

El saber del Tzeentch



WARHAMMER

Enfurecer bestia

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Orina de lobo (+1)

Descripción: Tus ojos relampaguean con una luz malsana, e inspiras miedo a un único animal ordinario que esté a una distancia máxima de 12 metros (6 casillas). El animal objetivo tiene derecho a una tirada de Voluntad para resistirse al efecto de este hechizo. Si falla la tirada, actuará de un modo extraño. Tira 1d10 en la tabla siguiente para ver qué es lo que hace.

- 1-2: ¡Pánico! El animal huye en una dirección aleatoria de una horda de lobos de fuego invisibles que sólo él ve.
- 3-4: ¡Desmayo! El animal se desploma inconsciente.
- 5-6: ¡Feroicidad! El animal ve a su amo (o a otra criatura) como su enemigo y le ataca. Los caballos corcovarán para deshacerse de sus jinetes, los perros gruñirán y morderán, los pájaros atacarán a los ojos, y así sucesivamente.
- 7-8: ¿Qué es ese olor? El animal emite un tremendo estallido de flatulencia. Todos los personajes que estén a 4 metros (2 casillas) o menos de distancia deberán conseguir una tirada de Resistencia para no sufrir una penalización de -10% a todas sus tiradas mientras permanezcan en la zona. La nube se dispersará en 1d10/2 asaltos. Tira otra vez el asalto siguiente.
- 9-0: ¡Susto de muerte! La pobre bestia siente tanto terror que le revienta el corazón y muere.

El animal volverá a la normalidad al cabo de tantos minutos como tu característica de Magia (a no ser que haya muerto).

Llamas del destino

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un meteorito pequeño (+1)

Descripción: Unas pálidas llamas anaranjadas brotan del suelo a tu alrededor. En las titilantes lenguas de fuego se reflejan imágenes del futuro. Podrás repetir cualquier tirada de habilidad o característica que debas realizar en un plazo máximo igual a tantos minutos como tu característica de Magia.

Llamas de odio

Factor de dificultad: 9

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La piel de un cadáver quemado (+2)

Descripción: Lanzas el hechizo sobre un objetivo aliado, este comienza a arder en llamas rosas de Tzeentch, gracias al fuego su arma infligirá daño BF +1, además tras recibir un

golpe, el atacante recibirá 1 Heridas directas que saltan armadura y bonificador de resistencia. El hechizo dura tantos turnos como el doble tu característica de magia y al finalizar las llamas crean una pequeña explosión de daño 2 a todos los que estén a menos de dos metros, (cuerpo a cuerpo) y 4 heridas directas al objetivo del hechizo y al lanzador.

Fuego de la mente

Factor de dificultad: 10

Preparación: Media acción

Ingrediente: Los fluidos craneales de un loco (+2)

Descripción: Proyectas desde tu mano una llamarada de color magenta. Se considera un proyectil mágico de 48 metros (24 casillas) de alcance. Si impactas al objetivo, éste gana 1d10/2 puntos de Locura si no tenía ninguno antes, si ya tenía, en su lugar pierde 1d10/2 puntos de Locura y sufre un impacto de daño 1 que ignora la armadura y la bonificación por Resistencia. Si reduces los puntos de Locura del objetivo a 0, perderá todas las locuras que padezca.

Aura de Tzeentch

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Ingrediente: El pelo rojo de un Hechicero brillante (+2)

Descripción: Tu cuerpo queda envuelto por un remolino de llamas rosas del Señor de la Transformación, todo ser que observe dentro del hechizo deberá realizar una tirada de miedo, pues la visión de tu persona desde el exterior queda totalmente desfigurada, tal es que pareces un demonio extremadamente poderoso, el máster debería describirlo como mejor le parezca o bien el jugador. Además el Aura de Tzeentch te otorga en todas las localizaciones 1 PA y cualquiera que desee atacarte deberá superar una tirada de Resistencia o un impacto de daño 0. El Aura de Tzeentch dura un minuto.

Socavar dureza

Factor de dificultad: 11

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un poco de cera (+2)

Descripción: Aparecen en tu mano unas extrañas y refulgentes motas azules. Puedes tocar un objeto inanimado no mágico y hacer que pierda su dureza, volviéndose blando y maleable. El acero se dobla, el vidrio se pliega, la roca se convierte en masilla. Si lanzas este hechizo sobre un arma, se doblará o incluso quebrará si se usa en combate. La armadura dejará de ofrecer protección, y perderá todos los puntos de armadura de la localización afectada (y si posteriormente recibe un impacto, quedará destruida). Sólo puedes afectar a un objeto de hasta dos metros cúbicos de volumen. Puedes moldear su material como desees, aunque el DJ puede exigir una tirada del

Oficio correspondiente. El objeto permanecerá blando y dúctil durante tantos minutos como tu característica de Magia.

Látigo del Caos

Factor de dificultad: 12

Preparación: acción completa

Ingrediente: Un látigo común (+2)

Descripción: Invocas en tus manos aparece un látigo hecho de llamas rosas, el látigo podrá aparecerá en tus manos con una longitud aproximada de 2 metros que podrán convertirse en una longitud máxima de 24 metros al realizar un ataque y durara un minuto. Sus ataques impactaran tras superar una tirada de Habilidad de armas de daño BF +4 sea la distancia que sea. El lanzador dispondrá de otro medio turno para sus acciones ya sea lanzar un hechizo, moverse o hacer su ataque.

Corromper lo incorruptible

Factor de dificultad: 15

Preparación: 1d10 minutos

Ingrediente: El corazón de un mastín de Khorne (+2)

Descripción: Este hechizo ha de ser lanzado siempre sobre dos objetivos, pues su poder es destruir un sentimiento bondadoso, ya sea la amistad o el amor por ejemplo, si uno de los dos objetivos supera una tirada de voluntad el hechizo no surtirá efecto, en cambio si los dos fallan ese sentimiento que previamente abra elegido el lanzador quedara roto y se convertirá en un sentimiento contrario, por ejemplo si el sentimiento es algo tan fuerte como el amor, este se convertirá en odio, si fuera cariño, el sentimiento se convertirá en simplemente no querer tener relación con dicha persona, en resumidas cuentas cuanto más extremo sea el sentimiento elegido, mas extremo será su contrario, el hechizo finaliza cuando el lanzador lo decida o bien hasta que se realice el hechizo disipar sobre esas dos personas.

Fuego rosa de Tzeentch

Factor de dificultad: 15

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una flecha en llamas (+2)

Descripción: Proyectas unas llamas de energía rosácea de las puntas de tus dedos, que alcanzan a una única criatura a una distancia máxima de 6 metros (3 casillas). Este es un proyectil mágico e inflige dos impactos de daño 4 que ignoran armadura.

Don del Horror

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Ingrediente: El dedo de un horror azul de Tzeentch (+2)

Descripción: Tras tocar a tu victima en cualquier lugar del cuerpo su cuerpo empieza a convulsionarse grotescamente, durante dos turnos per manera indefenso, y en eso lapso de tiempo su estomago comenzara a abrirse creando la boca de un horror de Tzeentch, tras recibir este "Don" la comida entrada por la boca común dará ganas de devolver pues no lleva a ningún lugar, solo podrá alimentarse por la horrorosa boca, además de recibir la habilidad armas naturales si muerde con ella. El objetivo deberá realizar una tirada de Voluntad, si la supera el hechizo no surtirá el efecto deseado, simplemente pasara dos turnos indefenso por las arcadas que le ha provocado el flujo de Magia por su interior. El hechizo durara tantas semanas como tu característica de magia o bien hasta que sea disipado con el hechizo disipar.

Bendición de Tzeentch

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: El dedo de un hechicero (+2)

Descripción: Gritas apelando a Tzeentch para que te conceda su bendición. Tira 1d10. Si sacas un número impar, sufres una mutación. Si sacas un número par, podrás añadir durante un día un hechizo de cualquier saber a tu repertorio de hechizos.

Puerta demoniaca

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Tu propia sangre (+2)

Descripción: Tal es tu poder que eres capaz de abrir un portal directo al reino del Caos para arrastrar a un demonio (y solo uno a la vez) y que luce a tu lado pues esta subyugado al poder del hechizo, esta invocación puede resultar algo dolorosa para ti, pues requerirá de tu sangre (de tus Heridas), para invocar a Bibok o un demonio inferior similar deberás entregar en sangre 3H al portal, si deseas invocar a "El huesudo" o a un demonio bestia deberás entregar 6H y si deseas invocar a "El lobo ajado" o un demonio menor deberás entregar 10H. Con tu sangre se dibujara en el suelo una estrella de 5 puntas que comenzara a brillar, en medio de la oscura luz aparecerá el demonio por el que has gastado tu sangre. Este hechizo dura tantas horas como tu característica de magia o bien hasta que el demonio sea derrotado o enviado al Reino del Caos. El hechizo lleva tres demonios para su uso y ejemplo (Apéndice), pero no es obligatorio el uso de ellos, pues cada Máster podrá crear sus propios demonios como se indica en Tomo de Corrupción pag.236.

Esclavo del caos

Factor de dificultad: 18

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un puñado de arena (+2)

Descripción: Proyectas tu consciencia hacia otra criatura viva. La víctima de este ataque psíquico tiene derecho a una tirada de Voluntad para resistirse a tu intrusión. Si la falla, tomas el control de las acciones de la víctima durante tantos asaltos como el doble de tu característica de Magia. Si ordenas al sujeto que actúe de forma suicida, podrá realizar otra tirada de Voluntad adicional para romper el control. Mientras estés poseyendo un cuerpo mortal, el tuyo propio permanecerá en un estado de sopor. Una vez finalizado el hechizo, la víctima deberá superar una tirada Desafiante (-10%) de Voluntad para no sufrir una mutación. El alcance de este hechizo es de 48 metros (24 casillas).

Transformación de Tzeentch

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: El corazón de un mutante (+2)

Descripción: Selecciona a un único objetivo que no esté a más de 12 metros (6 casillas). Dicho objetivo deberá conseguir una tirada de Rutina (+20%) de Voluntad para no desplomarse mientras su cuerpo sufre una serie de horribles transformaciones. En cada asalto (durante tantos como tu característica de Magia), el objetivo deberá superar una tirada de Rutina (+20%) de Resistencia. Una vez expirado el efecto del hechizo, la víctima sufre una mutación por cada tirada de Resistencia fallida. Mientras se halle bajo los efectos de este hechizo, la víctima se considera indefensa.

Destruir magia

Factor de dificultad: 20

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: La sangre de un horror de Tzeentch (+2)

Descripción: Recitas las palabras blasfemas de los demonios, extrayendo la energía de un objeto mágico y absorbiéndola en tu interior. Un objeto mágico de tu elección situado a 6 metros (3 casillas) o menos de distancia pierde inmediatamente todas sus propiedades mágicas durante 1d10 minutos. Debes superar una tirada Desafiante (-10%) de Resistencia para no sufrir una mutación.

Espejo de NarakDur

Factor de dificultad: 21

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un espejo enmarcado en oro (+3)

Descripción: A tu alrededor imperceptible para cualquier ser que no seas tú se materializa el Espejo de NarakDur, su poder reside en su reflejo, pues es capaz de reflejar los hechizos que te sean lanzados. El Espejo de NarakDur podrá detener y devolver todos los hechizos considerados como proyectil mágico vengan de donde vengan, pues el Espejo de Narakdur baila a tu alrededor cubriendo una zona de 90°, el lanzador del hechizo que golpee el Espejo deberá realizar una tirada de inteligencia *Muy Difícil* (-30%) o el

hechizo no surtirá efecto, a su vez tras absorber el hechizo el dueño del Espejo deberá superar una tirada de Inteligencia *Difícil* (-20%) si la supera el hechizo será reflejado a su lanzador.

Todo hechizo lanzado con la plantilla de cono responderá igual que un proyectil mágico, a excepción de que no puede ser devuelto, un hechizo en área que rodee por completo al hechicero no podrá ser absorbido, pues el Espejo de NarakDur solo puede cubrir un flanco.

Tras recibir el impacto de un hechizo y devolverlo o no el dueño del Espejo de NarakDur deberá superar una tirada de Voluntad *Muy Difícil* (-30%) o el espejo se disipará.

El don de la Magia

Factor de dificultad: 21

Preparación: 1d10 minutos

Ingrediente: La pluma de un Señor de la Transformación (+3)

Descripción: El benevolente y todopoderoso Tzeentch te da la bendición de ser la mano que mece el destino, elige un objetivo al cual bendecirás con el don de la Magia, otorgándole un punto a su característica de Magia, uno y solo uno al mismo objetivo, a cambio el señor de la Transformación te arrebatará un punto de Destino como pago, el objetivo recibirá automáticamente el Talento, Saber oscuro (Tzeentch), pues darle el don de la Magia también le das los conocimientos de ella.

Fuerza imparable

Factor de dificultad: 23

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un fragmento de piedra de Disformidad (+3)

Descripción: La Magia se arremolina invisible a ojos mundanos, no para ti, de esa magia invisible e intangible tomas su fuerza y como si de un viento huracanado se tratara la lanzas contra tus enemigos, utiliza la plantilla de cono, todo el que no supere una tirada de Resistencia desafiante (-10%) recibirá tres impactos de daño 5. Tras recibir el golpe, los objetivos deberán realizar una tirada de voluntad para no ganar un punto de Locura, pues el poderoso viento de magia los mantendrá incapacitados durante un turno, sumidos en horribles visiones que desgarraran su mente. El viento de Magia volverá a ti al principio del segundo turno después de lanzarlo arremolinándose a tu alrededor y durante un turno por cada punto de Magia que poseas el viento restará dos puntos al Factor de dificultad a los hechizos que lances.

Tormenta ígnea de Tzeentch

Factor de dificultad: 25

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Una hoguera hecha con los huesos de trece mutantes (+3)

Descripción: Haces que estalle una tormenta impía de llamas púrpuras en un lugar de tu elección a menos de 24 metros (12 casillas). Usa la plantilla grande. Todas las criaturas alcanzadas por la plantilla sufren cuatro impactos de Daño 4. Quienes mueran a causa de la Tormenta ígnea de Tzeentch son incinerados y quedan reducidos a una ceniza rosa que se lleva el viento. Pero eso no es todo. Las cenizas revolotean durante dos asaltos, hasta que finalmente se solidifican creando un horror rosa de Tzeentch (uno por cada víctima destruida). Estas criaturas no están sometidas a tu control, y atacarán a quien tengan más cerca. Con el tiempo acaban hartándose de este mundo y regresan al Reino del Caos al cabo de 1d10 asaltos.

Fertilidad demoniaca

Factor de dificultad: 25

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: El cordón umbilical de un niño nacido muerto (+3)

Descripción: Tocas a tu víctima para otorgarle una bendición superior, la semilla de un demonio aleatorio. Su estomago albergara a un demonio durante cinco meses tras los cuales lo vomitara causándole 10 heridas directas, la única sensación de la víctima será el sentimiento de que tiene un hambre voraz, pues la cría come casi todo lo que entra en el cuerpo de la víctima. Tras vomitarlo el objetivo será incapaz de atacarle, es mas lo protegerá como a un hijo, el demonio tras 5 minutos desaparecerá e irá a parar en el reino de Caos. El demonio abra creado una conexión especial y cada vez que el objetivo reciba un crítico este aparecerá para defenderlo. El objetivo puede resistir el efecto con una tirada de Resistencia, este hechizo no puede lanzarse sobre uno mismo.

-Tira un dado para determinar el tipo de demonio:

- 1: Desangrador
- 2: Portador de la Plaga
- 3: Diablilla de Slaanesh
- 4 o 5: Horror rosa de Tzeentch
- 6,7 o 8: Aullador
- 9: Demonio creado por el Máster (Se puede crear o tomar del apéndice)
- 0: Demonio mayor
 - 1 o 2: Devorador de almas
 - 3 o 4: Gran inmundicia
 - 5 o 6: Guardián de los secretos
 - 7, 8, 9 o 0: Señor de la transformación

Expulsar mortal

Factor de dificultad: 30

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Los ojos de un hechicero (+3)

Descripción: Selecciona una criatura que se encuentre a no más de 6 metros (3 casillas) de distancia. Este objetivo tendrá que conseguir una tirada Muy Difícil (-30%) de Voluntad para no ser absorbido por el Reino del Caos y convertirse en un juguete de los demonios.

APENDICE

Bibok (Demonio Inferior)

Un demonio menor de unos dos metros de alto, un cuerpo muy corpulento y verde y con la cara de cerdo con unos grandes colmillos inferiores terroríficos.

| HA | HP | F | R | Ag | I | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|----|----|
| 27 | 30 | 31 | 26 | 41 | 43 | 50 | 34 |
| A | H | BF | BR | M | Mag | PL | PD |
| 1 | 12 | 3 | 2 | 4 | 0 | 0 | 0 |

Habilidades: Lengua arcana (Demoniaco), Hablar idioma (Lengua oscura), Esquivar, Intimidar, Percepción, Tortura.

Talentos: Aura demoniaca, Visión nocturna, Temible, Voluntad de hierro, Ambidiestro, Armas naturales, Golpe poderoso, Volador.

Reglas especiales:

- **Inestabilidad:** El vínculo que une a los demonios con el Viejo Mundo no es tan sólido como el de los mortales, y a veces se ven obligados a regresar a su lugar de procedencia si el combate es adverso. Todo asalto en el que Bibok sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado al Reino del Caos.
- **Mutaciones del Caos:** Mente trastornada, Hocico, Mutación zoológica (Boca y ojos de rana)

Armadura: Cabeza 0, Cuerpo 1, Brazos 0, Piernas 0.

Armas: Armas naturales (Colmillos de cerdo BF -1), Garrote gigante.

Enseres: Ninguno

Dekf "El huesudo" (Demonio Bestia)

Un demonio huesudo y extrañamente alargado, camina a cuatro patas pero de pie fácilmente podría alcanzar los dos metros de largo por la longitud de sus patas y brazos, posee una cola también extremadamente larga y unas orejas singularmente grandes y feas, su piel de color entre azul y morado le da un toque bastante caótico y repulsivo a la vez.

| HA | HP | F | R | Ag | I | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|----|----|
| 36 | 40 | 33 | 31 | 48 | 33 | 41 | 15 |
| A | H | BF | BR | M | Mag | PL | PD |
| 1 | 12 | 3 | 3 | 6 | 0 | 0 | 0 |

Habilidades: Esquivar, Percepción, Escondarse, Escalar.

Talentos: Aura demoniaca, Visión nocturna, Armas naturales, Voluntad de hierro, Inquietante, Temible, Golpe poderoso, Amenazador, Contorsionista.

Reglas especiales:

- **Inestabilidad:** El vínculo que une a los demonios con el Viejo Mundo no es tan sólido como el de los

mortales, y a veces se ven obligados a regresar a su lugar de procedencia si el combate es adverso. Todo asalto en el que Bibok sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado al Reino del Caos.

- **Mutaciones del Caos:** Grandes orejas, Cola.

Armadura: Cabeza 0, Cuerpo 0, Brazos 0, Piernas 0.

Armas: Armas naturales (Garras BF),

Enseres: Ninguno

Mmafñ'nzz "El lobo ajado" (Demonio Menor)

El poderoso Mmafñ'nzz es un demonio de piel roja y huesudo, sobre su fea piel roja lleva una armadura de malla en muy mal estado, pero protege como es debido, quizás sea un antiguo regalo de su dios, por lo demás porta una gran espada y aunque por su aspecto raquítico no lo parezca es muy poderoso, y más cuando entra en frenesí y se apodera del la bestia, el licántropo que lleva en su interior.

| | HA | HP | F | R | Ag | I | V | Em |
|-----|----|----|----|----|----|-----|----|----|
| | 50 | 41 | 50 | 46 | 60 | 41 | 53 | 15 |
| Lic | 60 | 41 | 60 | 56 | 80 | 21 | 33 | 1 |
| | A | H | BF | BR | M | Mag | PL | PD |
| | 2 | 15 | 5 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |
| Lic | 3 | 20 | 6 | 5 | 5 | 0 | 0 | 0 |

Habilidades: Lengua arcana (Demoniaco), Hablar idioma (Lengua oscura), Esquivar, Intimidar, Percepción, Mando, Rastrear, Supervivencia.

Talentos: Aura demoniaca, Visión nocturna, Temible, Voluntad de hierro, Inquietante, Temible, Golpe poderoso, Amenazador, Contorsionista, Frenesí (Licántropo), Armas naturales, Ambidiestro, Golpe conmocionador, Golpe letal.

Reglas especiales:

- **Inestabilidad:** El vínculo que une a los demonios con el Viejo Mundo no es tan sólido como el de los mortales, y a veces se ven obligados a regresar a su lugar de procedencia si el combate es adverso. Todo asalto en el que Bibok sea herido en combate cuerpo a cuerpo y no consiga infligir heridas a cambio, deberá conseguir una tirada de Voluntad para no ser expulsado al Reino del Caos.
- **Mutaciones del Caos:** Licántropo, Miembros separables, Levitador

Armadura: Cota de malla completa (Cabeza 3, Cuerpo 3, Brazos 3, Piernas 0)

Armas: Gran espada

Enseres: Ninguno



Este manual ha sido escrito por Zuzunai y Magnetik, el diseño y la edición ha sido realizada por Magnetik.

En color verde los hechizos ideados y escritos por Magnetik.