

# HECHICERO

## La guía de los Magos Menores



### INTRODUCCIÓN

Los Hechiceros en el Mundo de Tinieblas no comienzan como unos Despertados, pero tampoco son simples “usuarios de magia”. Ellos son personas que intentan descubrir los misterios del otro mundo o descifrar los secretos de la Creación; son profesores y estudiantes a la vez, y buscan el conocimiento con la devoción de fanáticos religiosos.

Un personaje Hechicero comienza con una visión, y todo Hechicero tiene una motivación, algo que le obliga a proseguir sus costosos estudios en la senda de la magia.

Los usuarios de magia menor son como los Despertados en el aspecto de que su magia es completamente distinta según cada individuo (desde el tam-tam hasta la tabla de ouija), y aunque los sistemas de juego sean idénticos, los diferentes estilos deberían quedar reflejados en la Crónica; ten esto siempre presente.

### PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

En primer lugar, hay ciertas cuestiones que debes plantearte:

- Apariencia.
- Cultura de la que proviene (esto puede determinar tu forma de hacer magia).
- Aliados.
- En qué destaca tu personaje.
- Sociedad a la que pertenece (si procede).
- Equipo que suele llevar consigo.
- Magia, cómo dio con ella y cómo la estudia.
- Identidad mundana.
- Motivaciones.
- Valores.

Tras hacerte todas estas preguntas, ya estás preparado para distribuir los puntos de creación, como se hace en todos los juegos del Sistema Narrativo:

- Atributos 6 / 4 / 3
- Habilidades 11 / 7 / 4
- Trasfondos 5
- Sendas de Magia 5
- Rituales 3
- Fuerza de Voluntad 5
- Puntos Gratuitos 21

Los costes en Puntos Gratuitos son:

Atributos	5
Habilidades	2
Trasfondos	1
Fuerza de Voluntad	1
Sendas de Magia	7
Rituales	3 cada

Los costes en Puntos de Experiencia son:

Atributos	valor x4
Habilidades	valor x2 (Cono. x1)
Nueva Habilidad	3
Senda de Magia	valor x7
Nueva Senda	7
Fuerza de Voluntad	Valor Actual
Rituales	3 cada

### NUEVOS RASGOS

A continuación se describen Rasgos diversos para ser utilizados en un personaje Hechicero, aunque algunos de ellos (como los Arquetipos) pueden ser incorporados a otros juegos del Mundo de Tinieblas.

## ARQUETIPOS

- **Crackerjack.** Te gusta ser el centro de atención; recuperas Fuerza de Voluntad cuando tienes un maravilloso éxito en una tirada (cuatro éxitos o más en una tirada a de dificultad 7 o más) o causas una impresión por tu grandiosidad.
- **Ermitaño.** Tienes un estilo de vida particular, y recuperas Fuerza de Voluntad cuando haces algo que sacude la forma de vida de otros y se planteen si la tuya es mejor.
- **Sabio.** Eres una persona erudita y poseedora de grandes conocimientos, recuperas Fuerza de Voluntad cuando alguien pide una pequeña muestra de tu sabiduría y le demuestras que puedes enseñarle eso y más.
- **Suplicante.** Estás al servicio de otra entidad –el jefe, un Vampiro, un Ángel...- y tu única razón de vivir es el servirle fielmente. Recuperas Fuerza de Voluntad cuando avanzas en la jerarquía de sirvientes de tu señor.
- **Observador.** Siempre estás atento a lo que sucede a tu alrededor y sacas conclusiones basándote en ello. Recuperas Fuerza de Voluntad siempre que algo que vaticinaste en base a tu método de observación sucede y los de tu entorno lo reconocen.

## NUEVOS TALENTOS

- **Control de Sueños.** Eres capaz de ejercer cierto control sobre tus sueños, cambiando tus acciones, alterando partes de él...
- **Leer la Fortuna.** Posees cierta habilidad con el tarot, leer los posos del café o cualquier otra forma adivinatoria a tu elección. Se suele utilizar con los hechizos de Adivinación.
- **Intuición.** Funciona como en *Mago: La Ascensión*.

## NUEVAS TÉCNICAS

- **Documentación.** Idéntica a la Técnica de *Mago: La Ascensión*.

## NUEVOS CONOCIMIENTOS

- **Sabiduría Popular.** Puedes encontrar este Conocimiento en *Vampiro: Edad Oscura*.
- **Mitología.** Conoces todas las leyendas de seres fantásticos, héroes y dioses.
- **Cultura de Sociedades Mágicas.** Sabes de la existencia de diversas sociedades mágicas, sus creencias y poder.
- **Metafísica.** Tienes cierta erudición en alguna de las ciencias “mágicas”, como la Sagrada Geometría, la Numerología, la Astrología o la Alquimia.

## NUEVOS TRASFONDOS

- **Arcano.** Funciona como en *Mago: La Ascensión*.
- **Familiar Menor.** Es similar al de Mago, pero sólo proporciona su erudición en Habilidades.
- **Biblioteca.** Posees volúmenes de arcano conocimiento, codiciados por muchos.
- **Reliquia.** Similar a las Reliquias de la Inquisición o el Arcanum, los Fetiches de los Hombres Lobo o los Talismanes de los Magos (NOTA: para los crossover, los Hechiceros pueden utilizar Talismanes de Despertados, pero a partir del nivel tres deben tirar para saber si son capaces de comprenderlos; la Paradoja que podrían ganar pasa al Talisman, y 10 puntos lo destruyen).
- **Santuario.** Muy parecido al Sancta de Mago, su función es proporcionarte un lugar donde practicar tu arte; cada punto suma uno a tu Arcano mientras estés dentro de él.
- **Status.** Idéntico a la Posición de Vampiro o su equivalente en otros juegos, pero, lógicamente, adaptado a los Hechiceros.

## MÉRITOS

- **Sueño Ligero (+1).** Como en *Vampiro: La Mascarada*.
- **Fidelidad (+1).** Sientes una amplia devoción por una persona, y si alguien pretende sonsacarte acerca de él, sumas dos a tu Fuerza de Voluntad efectiva.
- **Voz Tranquilizadora (+1).** Tu voz es calmada, y reduce la dificultad de tus Sociales en dos.

- **Aura Ardiente (+2).** Tienes un aura que brilla con luz propia e intriga a quién sea capaz de leerlas. Para la gente normal, resultas inusualmente simpático o antipático, según tu personalidad y sus inclinaciones.
- **Refugio (+2).** Posees un lugar que nadie conoce donde podrías ocultarte en caso de necesitarlo.
- **Visión Clara (+3).** Eres capaz de ver a través de las ilusiones...la Ofuscación, el Quimerismo y otras Disciplinas, Dones, Esferas...similares. La tirada es Percepción+Alerta y la dificultad el nivel del poder +3.
- **Suerte (+3).** Funciona igual que en *Vampiro: La Mascarada*.
- **Visión Nocturna (+3).** Puedes ver en la oscuridad, y algunas cosas como humo, oscuridad total y similares pueden requerir una tirada de Percepción+Alerta.
- **Amigo Especial (+3).** Tienes un compañero sobrenatural (Vampiro, Mago, Changeling...).
- **Invinculable (+3/+6 para ghouls).** Eres inmune a los Vínculos de Sangre vampíricos.
- **Sangre de Hada (+4).** Aunque no eres un Changeling, la sangre de su estirpe corre por tus venas y podrías llegar al Ensueño si uno te llevara.
- **Voluntad de Hierro (+4).** Inmune a Dominación.
- **Precognición (+4).** De vez en cuando tienes visiones de futuro, similares a la Senda de Adivinación; si tienes dicha Senda, en sus usos añades dos a tu Reserva de Dados.
- **Habilidad Profética (+4).** Ocasionalmente, los Grandes Poderes hablan a través de ti, revelando sus ambiguos designeos.
- **Cambiaformas (+4).** Tu estabas predestinado a ser uno de los elegidos de Gaia (Cambiaformas), pero la Sangre Cambiante no se ha manifestado; no obstante, eres inmune al Delirio, puedes tener amigos entre las Razas Cambiantes y podrías llegar a aprender Dones de ellos.
- **Inmortal (+5/+7).** Por alguna razón, vives eternamente; la versión de siete puntos protege de alguna forma de muerte (sólo una) que no destruya tu cuerpo completamente.
- **Ghoul (+5).** Eres ghoul de un Vampiro, tienes Potencia 1 y mientras tengas sustento de su sangre, no envejecerás.
- **Senda Natural (+5).** Tienes cierta afinidad con un camino mágico, escoge una Senda y dicha Senda sólo te cuesta subirla tres cuartos de lo normal con Puntos de Experiencia.
- **Guía Espiritual (+5).** Recibes la ayuda de un Espíritu, que puede hablarte, resolverte ciertos problemas o cosas similares.
- **Tótem (+5).** Un gran espíritu te sonríe, puedes aprender Dones del Tótem, y recibir su bendición (y prohibiciones).

## DEFECTOS

- **Ecos (-1 hasta -5).** Las creencias y el folklore de los Durmientes te afecta. Para más datos sobre este Defecto, consultar *Mago: La Ascensión*.
- **Rival (-1 hasta -5).** Tienes un Hechicero rival que trata de perjudicarte, tiene un valor de 1 a 3 según su poder pero puedes aparecer frecuentemente (+1 a los puntos bonificados) o querer que mueras (también +1 a los puntos bonificados).
- **Enemigo Sobrenatural (-1 hasta -5).** Tienes un enemigo que no es natural, y su poder varía desde 1 (similar al tuyo) hasta 5 (extremadamente poderoso).
- **Héroe (-1).** Consideras a otro individuo tu héroe, pero él o ella no te hace mucho caso, no obstante, para desobedecer una de sus órdenes debes tirar Fuerza de Voluntad a dificultad 5 o superior. También sufrirías un +2 a la dificultad de tus tiradas si descubrieras que tu héroe podría no ser tan heroico como piensas.
- **Criado entre Hechiceros (-1).** Creciste rodeado de Hechiceros y por ello te resulta difícil relacionarte con quién no lo es, sufriendo un +1 a la dificultad de las tiradas o un -1 a tu Reserva de Dados (según la situación).
- **Ofensivo para los Animales (-1).** Ver *Vampiro: La Mascarada*.
- **Mancha del otro mundo (-2).** Tienes algún rasgo que causa que mucha gente le cause "mal rollo" y podrías ser reconocido por seres de las tinieblas por él.
- **Anciano (-3).** Tienes una edad superior a los 40 años y has perdido un punto en un Atributo físico de tu elección.

- **Geas (-3/-5/-7).** Estás sujeto a una meta o prohibición mágica de gravedad variable (según el coste) violar el Geas te llevará a la catástrofe.
- **Vinculado (-5).** Debes un favor muy importante a una entidad poderosa que te hará sentir el peso del deber constantemente.
- **Inepto en una Senda (-5).** No eres muy hábil con determinado camino mágico; escoge una Senda, la cuál te costará aumentarla un cuarto más de lo normal.

## CAMBIO DE VIDA

Puede ser que tu Hechicero acabe sufriendo un cambio inesperado, un cambio muy importante. Puede Despertar a la Verdadera Magia, ser Abrazado por un vampiro e incluso morir y convertirse en un Wraith. Si esto se produce, debes hacer ciertos cambios; por supuesto, tu magia desaparecerá...tal y como la conoces, y es que, aunque pierdas tus Sendas y tus Rituales se vuelvan inútiles, según tus antiguos poderes tendrás acceso inicial a unas Esferas, Disciplinas o Arcanoi. La tabla que relaciona estas variables es la siguiente:

Senda	Esfera	Disciplina	Arcanoi
Alquimia	Materia o Cardinal	T - Senda de la Sangre	Flujo o Red Vital
Conjuración	Correspondencia	T -Senda Conjuración o Mov. Mental	Flujo o Ultraje
Convergencia	Correspondencia	T - Nueva Senda	Argos o Títeres
Maldecir	Entropía,Vida o Mente	Tanatosis o T- Senda de la Corrupción	Pandemónium o Ultraje
Adivinación	Correspondencia o Tiempo	Auspex o T- Nueva Senda	Fatalismo
Encantamiento	Materia o Cardinal	T - Nueva Senda	Flujo, Habitar o Usura
Efímera	Espíritu	Necromancia o T- Senda Espiritual	Argos, Títeres o Pandemónium
Fascinación	Mente	Presencia	Intimación o Fantasma
Curación	Vida	Obeah	Castigar, Títeres, Moliar o Usura
Fuego Infernal	Fuerzas	T- Encanto de las Llamas o Maestría Elemental	Ultraje
Herbalismo / Pócimas	Vida o Cardinal	T- Nueva Senda	Habitar o Red Vital
Sombras	Fuerzas	Obtenebración	Ultraje o Pandemónium
Cambio de Forma	Vida	Protean	Moliar o Red Vital
Invocación, Atadura y Protección (Material)	Correspondencia o Vida	T - Nueva Senda	Red Vital o Ultraje
Invocación, Atadura y Protección (Demoníaca)	Espíritu	Daimoinon o T- Senda Espiritual	Argos o Títeres
Control Atmosférico	Fuerzas	T- Poderío de Neptuno	Ultraje

## SISTEMA DE MAGIA

Aunque en este suplemento no nos extendamos en ello, se debe tener siempre en cuenta que para realizar la hechicería es necesario algún elemento: laboratorio alquímico, sangre, huesos, libros, alineamientos celestiales... todo ello ha de ser tenido en cuenta. Sin más dilación, pasamos a explicar el sistema de Magia Menor.

## SISTEMA BÁSICO

Cada Senda tiene una tirada asociada (Ej. Inteligencia+Ocultismo), y la dificultad es normalmente el nivel que se desea +4 (Un poder de nivel 2 tiene una dificultad de 6). La mayor parte de conjuros requiere sólo un éxito, pero algunos más poderosos (ej. Una curación especialmente difícil) pueden requerir más. En cuanto a la duración, un conjuro tarda tantos turnos como el nivel de Senda usado (nivel 1, un turno; nivel 5, cinco turnos).

Si se produce un fallo, no sucede nada especial, salvo que un nuevo intento tendrá un +1 a la dificultad. Una pifia puede tener consecuencias nocivas; no es Paradoja, pero pueden suceder cosas curiosas.

## COMPLICACIONES

- **Lazamientos Rápidos.** En una emergencia, gastando 1 punto de Fuerza Voluntad y añadiendo 2 a la dificultad (máx. 10) , pueden reducir el tiempo de lanzamiento de un conjuro a la mitad.
- **Alcanzar a un objetivo.** A veces debes tocar o impactar a tu objetivo, esto se resuelve con una tirada de Destreza + Pelea (o Armas Cuerpo a Cuerpo); un blanco en movimiento puede tirar Destreza + Esquivar para escapar a un ataque físico o Fuerza de Voluntad para hacerlo de uno mental; ambos tienen dificultad 6.
- **Fuerza de Voluntad.** Al igual que hacen los Despertados con la Quintaesencia, un Mago Menor puede emplear un punto de Fuerza de Voluntad para disminuir en uno la dificultad.
- **Estudio.** El aprendizaje requiere un maestro o volúmenes arcanos, además de práctica; los Trasfondos Mentor o Biblioteca pueden hacer más fácil el estudio.
- **Trabajo en equipo.** Para cooperar con otro mago, debéis tener la misma Senda; se decide cuál de los dos efectuará el lanzamiento, y éste es el jugador que hace la tirada; cada asistente le disminuye al lanzador la dificultad en un punto.
- **Combinar Sendas.** Las Sendas no pueden ser combinadas, y tampoco las Esferas de Mago.
- **Niveles.** Todas las Sendas poseen cinco niveles “básicos”, pero ciertos maestros han logrado superar estos límites y llegan a un sexto nivel; alcanzar tal sabiduría cuesta 50 puntos de experiencia.
- **Númenes adicionales.** Entendemos por Númenes a la Magia Menor, la Fe Verdadera y los Poderes Psíquicos; si posees uno de estos Rasgos (si estás leyendo esto, seguramente Magia Menor) deberás emplear 14 puntos para tener puntos en un Numen distinto (ej. Si tienes Fe, puedes comprar Magia Menor, pero te costará el doble).

## CONTRAHECHIZOS

- **Contrahechizo corriente.** Debe ser lanzado inmediatamente, protege de encantamientos hostiles. Bloquear un hechizo requiere una tirada de Astucia + Ocultismo a dificultad 8. Cada éxito elimina uno de los del contrario. Se puede emplear Fuerza de Voluntad.
- **Destejer.** Debes conocer la Senda que se utiliza, y tener por lo menos un punto en ella; se tira Inteligencia + Ocultismo a dificultad 7, y cada éxito anula uno de los éxitos del adversario. Para hechizos largos o complicados, se pueden exigir más éxitos (¡Incluso desde 10 hasta 15 si es Magia Verdadera!).
- **Guarda.** Crea un campo protector, un círculo de unos 20 x 20 pies. Se tira Astucia + Ocultismo (dificultado 8) para elevar la barrera. Para traspasar la barrera se deben superar los éxitos obtenidos por el lanzador en la tirada; si se logra, la barrera ha sido rota y debe volver a instaurarse. Preparar este conjuro tarda unos 10 minutos para 10 pies de área protegida.
- Estos Contrahechizos se compran como Rituales, y sirven para casi todo tipo de poderes, pero los Arcanoi, Dones y Poderes de los Espíritus (vamos, cualquier cosa espiritual) requiere una versión espiritual del Contrahechizo que se compra aparte (así, puedes tener la Guarda corriente y la Guarda Espiritual).

## LAS SENDAS DE MAGIA

En la siguiente tabla se halla un resumen de la Magia Menor para facilitar su uso en juego, a continuación, la descripción de las Sendas en cuestión.

Tabla de Referencia de la Magia Menor			
Tirada		Éxitos Necesarios	
Típica (Conjurar una carta)		Uno	
Difícil (Curar una herida de bala)		Uno por punto de Senda	
Imposible (Controlar a un Garou en Frenesí)		Uno por punto de Senda, +2 a la dificultad.	
Contrahechizos	Tirada	Dificultad	
Normal	Astucia + Ocultismo	Ocho	
Destejer	Inteligencia + Ocultismo	Siete	
Guardia	Astucia + Ocultismo	Ocho	
Senda	Efectos	Tirada	Willpower
Alquimia	Transmutar elementos	Inteligencia+Alquimia	1
Conjuración	Crear cosas de la nada	Destreza+Ocultismo	0
Convergencia	Viaje místico	Resistencia+Ocultismo	1
Maldecir	Causar mala suerte	Manipulación+Intimidación	1
Adivinación	Atisbar el futuro	Percepción+L.Fortuna	0
Encantamiento	Crear talismanes menores	Inteligencia+Ocultismo	1
Efímera	Contacto con Espíritus	Carisma+Enigmas	0
Fascinación	Encantar a la gente	(At.Social) + Ocultismo	0
Curación	Reducir el dolor o las heridas	Manipulación+Intuición	1
Fuego Infernal	Crear energía dañina	Manipulación+Ocultismo	1
Herbalismo / Pócimas	Crear pócimas	Inteligencia+Herbalismo	0
Sombras	Controlar las sombras	Manipulación+Sigilo	0
Cambio de Forma	Cambia la forma del lanzador	Resistencia+Ocultismo	1
Invocación, Atadura y Protección (Material)	Pues eso, pero para seres corrientes (bueno, más o menos)	Carisma+Ocultismo	0
		Manipulación+Ocultismo	1
		Astucia+Ocultismo	0
Invocación, Atadura y Protección (Demoníaca)	Pues eso, pero para seres Demoníacos (mal rollete...)	Carisma+Ocultismo	0
		Manipulación+Ocultismo	1
		Astucia+Ocultismo	0
Control Atmosférico	Cambiar el tiempo	Manipulación+Ocultismo	1

## ALQUIMIA

- Se pueden crear sustancias menores, como pociones simples, tranquilizantes, antisépticos, etc. Algunos ejemplos son: un bebedizo que en mezcla con alcohol hace que una persona borracha salga de su estupor, o un espejo que no puede ser roto.
- Versión más poderosa del nivel anterior; ahora puedes crear, por ejemplo, una infusión que provoque una enigmática visión o una espada que nunca debe ser afilada.
- A este nivel se pueden crear objetos que tiene obvios efectos sobrenaturales, por ejemplo una pócima que proporcione temporalmente algún poder psíquico o una pequeña arma que haga daño Agravado.
- La versión más potente de los anteriores, puede llegar a elevar los Atributos o crear balas que estallen en llamas.
- Puedes simular habilidades sobrenaturales de seres del Mundo de Tinieblas (Disciplinas, Dones...) desde el primer al tercer nivel; la Magia Verdadera no puede simulada, al igual que los Arcanoi, pero los Cantrip sí podrían serlo (según la conexión del hechicero con el Ensueño).
- El personaje que alcanza tal grado de conocimiento Despierta a la Magia Verdadera.

## C⊕NJURACIÓN

- Puedes mover un objeto no funcional (una tarjeta, una moneda, un cuchillo) que no se halle a más de 10 pies.
- Puedes mover un objeto de escaso tamaño (un libro, un jarrón) o conjurarlo a 15 pies. Tratar de detener un objeto en movimiento a este nivel requiere tirada de Fuerza a d.5.
- Un objeto grande o complejo (una espada, un teléfono...) o una forma de vida simple (sapo, serpiente...) puede ser desplazada o levitada; este objeto no puede ser más grande que una mesa y debe encontrarse como mucho a 25 pies. Parar el objeto requiere tirar Fuerza a dificultad 7.
- Puedes mover, hacer levitar o invocar a un mamífero, reptil o pájaro con una compleción no superior a la mitad de la humana. El rango máximo son 50 pies.
- Ahora puedes manipular un ser vivo de tamaño humano no más allá de los 60 pies; el sujeto debe no oponer resistencia o hallarse inconsciente.
- Puedes desplazar objetos del tamaño de un coche o mover a tres criaturas de tamaño humano hasta un rango máximo de 100 pies.

## C⊕NVERGENCIA

- Puedes mover un objeto pequeño (10 lbs) hasta 10 pies.
- Puedes desplazar unas 100 lbs hasta 100 pies.
- Un ser vivo de tamaño humano hasta una milla de distancia.
- 500 lbs a un máximo de cinco millas.
- Puedes mover a tres personas unas 10 millas o un objeto de hasta 1000 lbs.
- Más de 5 personas (o 2000 lbs) hasta 15 millas.

## III ALDECIR

- Una breve inconveniencia (dejar caer un objeto, decir algo estúpido...). Una persona.
- Un error que causa una lesión o vergüenza duradera (ej. pisar un clavo, comer algo en mal estado...). Una relación íntima o de amistad.
- Una herida o enfermedad seria, no fatal pero sí debilitante (Brazo roto, herpes...). Dos relaciones similares (parientes, amantes...).
- Una enfermedad duradera, no fatal pero debilitante (Infección, senilidad...). Todas las relaciones íntimas o amistades.
- Muerte, normalmente de forma aterradora (decapitación, empalamiento...). Todas las relaciones y amigos.
- El personaje que alcanza tal grado de conocimiento Despierta a la Magia Verdadera. Parientes y amigos de las generaciones que vendrán.

## ADIVINACIÓN

- El mago puede tener una idea general de la situación o de las circunstancias. Equivale a decir si algo va bien o mal y si alguien debería o no estar en guardia.
- El mago puede señalar la mejor opción en asuntos simples.
- El mago puede sentir la probabilidad, adivinando asuntos a corto plazo que sigan decisiones concretas.
- El mago puede adivinar acontecimientos específicos del futuro del sujeto.
- El mago tiene la capacidad de sentir detalles concretos acerca del futuro y predecir acontecimientos absolutos con casi absoluta certeza.
- Las profecías del mago alcanzan un tiempo tan lejano en el pasado o futuro hasta donde el Narrador permita que lo hagan.

## ENCANTAMIENTO

- Un objeto pequeño con numerosas restricciones o poder limitado, quizás una breve bonificación a un Atributo o Habilidad que no tiene aspecto de magia.
- Una versión más potente de los talismanes del nivel anterior (uno o dos dados más de efectos) o un talismán nuevo que altera la realidad de forma más notable.
- El objeto realiza alguna función obviamente inusual; los testigos que no sepan nada de magia sentirán su presencia. Mucha gente que lo vea quedará confusa.
- Con un talismán de este calibre, el usuario puede definir parte de la realidad convencional, aunque con algunas restricciones que si no son respetadas hacen que el objeto no funcione.
- Los objetos de tanto poder son raros e impredecibles, realizando algunas maravillas de claro origen sobrenatural.

## EFÍMERA

- Puedes sentir a los espíritus moverse y puedes llegar a llamar su atención.
- Puedes distinguir entre espíritus y llamar a los que conozcas, si la cosa está en tus manos, puedes despedir al espíritu que llames.
- Cuando hablas, alguien responde. Si tienes suerte, puedes llegar a despedirlo.
- Puedes ver en la Umbra que te rodea, la mayor parte de los espíritus te respetará por tu habilidad y vendrán aunque no los llames...
- Los espíritus de la naturaleza y los muertos conocen tu nombre y vienen a charlar contigo; puedes escoger con quién charlar y despedir a los que te ofendan.
- Puedes cruzar la línea entre la Umbra y el mundo corriente. La Fuerza de Voluntad se convierte allí en tus Niveles de Salud y tus Astucia suple a Destreza, tu Manipulación a la Fuerza y la Inteligencia a la Resistencia.



## FASCINACIÓN

### Encantamientos Generales

- Añade un dado a la reserva de los Sociales.
- Añade dos dados.
- Añade tres dados.
- Añade cuatro dados.
- Añade cinco dados.
- Añade seis dados.

### Encantamientos Específicos.

- El sujeto se siente atraído por ti.
- El sujeto quiere estar cerca de ti.
- El sujeto se desviaría de su camino por acompañarte.
- El sujeto se sacrificaría en gran medida por ti.
- El sujeto haría cualquier cosa cerca de ti.
- El sujeto haría cualquier cosa sin preguntar.

## CURACIÓN

- Puedes aliviar un dolor de la espalda, cabeza u otra molestia menor similar.
- Esguinces, migrañas, gripes... también puedes acelerar un 50% el proceso de curación.
- Los huesos rotos y las peores heridas se curan el doble de rápido y sin peligro de infección; se puede ayudar a un personaje Incapacitado a caminar, aunque sin curar sus heridas del todo.
- Las enfermedades crónicas no están más allá de tus cuidados, aunque te llevará días o semanas; tu toque alivia casi todos los dolores y los grandes traumatismos se curan en la mitad de tiempo.
- Con esfuerzo puedes curar condiciones fatales, aunque exige mucho de ti y requiere semanas de tratamiento.

## FUEG@ INFERNAL

- 2 dados de daño.
- 3 dados de daño.
- 4 dados de daño.
- 5 dados de daño.
- 6 dados de daño.
- 8 dados de daño.

## HERBOLISMO / PÓCIMAS

- Se pueden elaborar emplastos y brebajes que curan dolencias y molestias menores, provocan o impiden el sueño, alivian los síntomas de ligeras enfermedades, etc.
- Las creaciones del herbalista curan rápidamente las dolencias y enfermedades menores, evitan o aseguran el embarazo, alteran el ánimo de una persona...
- Estos potentes preparados pueden hacer que la gente caiga dormida, reducir los efectos de venenos mortales y enfermedades graves, acelerar la convalecencia por heridas y huesos rotos en un 50% o más, etc.
- Las pócimas u objetos de este nivel pueden conseguir cosas ultraterrenas, como subir uno o dos puntos en un Atributo Físico o Social durante una escena, eliminar una infección en pocos minutos o ayudar a la recuperación de enfermedades potencialmente mortales.
- Pócimas de sueño, filtros amorosos, venenos mortales, ungüentos salvadores...

## SOMBRA

- Controlando los sonidos o sombras de tu alrededor, puedes distraer a una persona. Añade un punto a Arcano, Intimidación o Sigilo.
- Las luces fallan, las sombras se hacen más profundas. 2 puntos a las habilidades anteriormente citadas.
- Es lo mismo pero intensificado. Se debe pasar una tirada de Fuerza de Voluntad d.7 para no huir. 3 dados.
- Las sombras pueden cubrir dos o tres personas o un objeto grande; no se oyen los sonidos y las cámaras sufren disfunciones; una víctima debe tirar Fuerza de Voluntad a dificultad 8 para no huir. 4 dados.
- Se puede crear una nube de oscuridad que hace totalmente invisible a la detección mágica o tecnológica. Quién falle la tirada de Fuerza de Voluntad cae en un estado catatónico.
- Todo en un radio de 50 pies se vuelve oscuro. No funciona a plena luz solar.

## CAMBIO DE FORMA

- Cambios menores en el físico (ej. Color de ojos).
- Cambiar peso, estatura, complexión...
- Hacer alteraciones menores en ti mismo (garras, colmillos...). Añade 1 a tus Físicos.
- Puedes transformarte en un animal en particular. Añades 2 a tus Físicos.
- Con estudio, puedes transformarte en cualquier animal normal moderno. Añade 3.
- Puedes llegar a transformarte en cualquier animal que estudies.

## INVOCACIÓN, ATADURA Y PROTECCIÓN (MATERIAL)

- Los rituales de este niveles afectan sólo a animales pequeños. Se invocan 3 por éxito.
- Mamíferos de mayor tamaño pueden ser invocados y controlados. 2 por éxito.
- Es posible invocar humanos normales; se debe poseer un objeto de la persona a controlar; una persona por éxito.
- Criaturas sobrenaturales menores (fomori, ghouls...). Limitaciones supuesto anterior.
- Criaturas sobrenaturales mayores (Vampiros, Cambiaformas). Sólo uno de estos seres y es necesario un objeto personal.

## INVOCACIÓN, ATADURA Y PROTECCIÓN (DEMONÍACA)

- Un espíritu elemental, un gaflino...
- Una entidad inteligente menor o una no inteligente mayor.
- El escalón inferior de Infierno y Cielo. Yaflinos.
- Entidades poderosas como Preceptores Umbrales.
- Los lores menores como Barones Demonio, Lores Umbrales o Avatares Totémicos.
- Es posible invocar al mismo Demonio, a un Avatar Celeste o Divino.

## CONTROL ATMOSFÉRICO

- Puedes conjurar algo pequeño, como una brisa caliente o la luz de una vela en un radio de 50 pies.
- Puedes hacer lo mismo en un área de 1000 pies, necesarios 3 éxitos mínimo.
- Son posibles cambios drásticos. Afecta una o dos millas; requiere 5 éxitos mínimo.
- Las tormentas están a tu servicio. Con una tirada de Manipulación+Ocultismo d.7 puedes invocar componentes dañinos (un rayo si hay tormenta, etc.). El daño son 4 Niveles de Heridas + los éxitos conseguidos. 5 millas;conjurar tormentas son 10 éxitos.
- Puedes alterar el clima de tu alrededor en un área de 10 millas, atacar con 5 Niveles + éxitos. Se requieren 15 o más éxitos.
- Puedes llamar las formas más destructivas de tormentas: tornados, huracanes, nevadas letales... el daño son 6 + éxitos, el rango 20 millas y los éxitos mínimos 20.

## SENDA ADICIONAL: ZAHORÍ - TIRADA DE PERCEPCIÓN\*ALERTA

- Encontrar un objeto pequeño que le pertenezca y esté en un radio de 15 mts.
- Puede encontrar cualquier objeto personal en el radio de una milla y objetos pertenecientes a otros en un radio de 15 mts; tiene una idea general de las preguntas de sí o no relacionadas con otra persona.
- Puede rastrear cualquier objeto en cualquier parte, aunque tal vez requiera tiradas extendidas. Puede encontrar cualquier objeto que pertenezca a otros en un radio de una milla y encontrar acumulaciones específicas de formas elementales básicas.
- El zahorí puede localizar de inmediato cualquier objeto personal en cualquier parte con una sola tirada y puede rastrear objetos de otros en cualquier distancia. Sentir magia, enfermedad o emociones ocultas en un radio de 15 mts.
- Se puede localizar de inmediato cualquier objeto en cualquier parte con una sola tirada. Puede rastrear sustancias específicas en un radio de una milla, como depósitos de oro o hierro