeras melodías, brillantes flores que aparecen y desaparecen, pequeñas esferas de luz que flotan alrededor del mago, ráfagas de aire que apagan velas...



## Comprender lenguas

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: vista

Duración: d6 minutos

Ingredientes: el ojo de una criatura

Este hechizo es el equivalente visual del *Don de lenguas*. Permite al mago leer un texto escrito en un idioma desconocido. Ten en cuenta que este hechizo está diseñado para permitir leer signos extraños en las calles, carteles de "se busca", y cosas así. Con este hechizo no se pueden leer textos grandes como hechizos, manuscritos, textos cifrados, etc. Únicamente se lograría entender el título o el encabezado, pero no el resto.

## Detectar Veneno

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: toque

Duración: instantáneo

Ingredientes: un trozo de cobre oxidado

Este hechizo permite al mago buscar veneno en su comida o bebida. Cuando se deposita el ingrediente del hechizo sobre la comida, hace que toda sustancia venenosa se vuelva verde, mientras que el resto de la comida permanece con su color original. Por desgracia,

el ingrediente en si, hace que la comida sea inservible.

## Vista élfica

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: personal

Duración: 1 hora

Ingredientes: 1 zanahoria (que debe ser comida cuando se lanza el hechizo)

Este hechizo otorga al mago *Visión Nocturna 30 metros* de la misma forma que a un elfo del bosque. Este hechizo no incrementa el alcance de un personaje que ya tenga *visión nocturna*.

## Fortuna instantánea

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 2

Alcance: toque

Duración: 10 minutos

Ingredientes: una pizca de pirita de hierro

Este hechizo, a pesar de su pretencioso nombre, lo único que hace es alterar la apariencia de un objeto no más grande que un puño para que se asemeje al oro. Mientras que convence de lejos, una inspección más minuciosa, chequeo de Int. (con un +40 si se hacen las pruebas apropiadas como morderlo, sopesarlo...) revelará que es falso.

Este hechizo es más efectivo si se lanza sobre monedas, que pueden pasar por auténticas sin llamar la atención. Sin embargo, como el hechizo debe ser lanzado individualmente sobre cada objeto, puede llegar a ser más problemático que beneficioso para algunos personajes.

## Derribar

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 2

Alcance: 12 metros

Duración: instantáneo

Ingredientes: una pequeña vara de hueso acabada en un puño

Este hechizo puede ser lanzado sobre una criatura bípeda dentro del rango de visión del

lanzador. La criatura experimenta un golpe telequinético que no causa daño pero fuerza a la víctima a realizar un chequeo de I o caer al suelo.

Se aplican los modificadores:

- 20 Si el blanco está corriendo
- 10 Si el blanco está andando a velocidad normal
- 0 Si el blanco está andando cautelosamente
- +10 Si el blanco está inmóvil
- 05 Por punto de magia adicional gastado por el mago

Si un personaje cae debe realizar un chequeo de destreza o tirar todo lo que lleve en las manos. Él no puede hacer nada durante el siguiente asalto excepto recuperar pie. Cuenta como blanco inmóvil.

## Remiendo

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: toque

Duración: permanente

Ingredientes: una pizca de harina y un poco de agua

Este hechizo pega cualquier pequeño objeto roto (cualquier cosa más pequeña que una espada) dejándolo como nuevo. Este hechizo es usado por aprendices para arreglar ese preciado objeto de su maestro que acaban de romper en cachitos.

Hay que tener en cuenta que este hechizo no reparará objetos mágicos que se hayan roto, para ello hay que utilizar otro tipo de reparación.

## Mensaje

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: 12 metros

Duración: 1 asalto

Ingredientes: la garra de un pichón

Este hechizo susurra un mensaje en una criatura que este dentro del alcance de visión del mago y a no más de 12 metros. El mensaje no puede ser escuchado por ningún otro. El que recibe el mensaje puede no darse cuenta de quien procede y la duración no puede ser mayor de 6 segundos.

## Presente

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1





**Alcance:** personal

**Duración:** instantánea

**Ingredientes:** ninguno

Con este hechizo, cualquier objeto que el mago lleve, bien en la mochila o en los bolsillos aparecerá en su mano instantaneamente, sin necesidad de gastar el tiempo buscándolo. El objeto puede ser usado inmediatamente sin ningún tipo de penalización, ya que aparece en su posición correcta.

## Preservar

**Nivel:** vulgar

**Puntos de magia:** 2

**Alcance:** toque

**Duración:** un mes

**Ingredientes:** una pizca de sal

Este es un hechizo de gran valor para los magos que desean mantener sus ingredientes frescos y en perfecto estado de conservación. Una bolsa llena de lenguas podridas es bastante incordiosa y maloliente y puede llamar la atención en lugares más que inoportunos. *Preservar* detiene totalmente el proceso de deterioro de una cantidad de materia orgánica aproximadamente del tamaño de dos puños cerrados. Mientras estén protegidos por este hechizo la comida y los ingredientes de los hechizos no se deterioran por el tiempo pero todavía pueden estropearse por métodos naturales (agua, fuego...).

Cuando se disipe el hechizo las sustancias vuelven a estar sujetas a las leyes normales de deterioro.

## Espíritu aturdido

**Nivel:** vulgar

**Puntos de magia:** 1

**Alcance:** 6 metros

**Duración:** 1 asalto

**Ingredientes:** un pequeño

Si el objetivo del hechizo falla un test de Fv su espíritu queda aturdido durante el próximo asalto y no podrá hacer nada excepto parar o huir durante ese asalto. Este hechizo no afecta a criaturas inmunes a efectos psicológicos o mayores de 3 metros.

## Sirviente invisible

**Nivel:** vulgar

**Puntos de magia:** 2

**Alcance:** 6 metros

**Duración:** 1 hora

**Ingredientes:** una bola de algodón

El sirviente invisible puede realizar tareas simples como abrir puertas, coger sillas y limpiar cosas. Se

tratará al sirviente invisible como si tuviese una fuerza de 1. No puede luchar ni morir, aunque puede ser disipado si es impactado por armas mágicas. Tiene un movimiento de 4, pero solo se puede mover a velocidad normal o cautelosa. No puede moverse a través de objetos sólidos, aunque puede ajustar su forma para pasar por pasajes estrechos. No puede realizar tareas complejas, considerando cualquier frase de más de tres palabras como una orden demasiado complicada para ser realizada.

Seguirá al mago a no ser que se le indique lo contrario, y se disipará si está a más de seis metros de él.

## La marca del mago

**Nivel:** vulgar

**Puntos de magia:** 3

**Alcance:** toque

**Duración:** permanente o 1 hora

**Ingredientes:** un anillo con la marca grabada (mínimo 50 COs)

El mago puede utilizar este hechizo para marcar un objeto de su propiedad con una runa imborrable que lo identificará como suyo. Nada puede

disipar la marca, aunque el lanzador puede retirarla a voluntad.

Si es lanzado sobre una criatura viva, la marca aparecerá donde ha sido tocada la víctima y durante una hora solamente.

El ingrediente no se consume al lanzar el hechizo.

Esperamos que estos hechizos os hagan más llevaderas y amenas las partidas con vuestros personajes novatos y que os ayuden a evitar recibir tantos palos de los malos. Como veréis son bastante equilibrados y no son demasiado poderosos.

Iván Arpón