

## DETECTAR ENCANTAMIENTOS

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

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

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Inmediato.

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

Coste: 0

## GOLPE DE VIENTO

*Un golpe de viento en forma de remolino golpea a tu enemigo*

**Alcance:** 10 («lejos»).

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

**Daño:** 2 puntos de daño.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** El objetivo recibe el golpe invisible y doloroso de un pequeño torbellino de aire.

Coste: 0

## ZURCIR

*Puedes reconstruir pequeños objetos que estén rotos, lo que incluye curar pequeños cortes o heridas*

**Alcance:** 5 («cerca»).

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** El sanador 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, y mucho menos para recomponer objetos poderosos que hayan sido destruidos. En manos de un sanador, el hechizo permite también curar pequeños cortes, contusiones o magulladuras, que desaparecerán sin dejar rastro de cicatrices. Sin embargo, este hechizo no permite recuperar heridas o puntos de Energía.

Coste: 0

# ALIVIO DE LA MAGISSA

## *Curas a un moribundo*

**Alcance:** 1 («al lado»). El lanzador o un paciente al que pueda tocar.

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** El sanador o el paciente recupera 1 herida. Si el paciente está inconsciente, vuelve en sí.

## DEFLECTOR DE SARIEL

*Un escudo que protege contra  
las armas a distancia*

**Alcance:** Solo el lanzador.

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos.

**Efecto:** El lanzador se protege con un escudo que desvía todos los proyectiles lanzados por armas a distancia, siempre que no sean mágicos.

Coste: 1

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

# PROTECCIÓN

## *Lanzas una magia de protección sobre tus compañeros*

**Alcance:** 3 de radio alrededor del lanzador («muy cerca»).

**Ataque:** No tiene ataque. Siempre tiene efecto, pero solo sobre los aliados.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos.

**Efecto:** Los personajes bajo la protección de este hechizo obtienen ventaja para defenderse de venenos, enfermedades y magia durante 10 minutos.

Coste: 1

## CEGAR

*Una magia que deja ciego a tu enemigo durante un tiempo*

**Alcance:** 10 («lejos»).

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos.

**Efecto:** El objetivo queda cegado. Un personaje cegado no puede ver hacia dónde va o a quién está atacando, aunque puede intentarlo e incluso tratar de defenderse. No obstante, sin entrenamiento es muy difícil, por lo que cada vez que intente hacer cualquier acción, incluyendo atacar, sufre doble desventaja. Un ataque contra una criatura cegada siempre tiene ventaja. Por instinto, cuando están cegados, los animales suelen quedarse quietos y muy asustados.

Coste: 2



## ENCANTAR OBJETO

*Encantas un objeto, que se vuelve mágico durante un rato*

**Alcance:** 5 («cerca»).

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos.

**Efecto:** El sanador, con sus manos, encanta un objeto cualquiera no más grande que un carro. El objeto se volverá mágico a todos los efectos durante el tiempo que dure el hechizo (10 minutos). Si el objeto encantado es un arma, causará 1 punto de daño más y su daño se considerará mágico.

## ENREDAR

*Plantas y raíces brotan del suelo  
y atrapan a tu enemigo*

**Alcance:** 10 («lejos»).

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos o hasta que el objetivo se libere.

**Efecto:** Del suelo brotan plantas y raíces que intentan atrapar al objetivo, manteniéndolo sujeto durante 10 minutos o hasta que se libere. El objetivo puede hacer tiradas de Fuerza cada turno a una dificultad difícil para intentar escapar. Si saca la tirada, rompe las raíces y se libera.

## 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 cumple 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.

# INVISIBILIDAD

## *Te vuelves invisible*

**Alcance:** Solo el lanzador.

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos o hasta que el lanzador ataca o lo golpean.

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

## MIEDO

*Un miedo horrible invade a un enemigo,  
que queda paralizado*

**Alcance:** 5 («cerca»).

**Ataque:** Magia contra Mente. Un objetivo. Solo funciona con criaturas con 3 dados de Mente o menos. Las criaturas sin Mente son inmunes.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Un asalto y los siguientes hasta superar una prueba de Mente o 10 minutos.

**Efecto:** Afecta a una criatura. Si esta falla una prueba de Mente contra la de Magia del lanzador, es afectada por un miedo que la paraliza. Una criatura asustada es incapaz de hacer nada hasta que el miedo se le pasa. En el segundo asalto y los siguientes, la criatura afectada puede volver a hacer en su turno una prueba de Mente contra la misma tirada de ataque mágico que lo hechizó, o bien contra una nueva tirada de Magia. Si tiene éxito, el objetivo supera su miedo y se recupera. El efecto se pasa a los 10 minutos.

# PRIMAVERA DE LA MAGISSA

*Haces brotar plantas y las haces florecer*

**Alcance:** 5 («cerca»).

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Inmediato. El efecto es permanente.

**Efecto:** El sanador hace brotar una planta exuberante que puede llegar a alcanzar su altura. La planta es capaz de florecer y dar unos pequeños frutos de los que pueden comer hasta cuatro compañeros más. La planta queda en el lugar tras realizar el hechizo y seguirá viviendo mientras las condiciones sean las adecuadas.

Coste: 2

## VISIÓN DE LA MAGISSA

*Una magia que permite ver lo invisible.*

**Alcance:** 10 («lejos»).

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos como máximo.

**Efecto:** El lanzador del conjuro puede ver lo que está invisible u oculto por cualquier medio mágico o sobrenatural.

# LEVITAR

*Comienzas a levitar sobre el suelo.*

**Alcance:** Solo el lanzador.

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos.

**Efecto:** El lanzador comienza a levitar hasta una altura no mayor de 2 o 3 puntos de movimiento de altura («muy cerca») sobre el suelo. En un asalto, puede moverse por el aire una cantidad igual a sus puntos de movimiento, pero no puede recorrer más distancia (es decir, solo puede moverse una vez). Levitar permite al lanzador sortear obstáculos e incluso atravesar precipicios y grandes alturas, pero se moverá despacio. La mayoría de las criaturas no podrán alcanzarlo con sus armas cuerpo a cuerpo, ya que queda fuera de alcance, pero será un blanco perfecto para las armas a distancia, por lo que sus atacantes tendrán ventaja en sus ataques con proyectiles.

Coste: 3



## LLAMADA DE LA MAGISSA

*Llamas a los animales para que acudan en tu auxilio*

**Alcance:** Un radio de 2 kilómetros.

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos (cada 4 horas como mucho).

**Efecto:** Si se ve en dificultades, el lanzador de este hechizo puede llamar a los animales para que le ayuden. Los animales acudirán en su auxilio, especialmente todo tipo de pájaros, pues para ellos es más fácil atender su llamada. Podrán ayudarle de muchas formas, por ejemplo, evitando que se caiga de un puente de cuerda o buscando a alguien que se haya perdido. Si se trata de un combate, los animales molestarán e intentarán morder y picotear a los enemigos. A efectos de juego no se tienen en cuenta ni sus ataques ni sus estadísticas, sino que gracias a su ayuda, los enemigos a los que se enfrente el sanador obtienen desventaja durante todo el combate. Usa el sentido común con este hechizo. Si el lanzador está al aire libre puede recurrir a él, pero difícilmente podrá si está dentro de alguna edificación o bajo tierra. Por otra parte, si el lanzador abusa de este hechizo los animales simplemente dejarán de venir. Una vez lo ha utilizado debería dejar pasar unas horas antes de poder recurrir a él de nuevo. Los animales no siempre van a estar ahí para solucionar todos sus problemas. (El explorador dispone de este hechizo como un talento).

Coste: 3

## RAYO DE LA RISA

*Un conjuro directo que dobla de risa  
a tu enemigo*

**Alcance:** 10 («lejos»).

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Un asalto y los siguientes hasta superar una prueba de Mente o 10 minutos.

**Efecto:** El objetivo comienza a reírse sin parar. No puede hacer nada más hasta su turno siguiente, cuando podrá hacer una nueva prueba de Mente contra la misma tirada de ataque mágico que lo hechizó (o bien contra una nueva tirada de Magia). Si falla, continúa riéndose hasta que supere la tirada o el hechizo se disipe. A los 10 minutos el efecto desaparece y el objetivo cae inconsciente.

Coste: 3

## VELOCIDAD

*Eres más rápido, lo que te permite hacer más cosas en el mismo tiempo*

**Alcance:** El lanzador o un compañero a menos de 5 puntos de movimiento («cerca»).

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos. Tras descansar un poco después de un combate, el efecto se disipa.

**Efecto:** El personaje se mueve el doble de rápido, por lo que puede hacer una acción o un movimiento extra en su turno, como atacar o moverse de nuevo.

## CORTEZA

*Recubres tu cuerpo con una fuerte corteza para protegerte*

**Alcance:** Solo el lanzador.

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 10 minutos.

**Efecto:** El sanador recubre su piel con una dura corteza similar a la de los árboles para protegerse. La corteza le brinda 2 dados de armadura, que puede añadir a su Defensa. El recubrimiento le ayuda también a pasar desapercibido, obteniendo ventaja cada vez que desee esconderse o camuflarse. Obviamente solo podrá beneficiarse de esta ventaja cuando esté en algún ambiente natural, como en un bosque o entre la maleza.

Coste: 4

## ¡EN PIE!

*Una poderosa magia que recupera  
a un compañero caído*

**Alcance:** Un paciente que no esté a más de 2 o 3 puntos de movimiento («muy cerca»).

**Ataque:** No tiene tirada de ataque. Un paciente que haya caído inconsciente.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Inmediato.

**Efecto:** Si el paciente está inconsciente recupera 1 herida y todos sus puntos de Energía, por lo que puede levantarse y continuar.

Coste: 4

# TRANSFORMACIÓN

## *Te transformas en un animal*

**Alcance:** Solo el lanzador.

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 30 minutos (es necesario descansar unas 2 horas antes de poder lanzarlo otra vez).

**Efecto:** El lanzador de este hechizo se transforma en el animal que quiera siempre y cuando no sea mayor que un perro grande. Puede permanecer en esa forma hasta media hora. Al transformarse, el sanador adquiere todas las características del animal, por lo que si se trata de un ave podrá volar, pero el personaje sigue utilizando los valores de su ficha para cualquier prueba o tirada de dados.

La pega de esta poderosa magia es que cuantas más veces se lanza el hechizo y más tiempo se permanece en la forma del animal más se heredan sus rasgos y forma de ser, por lo que cuando el efecto se disipe, el lanzador se comportará de forma algo extraña. Por ejemplo, si se ha transformado en un perro durante más de diez minutos, al volver a su forma original el lanzador tenderá a rascarse la oreja con el pie y soltar algún ladrido que otro. Si ha sido en búho, tendrá la costumbre de ulular. El sanador deberá descansar al menos unas dos horas para que se le pase el efecto de este «eco» del animal y poder lanzar el hechizo de nuevo. Si no descansa lo suficiente, corre el peligro de que los efectos de su última transformación se vuelvan permanentes. Si esto sucede, solo es posible recuperar la forma original mediante pociones, remedios naturales o los hechizos «Romper encantamiento» y «Purificar».

Coste: 4

# PURIFICAR

## *Curas a un enfermo por completo*

**Alcance:** 1 («al lado»). El lanzador o un paciente al que pueda tocar.

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

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** Inmediato, pero el hechizo tarda en completarse 30 minutos.

**Efecto:** El sanador o su paciente se cura de una enfermedad, los efectos de un veneno o de una maldición (como convertirse en piedra o en sapo...). Este hechizo es complicado, por lo que se tarda en lanzarlo unos treinta minutos.

## INVOCAR LA TORMENTA

*Er es capaz de invocar una poderosa tormenta*

**Alcance:** 20 («muy lejos»). Una zona de hasta 20 puntos de movimiento de radio. No obstante, la tormenta no afecta a quien esté a menos de 3 puntos de movimiento del sanador («muy cerca»).

**Ataque:** No tiene tirada de ataque. El sanador debe estar al aire libre.

**Daño:** 7 puntos de daño por los efectos de la tormenta.

**Duración:** 10 minutos. Este hechizo solo se puede hacer una vez cada 4 horas como máximo.

**Efecto:** El sanador invoca una tormenta, que actúa dentro del radio de acción del hechizo. Todos los objetos ligeros que no estén sujetos salen volando, y los menos pesados son derribados y empujados. Todas las criaturas sufren 7 puntos de daño (o 2 heridas) por el fuerte viento y el granizo que cae sobre sus cabezas (el daño se sufre una sola vez). Además, todas las criaturas con 2 dados o menos de Fuerza son derribadas a no ser que superen una prueba de dificultad difícil. Si la criatura tiene 4 o más patas obtiene ventaja. No se puede volver a invocar la tormenta hasta haber pasado al menos cuatro horas desde la última vez.

Coste: 5



## VISIÓN LEJANA

*Puedes ver a alguien lejano a través de cualquier reflejo*

**Alcance:** Sin límite.

**Ataque:** Magia contra Mente.

**Daño:** No hace daño.

**Duración:** 3 minutos como máximo.

**Efecto:** El lanzador puede ver, o más bien escudriñar, a quien esté muy lejos. Para hacerlo necesita alguna superficie reflectante, como un espejo, un gran plato lleno de agua o incluso un charco, y tiene que tener en su poder algo muy personal de la otra criatura, como un mechón de pelo o un trozo de su ropa. Si el lanzador obtiene una tirada de éxito de Magia contra los dados de Mente de quien esté espiando (más sus posibles ventajas en caso de tenerlas, como la que poseen los magos o sanadores) podrá ver su imagen sobre cualquier reflejo. La visión permitirá ver claramente qué está haciendo, pero estará limitada al tamaño de la superficie que esté usándose. Solo es posible atisbar durante tres minutos como máximo, ya que resulta agotador para el lanzador. Después, no es posible volver a realizar el hechizo hasta haber descansado al menos un par de horas.

Coste: 5