

HECHIZOS MÁS HABITUALES EN LA LLAMADA DE CTHULHU

ABSORBER LA VIDA: La víctima tiene que estar al alcance visual y auditivo del hechicero, que debe vencerla en la Tabla de Resistencia enfrentando PM. Si lo logra, la víctima pierde cada asalto 1 punto en FUE, CON, DES, POD y APA, se marchita, se vuelve gris y al final queda reducida a un horrible cascarón seco cuya mera visión supone 0/1D6 COR. Si el hechicero muere antes de que lo haga la víctima, esta recupera todos los puntos de característica perdidos. Si el hechizo se realiza una noche con luna llena, además de matar a la víctima el hechicero rejuvenece 1 semana de vida por cada punto de característica robado. El hechizo cuesta 8 PM y 1D20 COR.

ABSORCIÓN DE PODER: Si el hechicero vence con sus PM a la víctima en la Tabla de Resistencia, le drena 1D6 PM. Si falla, él es quien pierde directamente 6 PM. El hechizo cuesta 1D8 COR.

AJAR UN MIEMBRO: Si el hechicero vence con sus PM a la víctima en la Tabla de Resistencia, provoca que uno de sus brazos o piernas comience a ajarse y consumirse, lo que produce 1D8 de daño y la pérdida permanente de 3 puntos de CON. El hechizo cuesta 8 PM y 1D6 COR y tiene un alcance máximo de 10 metros. Presenciar los efectos del hechizo supone 0/1D3 COR.

CONJURAR CRISTAL DE MORTLAN: Este hechizo sirve para ver acontecimientos del pasado en una visión elegida por el hechicero (salvo cuando se relaciona de alguna manera con un primigenio, en cuyo caso hay un 20% de posibilidades de que la imagen sea perversamente controlada por él). El hechizo exige contar con un brasero encantado, una bola de cristal y la luz de una vela. La luz de la vela atraviesa la bola de cristal proyectando la imagen sobre el humo del brasero. Las probabilidades de éxito del hechizo solo son las mismas que la puntuación de Mitos de Cthulhu del hechicero. El conjuro tiene un coste de 6 PM y 1D8 COR por visión. Los que observan el hechizo pierden 1D6 COR. Por supuesto, a estas pérdidas de COR hay que añadirles cualesquiera otras provocadas por la visión proyectada en el humo del brasero.

CONSUNCIÓN: Si el hechicero vence con sus PM a la víctima en la Tabla de Resistencia una vez haya sacrificado los PM deseados, dicha víctima se quema y ennegrece perdiendo 1 PV por cada PM invertido. Como es obvio, el hechizo cuesta una cantidad variable de PM (y la mitad de COR). Tarda 2 asaltos en realizarse.

CONTACTAR CON CTHULHU / YOG-SOTHOTH / OTROS DIOS DE LOS MITOS: Estos hechizos quedan reservados para sacerdotes sectarios enloquecidos o grandes hechiceros independientes. Para ello hay que sacrificar 1 punto de POD permanente y 1D6 de COR. La primera vez que se contacta con un dios concreto (arquetipo, exterior o primigenio), las posibilidades de éxito equivalen al 50% de la tirada de Suerte del hechicero descontado ya el punto de POD. La segunda vez y sucesivas la tirada es por Suerte normal (descontados siempre los puntos de POD). Cuando estas tiradas tienen éxito, el dios o alguno de sus aspectos contacta con el realizador de una forma no del todo amistosa, concediendo algo de valor solo a aquellos que son adoradores suyos.

DEFLECTAR / DESVIAR EL DAÑO: El hechicero invoca los nombres de los Otros Dioses, tiende una mano hacia los atacantes y, hasta que decide bajarla (lo que pone fin al hechizo), puede desviar los sucesivos ataques dirigidos contra él a un coste de tantos PM como daño obtenido. El hechizo, que puede mantenerse hasta que el hechicero pierde todos sus PM, cuesta 1 PM inicial y 1 de COR. Además, se pueden escoger los ataques que se invalidan y los que no, pero se debe decidir antes de conocer el daño de la tirada.

ENCANTAR BRASERO: Con este hechizo se logra encantar un brasero que permite realizar otro hechizo distinto, "Conjurar cristal de Mortlan". En una noche de luna llena entre el equinoccio de otoño (22-23 de septiembre) y el solsticio de verano (20-21 de junio), el hechicero debe sacrificar un pequeño animal mientras entona una fórmula y realiza ciertos gestos. El brasero escogido se sumerge en la sangre del animal y se le echa un puñado de polvo de oro y de platino, así como gránulos de algún compuesto sólido de mercurio. A continuación, el hechicero debe quemar un trozo de madera de al menos 500 años de antigüedad y sostener el brasero sobre el humo del fuego. El hechizo cuesta 1 punto de POD permanente y 1D4 puntos de COR.

ENCANTAR CUCHILLO: Con este hechizo se logra encantar un cuchillo que en adelante sirve como arma mágica y además incrementa las probabilidades de éxito del hechizo "Convocar/Atar a un vagabundo dimensional". El cuchillo encantado tiene que ser de un metal puro. Con su filo se dibuja un diagrama sobre una superficie lisa, se sacrifica a un animal de al menos 4 puntos de TAM y a continuación se usa la sangre para marcar de nuevo las líneas dibujadas, lo que completa el encantamiento. El hechizo cuesta 1 punto de POD permanente y 1D4 puntos de COR.

ENVIAR SUEÑOS: Si el hechicero vence con los PM que quiera sacrificar a la víctima en la Tabla de Resistencia, puede mandarle cualquier tipo de sueños, aunque no puede enviar visiones de criaturas a las que él personalmente nunca haya visto. Las pérdidas de COR de la víctima (que no puede dormir a más de 30 kms. del hechicero) por ver seres de los Mitos serán siempre una décima parte de lo que la visión causaría en realidad. Como es obvio, el hechizo cuesta una cantidad variable de PM (y 1D3 COR) y exige usar un cuenco fabricado con el "metal de allá arriba".

EXPLOSIÓN MENTAL: Si el hechicero vence con sus PM a la víctima en la Tabla de Resistencia, provoca que esta pierda 5 puntos de COR y sufra una locura temporal durante 1D10x10 horas. El hechizo cuesta 10 PM y 1D3 COR.

GARRA DE NYOGTHA: Si el hechicero vence con sus PM a la víctima en la Tabla de Resistencia, esta, que debe encontrarse lo bastante cerca del hechicero como para poder mantener una conversación con él, siente una tremenda presión en el corazón, queda paralizada y pierde 1D3 PV por asalto. Si llega a 0 PV, su pecho explota y el corazón aparece humeante en la mano del hechicero. El hechicero debe concentrarse cada asalto, gastando en cada uno el doble de los PV perdidos por la víctima y ganando sucesivas tiradas en la Tabla de Resistencia. El hechizo cuesta 1 PM inicial (más todos los PV arrebatados x2) y 1D20 COR.

HIPNOTIZAR: Si el hechicero vence a la víctima en la Tabla de Resistencia enfrentando POD, reduce sus habilidades físicas a la mitad pero logra que acepte todas sus órdenes, incluso aquellas que impliquen su propia autodestrucción. La víctima puede ser cualquiera que tenga algo de sangre humana, incluyendo gules, profundos y hombres serpiente, y tiene que poder ver los ojos del hechicero (que parecen brillar mientras dura el hechizo). La hipnosis dura 5 asaltos por cada punto de INT del hechicero, y si la INT de la víctima es superior, hay que repetir la tirada enfrentada cada 10 asaltos. Solo se puede hipnotizar una víctima al mismo tiempo. El hechizo cuesta 1D6 COR pero ningún PM, si bien el hechicero debe tener 50% o más en Ciencias Ocultas y en Mitos de Cthulhu.

IMPLANTAR MIEDO / INDUCIR EL PÁNICO: Sin tirada en la Tabla de Resistencia, este hechizo enfrenta a la víctima con un terror escalofriante que le provoca 0/1D6 COR y la desconcierta completamente (obligándola a dejar lo que esté haciendo hasta ese momento). El hechizo cuesta 12 PM y 1D6 COR.

MALDICIÓN DE AZATHOTH: Si el hechicero pronuncia el nombre secreto de Azathoth dirigiéndose a la víctima y la vence con sus PM en la Tabla de Resistencia, hace que esta pierda 1D3 COR. El hechizo cuesta 4 PM y 1D6 COR.

NUBLAR LA MEMORIA: Si el hechicero vence con sus PM a la víctima en la Tabla de Resistencia, la mente de esta olvida de inmediato un acontecimiento determinado. El hechicero (que ha de conocer el acontecimiento específico para poder bloquearlo) debe poder ver a la víctima, que tiene que ser capaz de escuchar sus instrucciones. El hechizo no sirve para borrar conocimientos genéricos de los Mitos de Cthulhu o hechizos aprendidos, ni tampoco para deshacer pérdidas de COR. Si el incidente que el hechicero trata de borrar de la mente de la víctima resulta especialmente aterrador, esta puede sufrir ocasionales pesadillas vagamente relacionadas con ello (es decir, que la memoria no queda 100% nublada). El hechizo cuesta 1D6 PM y 1D2 COR.

OLA DE OLVIDO: El hechizo, que requiere de suficiente agua salada (por ejemplo, una ola normal de 85 m³), crea una poderosa ola que avanza y choca contra lo que quiera el hechicero. Este ha de ver el lugar al que va a ir a parar la gran ola, que es capaz de hacer naufragar por sí misma a una pequeña corbeta. Las personas tragadas por estas olas desaparecen para siempre bajo las aguas. El hechizo cuesta 30 PM y 1D8 COR.

POLVO DE SULEIMÁN: Se trata de un polvo capaz de dañar a las criaturas mágicas que responden a los hechizos Convocación/Atadura y Llamada (1D20 PV por dosis, que tarda un asalto en aplicarse o soparse mientras se canta un ensalmo). El hechizo no cuesta PM ni COR, pero requiere de una momia egipcia de al menos 2000 años de antigüedad (que da para 3 dosis), azufre, salitre y un incienso especial.

PUÑO DE YOG-SOTHOTH: Con este hechizo, una víctima es empujada hacia atrás tantos metros como el resultado de (FUE del golpe – TAM de la víctima) / 3. Por cada PM invertido, el hechicero suma 1D6 a la FUE del puño, pero por cada 10 mts. de distancia respecto a la víctima la FUE del golpe también se reduce 1D6. El hechizo solo puede afectar a una víctima cada vez (que también puede ser un objeto inanimado), a la que el hechicero debe poder ver. El hechizo cuesta evidentemente una cantidad variable de PM, así como 1D6 COR.

RUEDA DE NIEBLA DE EIBON: Este hechizo sirve para crear un cilindro giratorio de niebla en cuyo interior una o más personas se pueden ocultar de las criaturas de los Mitos convocadas por o en nombre de Nyarlathotep. La rueda de niebla tarda 1D3 minutos en formarse y dura 1D20+10 minutos. Las criaturas no ven a los que están dentro del cilindro ni pasan por su posición, y aunque el cilindro bloquee un camino, las criaturas se detienen frente a él sin saber por qué. No obstante, nada puede sobresalir, entrar ni salir del cilindro (tampoco balas, por ejemplo) o la rueda de niebla se desvanecerá de inmediato. Las criaturas que ya estuviesen presentes antes de realizar el hechizo sí pueden ver lo que oculta la rueda o pasar a través de ella. El hechizo cuesta 1 punto de COR además de 1 PM por cada 30 cms. de altura del cilindro (7 PM para ocultar a un grupo de investigadores de talla alta). Asimismo, exige contar con un pequeño disco de bronce con una cruz gamada de tres radios en su centro sobre el que el hechicero se yergue,

TRANSFORMACIÓN CORPORAL DE GORGOROTH: Este hechizo permite adoptar cualquier forma física animada o inanimada (lo que incluye piedras, muebles, árboles, etc). Aunque los valores de FUE, CON, INT, POD y DES no cambian, el hechicero, que solo puede adoptar la forma de aquellas cosas que conoce, adquiere siempre la movilidad de su nueva forma. El conjuro resulta permanente, de modo que cuando el hechicero desea recuperar su forma original ha de volver a realizar el hechizo. Este requiere 1D6+4 minutos de plegarias y cuesta 1 punto de POD permanente, 2D6 COR, 6 PM iniciales y 1 PM extra por cada punto de TAM que hay que ganar o perder en la transformación.