

## DETECTAR ENCANTAMIENTOS

*Te concentras y percibes el efecto de encantamientos y áreas hechizadas en una zona*

**Alcance:** Un área alrededor del lanzador de hasta 10 de radio («lejos»).

**Ataque:** No tiene tirada de ataque.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** El mago es capaz de detectar si en una zona hay magia, si algo es mágico o si se encuentra bajo el efecto de algún hechizo. Este hechizo no permite ver seres ni objetos invisibles.



**Coste: 0**

## FLECHA DE FUEGO

*Una flecha en llamas sale disparada  
de la punta de tus dedos*

**Alcance:** 10 («lejos»).

**Ataque:** Magia contra Defensa. Un enemigo.

**Daño:** 2 puntos de daño de fuego.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** El mago realiza un ataque a distancia mágico que inflige daño de fuego.



**Coste: 0**

## REMENDAR

*Puedes reconstruir pequeños objetos que estén rotos*

**Alcance:** 5 («cerca»).

**Ataque:** No tiene tirada de ataque. Siempre tiene efecto.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** El mago puede reparar un objeto mundano no más grande que un carro, por ejemplo, reparar unos zapatos rotos, un jarrón o un juguete; zurcir los calcetines o la ropa; arreglar la rueda de un carro o reparar una mesa, una puerta rota o un arado. El hechizo no funciona para reparar objetos mágicos o con hechizos de protección (de ahí lo de mundano), y mucho menos para recomponer objetos poderosos que hayan sido destruidos.



**Coste: 0**

# TRUCO

*Eres capaz de hacer trucos, juegos de manos de muchos tipos e incluso iluminar la zona a tu alrededor*

**Alcance:** 10 («lejos»).

**Ataque:** No tiene tirada de ataque. En ocasiones, y dependiendo de lo que el personaje quiera hacer, el narrador puede pedir una prueba de Magia enfrentada a una dificultad.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Lo que dure el truco, a elección del lanzador.

**Efecto:** Este hechizo es muy versátil, ya que permite al mago realizar todo tipo de trucos, desde hacer juegos de manos y complicados trucos de prestidigitación hasta imitar la voz de alguien, hacer una pequeña ilusión, encender un fuego, crear una luz brillante que ilumine hasta 5 puntos («cerca») o bien mover o hacer flotar un objeto de no más de cinco kilos dentro del alcance. Es muy útil para leer un libro sin necesidad de sujetarlo. Con este hechizo, el mago es capaz incluso de limpiar su habitación, fregar y ordenar los platos en la pila o hacer la cama. También puede emplearlo para improvisar alguna situación que pueda hacer daño, como provocar un leve derrumbamiento o desviar un objeto que cae, aunque en ningún caso puede causar más de 2 puntos de daño. Para hacer un ataque de esta forma, el mago debe hacer una tirada de Magia contra la Defensa de su enemigo, es decir, como si fuese una tirada de ataque mágico normal.



**Coste: 0**

# EMPUJÓN

*Empujas cualquier cosa y la tiras al suelo haciéndole daño*

**Alcance:** 5 («cerca»).

**Ataque:** Magia contra Fuerza. Un objetivo (animado o inanimado).

**Daño:** 3 puntos.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** El mago empuja a un rival o un objeto no más grande que un humano. El objetivo debe realizar una tirada enfrentada de Fuerza contra Magia para evitar caerse al suelo y recibir 3 puntos de daño. Si es un objeto, recibe el daño y cae inmediatamente.



**Coste: 1**

## ENCANTAR

*Hechizas a un enemigo,  
que hará lo que le digas*

**Alcance:** 10 («lejos»).

**Ataque:** Magia contra Mente. Un objetivo. Solo funciona con criaturas con 2 dados de Mente o menos.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos.

**Efecto:** El mago hechiza al rival, que hará lo que el mago quiera durante 10 minutos (menos intentar hacerse daño a sí mismo). Si el objetivo del hechizo recibe daño, el efecto desaparece.



**Coste: 1**

# ESCUDO

*Un escudo mágico te envuelve*

**Alcance:** Solo el lanzador.

**Ataque:** No tiene tirada de ataque.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos.

**Efecto:** Un escudo de fuerza mágica protege al mago, añadiendo 1 dado de armadura al total de su Defensa.



**Coste: 1**

# ENVIAR MENSAJE

## *Envías un mensajero animal*

**Alcance:** Solo afecta al lanzador y al mensajero. La distancia depende de las posibilidades del mensajero.

**Ataque:** No tiene tirada de ataque.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Hasta que el mensajero cumpla su misión.

**Efecto:** El lanzador llama a un pequeño animal, que acude a él o aparece de la nada, para que haga de mensajero. Aunque el mensaje no puede ser demasiado complicado, puede ser lo suficientemente largo como para poder enviar la mayoría de los mensajes más urgentes. No hay límite de distancia a la cual el mensajero puede enviar su mensaje, pero tomará el tiempo que tarde en recorrer esa distancia según los medios que tenga, siempre que sea capaz de hacerlo. Una vez el mensajero cumple su misión, es libre para marcharse.



**Coste: 2**

# FUNDIR

*Cuando tocas un objeto, se derrite*

**Alcance:** 1 («al lado»).

**Ataque:** No tiene tirada de ataque.

**Daño:** No hace daño a seres vivos pero sí a objetos.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** Cuando el mago toca un objeto de la mitad de su tamaño o menor, el objeto se funde o derrite. El mago puede fundir cerraduras, pestillos, un caldero o los barrotes de una jaula, pero nunca nada de mayor tamaño.



**Coste: 2**

# ILUSIÓN

## *Creas una ilusión difícil de detectar*

**Alcance:** 20 («muy lejos»).

**Ataque:** No tiene tirada de ataque.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos como máximo.

**Efecto:** El mago crea una ilusión que se puede ver, oír y hasta oler. La ilusión puede ser cualquier cosa que se le ocurra, pero nunca mayor que el tamaño de un carro. Cualquiera que sospeche que puede estar siendo víctima de una ilusión puede hacer una prueba de Mente (o Percibir, en caso de tener ventaja) enfrentada a una tirada de magia del lanzador para darse cuenta del engaño. Si la víctima de la ilusión se trata de un mago o de un sanador, lanzará sus dados inmediatamente debido a su instinto, pudiendo añadir además todos los dados que posea en su habilidad básica de Magia.



**Coste: 2**

# INVISIBILIDAD

## *Te vuelves invisible*

**Alcance:** Solo el lanzador.

**Ataque:** No tiene tirada de ataque.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos o hasta que atacas o te golpean.

**Efecto:** El lanzador se vuelve invisible. Puede andar por ahí sin que lo vean, pero como haga alguna acción violenta o le hagan daño, reaparece, lo que puede ser un serio problema. Si alguien intentara atacarlo tratando de intuir dónde está, tendría doble desventaja ya que es muy difícil adivinar su posición. Una criatura invisible siempre tiene ventaja para hacer un ataque.



**Coste: 2**

## VISIÓN DE LA MAGISSA

*Una magia que permite ver lo invisible*

**Alcance:** 20 («muy lejos»).

**Ataque:** No tiene tirada de ataque.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos como máximo.

**Efecto:** El lanzador puede ver en una gran zona lo que está invisible u oculto por cualquier medio mágico o sobrenatural.



**Coste: 2**

## BOLA DE FUEGO

*Una bola de fuego sale de tu mano.  
Al impactar, explota y quema todo  
a su alrededor*

**Alcance:** 10 («lejos»). Un objetivo y todo lo que está a 1 punto alrededor («al lado» o junto al blanco).

**Ataque:** Magia contra Defensa. Un objetivo.

**Daño:** 5 puntos de daño de fuego.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** El mago lanza una bola de fuego que estalla al impactar contra el blanco y hace daño de fuego alrededor en un radio de 1 de distancia («al lado»).



**Coste: 3**

## PESTAÑO

*El mago se teletransporta unos metros en cualquier dirección*

**Alcance:** Solo el lanzador; 5 puntos de movimiento de distancia («cerca»).

**Ataque:** No tiene tirada de ataque.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** El lanzador del hechizo puede teletransportarse hasta una distancia máxima de 5 puntos de movimiento («cerca»). Si consigue hacerlo antes de que lo ataquen, su enemigo necesitará unos instantes para saber adónde ha ido a parar, por lo que difícilmente podrá atacarlo en el mismo asalto.



**Coste: 3**

## RAYO LETAL

*Un rayo sale disparado de la palma  
de tu mano*

**Alcance:** 10 («lejos»).

**Ataque:** Magia contra Defensa. Un objetivo.

**Daño:** 5 puntos de daño de energía.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** El mago realiza un ataque a distancia mágico que causa daño de energía pura.



**Coste: 3**

## ARMADILLO

*Cubres tu cuerpo con una coraza de placas de armadillo para protegerte*

**Alcance:** Solo el lanzador.

**Ataque:** No tiene tirada de ataque.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos.

**Efecto:** Una coraza de placas de armadillo cubre todo el cuerpo del mago. Las placas hacen las funciones de una coraza, tan móviles y flexibles que no suponen ninguna impedimenta para su dueño. Además, podrá moverlas a voluntad, retirando, cubriendo y descubriendo las distintas partes del cuerpo según desee. Las placas benefician al mago con 2 dados de armadura al total de su Defensa. Al cabo de 10 minutos, caen y se desvanecen.



**Coste: 4**

## CONVERTIR EN SAPO

*Transformas a tu enemigo en una criatura poco favorecida durante un tiempo*

**Alcance:** 10 («lejos»).

**Ataque:** Tirada de Magia contra Cuerpo. El objetivo tiene ventaja para resistir.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos.

**Efecto:** El mago es capaz de transformar a una criatura en algún animal o bicho que desee, como un sapo, una oveja, un cerdo, una rata, un pato o un murciélago. La criatura permanecerá en ese estado durante 10 minutos y volverá a su forma normal al cumplirse ese tiempo. Puesto que lanzar este hechizo es difícil, el objetivo tiene ventaja para resistir sus efectos, por lo que obtiene 1 dado en su tirada de Cuerpo. Las criaturas con 4 o más dados de Cuerpo son inmunes a los efectos de este hechizo. La criatura convertida conserva los valores y estadísticas de su personaje, pero no podrá hacer más acciones que las que normalmente hace la criatura en la que se ha convertido.



**Coste: 4**

## DESCARGA ELÉCTRICA

*Un rayo eléctrico surge de tu mano  
y afecta a todo cuanto haya frente a ti*

**Alcance:** 5 («cerca»). Área de 1 punto de movimiento de ancho por 5 de largo.

**Ataque:** Magia contra Defensa.

**Daño:** 6 puntos de daño de electricidad.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** El mago hace un ataque a distancia con un rayo eléctrico que cubre una zona de 1 punto de movimiento de ancho por 5 de largo frente a él. Todos los que estén en la zona deben tirar Defensa contra la tirada del lanzador para evitarlo o recibir daño eléctrico.



**Coste: 4**

# MURO DE HIELO

*Creas un muro de hielo frente a ti*

**Alcance:** 5 («cerca»). Área de 5 puntos de movimiento de ancho por 5 de alto.

**Ataque:** No tiene tirada de ataque.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** La creación del muro es inmediata. El muro dura 10 minutos, tras ese tiempo se derrite.

**Efecto:** El mago crea un muro de hielo a una distancia máxima de 5 puntos («cerca»). El muro ocupa un área de 5 puntos de movimiento de ancho por 5 de alto y permite ocultarse tras él, por lo que los enemigos no pueden atacar a quienes están al otro lado. El muro tiene 4 dados de Defensa de armadura y puede aguantar hasta 10 heridas. Una vez las acumula, cae hecho pedazos.



**Coste: 4**

## ROMPER ENCANTAMIENTO

*El mago es capaz de romper los efectos de un hechizo*

**Alcance:** 5 («cerca»).

**Ataque:** Magia (a una dificultad determinada).

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** El efecto es inmediato.

**Efecto:** El mago es capaz de romper el efecto de cualquier hechizo que afecte a una zona, criatura u objeto, como una maldición, por ejemplo. Para romper un encantamiento debe hacer una prueba de Magia a una dificultad que decide el narrador. Como guía, se considera que por cada punto que cueste un hechizo la dificultad para romperlo es de 1 dado. Así, romper un encantamiento de coste 1 tendría una dificultad de 1 dado; de coste 2, 2 dados; de coste 3, 3 dados...



**Coste: 4**

## ANIMAR OBJETO

*Encantas un objeto y se transforma en un criado que te obedecerá y luchará por ti*

**Alcance:** 10 («lejos»).

**Ataque:** No tiene tirada de ataque.

**Daño:** Depende de la criatura.

**Duración:** 10 minutos.

**Efecto:** El mago encanta un objeto pequeño o mediano que cobra vida de repente, se mueve solo y obedece sus órdenes. Se convierte en un servidor que hará cuanto el mago le diga, combatiendo a sus órdenes si así lo desea hasta que sea destruido, momento en que el hechizo se disipa de entre los restos. Versiones más poderosas de este hechizo permiten encantar objetos más grandes y durante más tiempo. Utiliza las estadísticas normales de «La cosa que se mueve» que vienen incluidas en el «Bestiario» (página 166) para saber las estadísticas del objeto.



**Coste: 5**

## MALDICIÓN

*Transformas para siempre a tu enemigo en alguna criatura poco favorecida*

**Alcance:** 10 («lejos»).

**Ataque:** Magia contra Cuerpo. El objetivo tiene ventaja para resistir. Las criaturas con 4 o más dados de Cuerpo son inmunes.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Hasta que la maldición se elimine.

**Efecto:** Con esta versión más poderosa del hechizo «Convertir en sapo», el mago es capaz de transformar a una criatura indefinidamente en algún animal o bicho que desee, como un cerdo, una oveja, un sapo, una rata, un pato o un murciélago. La criatura maldecida permanecerá en ese estado hasta que alguien o algo eliminen la maldición. En todo lo demás el hechizo funciona igual. El objetivo tiene ventaja para resistir sus efectos, por lo que obtiene 1 dado en su tirada de Cuerpo. Las criaturas con 4 o más dados de Cuerpo son inmunes a los efectos de este hechizo. La criatura convertida conserva los valores y estadísticas de su personaje, pero no podrá hacer más acciones que las que normalmente hace la criatura en la que se ha convertido.



**Coste: 5**

# TELETRANSPORTE

*¡Fiuuu! ¡Nos vamos!*

**Alcance:** El lanzador y los compañeros que estén a 3 puntos de movimiento o menos de él («muy cerca»).

**Ataque:** No tiene tirada de ataque.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** Sus compañeros y el mago (o él solo) se teletransportan a una distancia máxima de 3 kilómetros del punto de origen, lo que los quita de en medio. Versiones más poderosas de este hechizo permiten teletransportarse más lejos. Hacer este hechizo es agotador. Tras teletransportarse, el mago debe descansar al menos dos horas si quiere volver a lanzarlo.



**Coste: 5**