

Aquelarre

ENCHIRIDION MAGICES



Enchiridion Magices

Guía de Creación de Hechizos



Donde se explican las formas et maneras en que se pueden componer et formar nuevos hechizos en nueve pasos atemperando todos los elementos de la magia.



En el manual de Aquelarre existen una gran cantidad de hechizos (220 para ser exactos). Tenemos, pues, una amplia gama de hechizos medievales para elegir, todos ellos muy diferentes entre sí, ya que no se da el caso de otros juegos en los que se presentan cuatro o cinco hechizos similares con diferentes grados de potencia (véanse, por ejemplo, las listas de hechizos de Rolemaster). Así, nuestro personaje puede elegir la combinación que más le convenga según el tipo de mago que quiere llevar (de hecho, en las páginas 238-239 del manual se ofrecen veinte perfiles de brujos y hechiceros distintos, con una selección de once hechizos para cada perfil, entre los que se incluyen, por ejemplo, el adivino, el curandero y el nigromante).

Sin embargo, a pesar de que estos 220 hechizos cubren prácticamente las necesidades “mágicas” de cualquier DJ y jugador, siempre se nos puede ocurrir alguno que no esté contemplado entre ellos, o directamente se nos ocurre plagiarlo de una película, libro o juego. Entonces te pones a pensar en cómo traducir sus efectos al reglamento, cosa que no suele ser muy difícil. Pero... las cosas en Aquelarre no son tan fáciles; y es que el más simple de los hechizos plantea distintas cuestiones que pueden convertirse en un quebradero de cabeza: qué componentes se utilizan y qué *vis* asignarle, son dos preguntas que ya por sí solas nos pueden tirar para atrás, y al final decidimos que bueno, que la lista de hechizos es amplia y para qué meter más...

Pues se acabó. Lo que estás leyendo es una guía que te va a ayudar a crear tus propios hechizos para Aquelarre, y que he diseñado con la ayuda del manual y de los suplementos *Grimorio* y *Ars Magna*.

Así que prepara la pluma, el tintero y el pergamino, porque al fin vas a poder escribir tus propios grimorios.

LOS PASOS

A continuación se detallan cada uno de los pasos que debemos seguir, y en el orden que me ha parecido más lógico. En cada paso tendremos que tomar una serie de decisiones mediante las cuales nuestro nuevo hechizo irá tomando forma, adquiriendo cada uno de los parámetros y la información necesaria hasta que adopte su forma final. Si el resultado final no te satisface, basta con que revises los pasos que crees que necesitan de un reajuste, hasta que quedes satisfecho.

1. Efectos y duración
2. Forma (invocación, maleficio, poción, ungüento, talismán)
3. Componentes
4. Preparación
5. Caducidad
6. Naturaleza (blanca y negra) y origen (popular, alquímico, infernal, prohibido)
7. Descripción
8. Calcular la Vis
9. Nombre

El último paso, la asignación de un nombre para el hechizo, en realidad puede realizarse en cualquier momento, incluso al principio, ya que mientras estás definiendo el hechizo se te puede ocurrir un buen nombre para el mismo, pero en esta guía ocupa el último lugar porque, en caso de que no se te haya ocurrido ninguno hasta ese momento, en ese punto dispones ya de información y elementos útiles que te pueden aportar ideas para “bautizarlo”.

A lo largo de la guía se ofrecerá un ejemplo paralelo de la creación de dos hechizos, uno para curar la lepra y otro para impedir que nos vea la persona elegida. La idea de hacer el primero surgió cuando uno de los PJ contrajo la lepra, ya que el hechizo “Expulsar enfermedades” no sirve para curarla (este será el *exemplum I*); el segundo está sacado del famoso Grimorio del Papa Honorio (este será el *exemplum II*).

I. EFECTOS Y DURACIÓN

Normalmente, cuando se nos ocurre un hechizo lo único que tenemos claro al principio son los efectos que produce. Estos pueden ser muy simples, o bien estar sujetos a una compleja serie de condicionantes. Por otra parte, los hay que pueden tener una magnitud variable, sobre todo si afecta a algún parámetro mensurable, como una característica o una competencia.

Por ejemplo, un hechizo como “Alivio del esclavo”, cuyos efectos son el poder liberarse de las ataduras, no necesita de más especificaciones. Sin embargo, otro hechizo que ofrezca protección contra el daño físico, como “Piel de Lobo”, ya debe especificar en qué grado lo hará (en este caso concreto, son cinco los puntos de protección).

Hay que tener en cuenta que el efecto del hechizo va a tener repercusión en otros dos apartados: su Naturaleza y su Vis.

En cuanto a la Naturaleza, debemos tener en cuenta que un hechizo cuyos efectos sean explícitamente perjudiciales ya pasa a ser considerado como magia negra, aunque si no lo es, aún queda por saber sus componentes para determinar si finalmente es goético. De todas formas, hablaremos con más detalle de esto en el apartado correspondiente.

Con respecto a la Vis, obviamente cuanto mayor sea la magnitud del efecto, mayor Vis habrá que asignarle, y por tanto será más difícil de lanzar, aunque aquí de nuevo influyen los componentes.

Exemplum I: El efecto de este hechizo va a ser curar la lepra, aunque el receptor no va a recuperar los puntos de Características perdidos durante la convalecencia de su enfermedad. Sin embargo, sí que concederemos al receptor recuperar 2D3 puntos de Aspecto, a razón de uno por semana.

Exemplum II: El efecto es que la persona elegida por el ejecutante no podrá verlo, aunque sí el resto de la gente. En este caso no hay que especificar ninguna magnitud ni cambio en los parámetros de juego.

Una vez que se ha definido el efecto en términos de juego, hay que tener en cuenta su duración, sabiendo que mientras mayor sea esta, mayor será la Vis del hechizo. Aquí tenemos tres posibilidades: que el efecto del hechizo

sea instantáneo y no sea aplicable ningún parámetro de duración, que sea permanente, o que tras un tiempo determinado desaparezcan sus efectos (aquí no viene mal recordar que existe un hechizo de Vis Septima llamado “Vínculo Mágico” que hace que la duración de un hechizo sea permanente). Otras veces la duración puede quedar supeditada a cualquier condicionante, como ocurre, por ejemplo, en el hechizo “Longevidad”, una poción que nos hace inmune a las enfermedades y a la vejez mientras la tomemos, pero en el momento en que se deja de tomar asiduamente causa la muerte. Por otra parte, en los maleficios puede ocurrir que la duración del hechizo esté ligada a la vida del ejecutante o el estado de los componentes utilizados.

Exemplum I: La lepra queda curada de manera permanente y no se vuelve a contraer nunca más (lo cual es un añadido bastante importante).

Exemplum II: Decidimos que el tiempo durante el cual el ejecutante permanecerá invisible a los ojos de la persona elegida será durante una semana, pero solo tendrá efecto mientras haya sol; en el momento en que este desaparezca, el ejecutante volverá a ser visible.

II. FORMA

Los hechizos presentan cinco “formas” distintas, que determinan la manera y el canal a través del cual se producen los efectos. Esta clasificación (así como la elección de los componentes del hechizo) resulta inútil para criaturas irracionales, cuya sola condición de irracionales ya es suficiente y no necesitan canalizar las energías mágicas, ya que estas fluyen en ellos mismos. Pero los humanos deben elegir una vía a través de la cual se puedan manifestar los efectos del hechizo. Esto puede tener repercusión sobre el tipo de componentes y la Vis, como veremos en cada caso.

Talismanes

Podríamos decir que la más efectiva y rápida es la del *talismán*, ya que se trata de un objeto en el cual se atrapa la energía mágica, que queda en estado “durmiente” hasta que el ejecutante la activa, para lo cual solo se necesitan unos segundos. Por eso, los talismanes son objetos muy preciados para usuarios de magia en Aquelarre, ya que a menos que se destruyan, normalmente el poder mágico con el que se ha imbuido permanece en él de manera permanente.

Por lo general, los efectos de los hechizos de talismán tienen una duración limitada, si es que la duración es un parámetro determinante; los hay cuyos efectos se consideran instantáneos, como en el de “Piedra de Sanación”, que hace que un moribundo quede fuera de peligro (es decir, que un personaje con PV negativos deje de perder 1 PV por asalto, restableciéndolo a cero).

La sencillez para ejecutar el hechizo y su carga mágica ilimitada hacen que a los hechizos de talismán se les tienda a asignar una Vis más elevada que a los otros tipos para compensar estas ventajas.

Ungüentos y pociones

Estas dos formas, aunque sean distintas, comparten la mayoría de las características: se trata de sustancias consumibles o aplicables que contienen los efectos del hechizo (el cual hay que activar previamente), ambas tienen caducidad (algunos talismanes, aunque muy pocos, también pueden tenerla), y una vez aplicada la dosis, esta se pierde sin importar si el hechizo ha tenido efecto o no. La diferencia es que las pociones son más fáciles de fabricar y de aplicar, ya que por lo general apenas se tarda un asalto en consumirlas, mientras que con los ungüentos se pierde más tiempo. Por eso, por lo general las pociones son útiles en situaciones de premura, como los combates, y los ungüentos, a menos que se apliquen en forma de polvos (que se pueden soplar o espolvorear en un solo asalto), requieren de más calma para untarlos como es debido.

A los hechizos de poción y ungüento se les suele asignar menor Vis que a los demás debido a las desventajas que representan en comparación con las otras formas de hechizo.

Maleficios e invocaciones

Podríamos considerar estas dos formas de hechizos como rituales que se llevan a cabo a través de unos componentes que canalizan el poder mágico que se busca, pero a diferencia de las otras formas, los componentes se suelen usar en bruto, sin tener que fabricar con ellos algo concreto como un talismán, ungüento o poción, aunque otras veces sí que hay que manipularlos, combinarlos o ingerirlos (por ejemplo, en el hechizo “Maldición del Lobisome” el receptor se convierte en lobisome tras ingerir los componentes).

La variedad de los rituales es notable, pudiendo tener estos lugar en unos segundos sin apenas preparación, o bien requerir de una ceremonia muy meticulosa o de alguna acción que puede tardar días en completarse, como un ayuno o meditación.

Tras realizar el ritual, en ocasiones los componentes quedan inservibles, lo cual resulta en un efecto instantáneo, y otras veces el hechizo dura mientras se mantengan estos intactos, como ocurre con el hechizo “Maldición”.

La invocación se podría considerar un tipo específico de maleficio en el que se obliga a una entidad del plano infernal o espiritual a hacer acto de presencia en nuestro mundo, y suelen ser los hechizos de mayor Vis. En cambio, la Vis de los maleficios depende mucho de sus efectos, sus componentes y su preparación.

Exemplum I: Dada la naturaleza de la enfermedad de la lepra, consideramos que la forma de hechizo más adecuada sería un ungüento, cuyas propiedades mágicas penetren en el cuerpo a través de la piel, curando así la enfermedad.

Exemplum II: En el Grimorio del Papa Honorio se dice que para ejecutar el hechizo hay que mirar al cielo a través de un papel agujereado. Se trata, por tanto, de un sencillo ritual que podemos catalogar como maleficio.

III. COMPONENTES

A veces nos encontramos hechizos descritos con sus componentes, como en *La Celestina*, cuando la vieja explica todo el proceso y los ingredientes que utiliza para llevar a cabo el maleficio que hará que Melibea caiga en los brazos de Calixto. Pero otras, aunque tengamos muy claros los demás puntos, nos preguntamos qué componentes son los adecuados para captar el tipo de energía que necesitamos en el lanzamiento del hechizo.

Afortunadamente, en el *Grimorio* salió una lista de componentes en la que se describen sus propiedades mágicas, clasificadas por su procedencia (vegetal, mineral, animal, humano e irracional). A esta se le añade otra pequeña lista de minerales y vegetales que apareció en la segunda edición del juego.

Nosotros clasificaremos los componentes en tres tipos diferentes, atendiendo a su potencial mágico y la dificultad que entraña el conseguirlos, ya que esto va a incidir en el cálculo de la Vis del hechizo:

Tipo 1: componentes de escaso potencial mágico y de uso común.

Tipo 2: componentes que o bien tengan gran potencial mágico o bien sean difíciles de conseguir.

Tipo 3: componentes con gran potencial mágico y difíciles de conseguir.

Hay que tener en cuenta que mientras mayor potencial mágico tenga un componente, menor será la Vis del hechizo, es decir, más fácil será de activar. Y es que no es igual usar la sangre de un basilisco, criatura capaz de matar con la mirada, que la sangre de una serpiente normal y corriente.

También hay que atender al número de componentes que entran en juego. Un hechizo puede requerir de varios componentes capaces de canalizar las distintas propiedades mágicas necesarias para el efecto que buscamos. Si añadimos ingredientes adicionales para una misma propiedad, estaremos ayudando a que la energía fluya por ellos, y por tanto la Vis del hechizo bajará.

A este respecto debemos hablar ahora, pues para elegir los componentes hay que analizar antes los efectos del hechizo y sus propiedades. La lista que tienes más abajo está ordenada según las propiedades mágicas que reúne el hechizo. Lo normal es que en un mismo hechizo se reúnan varias de estas propiedades. Para que no te pierdas, clasificaremos y explicaremos primero las propiedades para que luego te sea más fácil encontrarlas en la lista.

Amor: Un tema recurrente en la magia medieval. Los efectos pueden verse reflejados en la competencia de *seducción*, pero no tiene por qué.

† *Afrodisíacos:* Toda aquella sustancia que induzca el deseo de hacer el amor. No obstante, hay que tener en cuenta que los efectos no doblan la voluntad del receptor, sino que le “invitan” a realizar el acto sexual. Para crear la ilusión del enamoramiento habría que combinar un afrodisíaco con un componente de con-

trol de la voluntad o atracción (perteneciente al campo de la psicología, ver más adelante).

† *Mal de amores:* Remedios para mitigar el deterioro físico y psicológico que suele acompañar a las rupturas y desengaños amorosos.

† *Reconciliación:* Eliminar el odio que siente una persona hacia otra, por justificadas que estén sus causas. Se trata no de crear un sentimiento de amor, sino de despertar uno ya latente eliminando las barreras.

Astros: Los cuerpos celestes influyen en todas las facetas de nuestra vida. La personalidad queda definida por el la posición de los astros en el momento del nacimiento, y el futuro puede conocerse a través de ellos. También podemos constelar cualquier objeto para sacar el mayor partido posible de él o saber cuál es el momento idóneo para hacer tal o cual cosa.

† *Adivinación:* El conocimiento del pasado, el presente y el futuro y las visiones de lugares remotos engloban las formas de adivinación más comunes, pero hay otras más sutiles.

† *Canalizadores astrales:* Son los que ayudan a realizar determinadas operaciones en las óptimas condiciones, como las invocaciones y los viajes astrales, pero también ayudan a “constelar” objetos y lugares, es decir, a hacerlos más efectivos para determinados fines.

Cambio físico: Todo lo que afecta al cuerpo, y por tanto a las características de Fuerza, Agilidad, Habilidad y Resistencia, aunque a veces también se refiere a cambios en otros cuerpos físicos.

† *Detención:* Son objetos que provocan enlentecimiento, parálisis o imposibilidad de movimiento más allá de un término.

† *Receptáculos de energía vital:* Objetos capaces de absorber y conservar las características físicas de un receptor para que podamos manipularlas a nuestro antojo. Los receptáculos suelen usarse para crear talismanes.

† *Resistencia y potencia físicas:* Con un aumento de la fuerza y la resistencia del cuerpo se pueden obrar proezas como ignorar el hambre, el dolor, el cansancio, saltar más alto, nadar más rápido y pegar más fuerte... o todo lo contrario.

† *Somnolencia:* Inducción de sueño o de un estado hipnótico.

† *Trances:* Los trances suelen ser parte fundamental de la adivinación, pero pueden inducirse por cualquier otra causa, como por ejemplo alcanzar estados psicológicos extremos (los famosos “bersérker”, la danza de los derviches, etc.).

† *Velocidad:* Tanto en carrera como en el movimiento de todas las extremidades. En realidad es un efecto específico de la propiedad de resistencia y potencia físicas.

Contacto con otros planos: Las invocaciones de seres del plano divino, infernal y espiritual tienen aquí cabida, así como los viajes astrales.

- † *Invocación de criaturas celestiales:* Se limita a seres del plano divino.
- † *Ahuyentar entes y espíritus:* Evita la aparición de seres del plano infernal y espiritual, o bien los ahuyenta si ya se encuentran en nuestro plano.
- † *Atrapar entes y espíritus:* Ayuda a aprisionar seres demoníacos y espíritus si se tienen los medios para hacerlo.
- † *Invocar entes y espíritus:* Llama a nuestro plano material a los seres de los planos infernal y espiritual.
- † *Viajes astrales:* Los que se hacen a otros planos distintos del nuestro, ya sea solo a través de nuestro espíritu o también con nuestro cuerpo. También es la capacidad de mantener vivo nuestro cuerpo mientras nuestro espíritu se desliga temporalmente de él.

Elementos de la naturaleza: Fuego, tierra, agua, aire y todo lo demás.

- † *Fuego e ignición:* Cualquier cosa que tenga que ver con el calor y sus efectos, como la combustión y las explosiones.
- † *Atracción y expulsión de tormentas y ventiscas:* Lluvia, rayos y vendavales
- † *Agua:* Todo lo relacionado con este elemento (natación, navegación, niebla, etc.).



- † *Aire:* Todo lo que confiere las propiedades del aire (ligereza, volatilidad, etc.).
- † *Tierra:* Cada componente reúne las propiedades específicas que se encuentran en los minerales.

Energía mágica: Todo lo relacionado con la manipulación y transformación de las energías etéreas de las que hacemos uso con nuestros PC.

- † *Absorción de propiedades de procedencia humana:* Existen componentes que absorben en sí mismos parte de las características de las personas a las que pertenecen: la vejez, la juventud, la fuerza, la capacidad de hacer magia, etc. Necesitan de otros componentes que ayuden a seleccionar, amplificar y conservar las propiedades de las características absorbidas.
- † *Absorción de energías de un lugar:* Estos objetos absorben las energías del lugar al que pertenecen: si procede de una prisión estará relacionado con la esclavitud y el encierro, si es de una iglesia con la santidad y la purificación, si es de una playa con el elemento agua y la navegación, etc.
- † *Atracción de energía negativa:* Por energía negativa puede entenderse mala suerte, maldiciones y todo aquello que de alguna manera sea perjudicial. Estos componentes la atraen como si se tratara de un imán.
- † *Canalizadores de energía negativa y maldiciones:* Los canalizadores son capaces de reunir en un punto concreto toda la energía negativa suficiente para producir un efecto, evitando que se disperse sin control.
- † *Intensificadores de propiedades y energía mágica:* Los componentes capaces de intensificar los efectos de los hechizos son de los más preciados. Gracias a ellos podemos también reducir la Vis del hechizo.
- † *Ligar hechizos a un receptor:* Son componentes que pertenecen a un receptor, al cual podemos afectar con nuestros hechizos a través de ellos.
- † *Protectores contra energía negativa y maldiciones:* Son componentes que impiden que la energía negativa afecte a una persona, área o lugar determinados, pero no la alejan.
- † *Purificación y rechazo de energía negativa:* Estos componentes no solo alejan la energía negativa, sino que también son capaces de eliminar sus efectos nocivos cuando ya han afectado a un receptor.
- † *Receptáculos de energía mágica:* Objetos capaces de absorber y conservar la energía mágica para que podamos manipularla a nuestro antojo. Suelen usarse en talismanes.
- † *Rechazo de energía mágica:* Los contrarios a los anteriores, ya que alejan la energía mágica del lugar donde se encuentran, impidiendo que actúe y produzca efectos.

Fortuna: Se trata de un tipo de energía positiva especial y muy beneficiosa, capaz de actuar en situaciones muy específicas, por lo cual se presenta aquí en un apartado distinto al de la energía mágica. No solo se refiere a la característica de Suerte, sino a todo aquello que nos beneficia o nos evita desgracias.

- † *Atraer la riqueza:* La riqueza se puede atraer de muchas maneras distintas, ya sea haciendo que el azar se ponga de tu parte en los juegos o poniéndote en disposición de conseguir grandes sumas de dinero. En cualquier caso, la energía que atraen estos componentes siempre tiene que ver con la adquisición de posesiones.
- † *Contra el robo:* Es un tipo específico de rechazo de energía negativa que se puede manifestar de muchas maneras distintas, ya sea afectando al interesado como al que pretende hacerle el mal.
- † *Protección en los viajes:* Es el rechazo de energía negativa durante el transcurso de un viaje.
- † *Suerte:* De carácter más general que las anteriores, esta propiedad atrae energía positiva, pero no rechaza la negativa.

Mutaciones: En realidad en casi todos los demás apartados ocurren mutaciones, pues los prodigios que obran los magos tienen que ver por lo general con alguna transformación. Pero dejamos para este apartado los cambios físicos más generales.

- † *Corrupción:* Es el deterioro de una determinada propiedad del receptor, pero no da lugar a la pérdida total de la misma. Por ejemplo, el envejecimiento en sí mismo es una corrupción, como también lo es la pérdida de facultades debido a una borrachera. Lo duro se ablanda, lo rápido se enlentece; pero no se puede, por ejemplo, hacer que un ser pierda la capacidad de volar, ya que esta propiedad no es susceptible de merma.
- † *Inductores de reacciones físicas:* Son componentes que provocan una alteración de cualquier tipo en otro distinto. Esta alteración depende de las propiedades del componente en el que se induce la reacción. Por ejemplo, pueden hacer que una tea se encienda.
- † *Preservación:* Hace que las propiedades se mantengan estables en el tiempo. Por ello, puede aumentar la duración de efectos de hechizos, caducidad de componentes, impedir el envejecimiento, etc.
- † *Restauración:* Devuelve a su estado original aquello que se encuentra dañado. Es la propiedad contraria a la corrupción.
- † *Sonoridad:* Altera todos los parámetros del sonido, ya sea tono, intensidad, timbre y duración, así como los efectos físicos y psicológicos asociados a ellos.
- † *Transferencia:* Confiere las propiedades de un receptor a otro, eliminándolas de su fuente original. Un ejemplo de hechizo que usa esta propiedad es "Dolores de parto", ya que el dolor del parto se transfiere a otro ser distinto del original.

† *Transformación por adición:* Añade nuevas propiedades al receptor, pero estas deben estar contenidas en otro componente. Un ejemplo de esto es el hechizo "Filo Constelado", en el que un arma adquiere la propiedad de dañar a seres inmunes al daño físico. La diferencia con la propiedad de transferencia es que esta actúa entre distintos receptores (por lo general seres), mientras que la transformación por adición actúa sobre un solo receptor.

† *Transformación por sustracción:* Propiedad contraria a la anterior, ya que lo que hace es eliminar una propiedad presente en el receptor para obrar el cambio. Un ejemplo es el hechizo "Esencias de Éter", en el que el receptor pierde la facultad de despedir olor.

† *Vínculo:* Hace que dos o más receptores queden unidos en cualquier aspecto, compartiendo una o más propiedades. La diferencia con la transferencia es que esta sustrae la propiedad de un receptor y la confiere a otro, mientras que en el vínculo no existe tal sustracción. En el ejemplo de "Dolores de parto", habría vínculo si tanto la parturienta como el receptor del hechizo sintieran el dolor.

Psicología: El ser humano es un animal social que debe conocerse bien a sí mismo para poder conocer a los demás. Aquí entran todas las facultades psicológicas o mentales plasmadas en las características de Percepción, Comunicación, Cultura y Templanza.

† *Alucinaciones:* Se trata de una percepción errónea de la realidad, a través de cualquiera de los sentidos. También puede ocurrir con sensaciones como el dolor y el calor.



- † *Atracción:* Con esta propiedad se atrae la atención sobre un receptor, focalizando en él emociones tanto positivas como negativas.
- † *Comunicación:* Esta propiedad engloba todo lo relacionado con la capacidad de transmitir información, no solo mediante el habla.
- † *Conocimiento y cultura:* El entendimiento y las habilidades que se aprenden a través de la experiencia es lo que otorga o sustrae esta propiedad. La memoria y el olvido, la inspiración y el bloqueo mental son algunos de los efectos.
- † *Control de energías:* Es la propiedad de subyugar la voluntad de un receptor, obligándole a seguir un dictamen aunque vaya en contra de sus deseos y sus principios.
- † *Locura:* Hace referencia a todo trastorno y desequilibrio mental, como los miedos, la pérdida de control, la melancolía y en general la manifestación de emociones negativas.
- † *Provocar pasiones:* Aumenta la intensidad de las emociones, ya sean positivas o negativas. No las crea, sino que aumenta las que ya existen.
- † *Mitigar pasiones:* Contrario al anterior, lo que hace es disminuir la intensidad de las emociones hasta casi hacerlas desaparecer, o al menos relegarlas a un segundo plano, quitándoles fuerza para que afloren otras que son incompatibles con ellas.
- † *Percepción y sensaciones:* No se limita a los cinco sentidos, sino también a sensaciones como el dolor, el calor, el frío y el equilibrio, pero no en su forma física, sino en lo referente a sus consecuencias psicológicas.
- † *Serenidad:* Contrario a la locura, proporciona templanza ante los desencadenantes de una crisis de locura, combatiendo miedos y demás emociones negativas e incapacitantes.
- † *Valor:* Tiene un efecto de excitación sobre el receptor, haciéndole más decidido e impulsivo e induciéndole a subestimar el peligro.

Salud: Todo lo que tiene que ver con el mantenimiento de las condiciones óptimas del cuerpo o la curación de heridas y enfermedades. Normalmente tiene efecto sobre la Resistencia y los PV, aunque puede tener efecto también sobre otras características que se hayan visto afectadas por una enfermedad o dolencia.

- † *Abortivos:* Provocan la muerte del feto.
- † *Analgésicos:* Eliminan el dolor.
- † *Antiabortivos:* Protegen al feto.
- † *Antídotos:* Contra el veneno.
- † *Crecepelos:* Un aspecto muy específico de la transformación por adición.
- † *Curación:* Es un aspecto específico de la propiedad de restauración, que se limita a organismos biológicos.

- † *Fertilidad:* La capacidad de engendrar vida, no solo referida a los animales, también a los campos y todo aquello que tenga capacidad reproductiva.
- † *Impotencia y esterilidad:* Contrario a la propiedad anterior, elimina la capacidad reproductiva.
- † *Quemaduras:* Aspecto específico de la curación.

Otras propiedades: Todo lo que no ha podido ser catalogado dentro de los apartados anteriores.

- † *Muerte, dolor y guerra:* Estos son aspectos concretos de varias de las propiedades de las mutaciones. La muerte podría ser una forma específica de transformación por sustracción, el dolor por adición. La guerra engloba y hace referencia a la muerte y el dolor en general.
- † *Vida y capacidad creadora:* Lo contrario de lo anterior, y un aspecto concreto y especial de la transformación por adición.

Si no tienes muy claro dentro de qué apartado podría entrar el efecto de tu hechizo, busca en los de *Energía mágica* y *Mutaciones*, que son los más generales.

En **verde** se presentan los componentes vegetales, en **rojo** los minerales, en **naranja** los animales, en **azul** los humanos y en **morado** los irracionales. Esto es útil para saber qué tipo de componentes elegir según la forma del hechizo, ya que en caso de ser una poción deberán poder ingerirse, si es un ungüento se debería poder fabricar con ellos una pasta (en ambos casos predominan ingredientes vegetales), y si es un talismán los componentes tenderán a ser más sólidos (predominando en este caso los minerales).

Además, hay componentes sin color que no pertenecen en concreto a ninguna de las categorías anteriores, o que se pueden fabricar de distintos materiales.

Por último, los componentes que están subrayados (siempre de procedencia humana) se consideran diabólicos; esto nos servirá para determinar la naturaleza del hechizo en el siguiente paso.



Propiedades	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3
Abortivos	Eléboro negro Hiedra Laurel		
Absorción de energías de un lugar	Barro Tierra		
Absorción de propiedades de procedencia humana	Carne Cenizas Cráneo Espujo Excrementos Huesos Lágrimas Pelo Sangre Semen Sudor Uñas		
Adivinación y profecías	Iris Laurel común	Acero Trébol	
Afrodisíacos	Ágata Almizcle Beleño negro Ciervo Ganso Helecho negro Zorro	Hierba preñadeira	Ámbar gris Íncubo Súcubo
Agua, ríos y mares	Agua Pescado		Ondina
Ahuyentar entes y espíritus	Enebro Helecho negro Sauco Verbena	Acónito Agua bendita Cuarzo Piedra de águila Plata	
Aire	Pluma		Silfo
Alucinaciones	Amapola Beleño negro Centáurea Cicuta Dulcamara Hash Jazmín	Adormidera Belladona	Mandrágora
Analgésicos	Amapola Apio Cálamo Lechuga Vino	Adormidera Artemisa Belladona	
Antiabortivos		Artemisa	
Antídotos contra el veneno	Amatista Cálamo Serpentaria Valeriana		Horpi Muérdago
Atracción de energía negativa y mala suerte	Carne Excrementos Lagarto	Menstruación Ópalo	Áspid
Atracción psicológica	Ágata Ganso Gorrión Oveja Tórtola	Acero Ópalo León	Ámbar gris

Propiedades	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3
Atrapar entes y espíritus	Corcho	Agua bendita Ruda	Diamante
Canalizadores astrales	Encrucijada Iris Lienzo Mortaja Pan Sauce Sidra Víbora Vino	Mirra Perla	
Canalizadores de energía negativa y maldiciones	Agua estancada Albahaca Azufre Cuchillo Eléboro negro Habas Hollín Oveja Sapo Vinagre	Laurel cerezo	Basilisco
Comunicación	Altramuz Cotorra		
Conocimiento y cultura	Ágata Ajenjo Cicuta Vino	Coral blanco Cuarzo	
Control de energía y voluntad	Almizcle Cadena Cinta Hierro Hilo Hinojo Lobo Menta Orégano Paloma Pelo Pergamino Perro Serpiente Sidra Vino	Bronce Cincoenrama <u>Menstruación</u>	Hada Mandrágora Ondina Sirena
Corrupción (de propiedades, vida, emociones, etc.)	Amoníaco Arsénico Orina Romero Sal	Laurel cerezo Plomo Vitriolo	Sombra
Crecepelos	Cebolla	Acónito	
Curación	Agua Alcohol Betónica Cebolla Corregüela Genciana Paloma Rocío Seta Vino	Agua bendita Alcanfor Coral azul Estoraque Imán Turquesa	Ámbar gris

Propiedades	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3
Detención	Clavo		Gul
Fertilidad	Haya Roble Vaca	Hierba preñadeira Ruda Toro	Íncubo Mandrágora Muérdago
Fuego e ignición	Alumbre Azufre Cal viva Carbón	Aceite mineral Noseriolto	Ígneo Salamandra
Impotencia y esterilidad	Gamuza Olmo		Súcubo
Inductores de reacciones físicas	Salitre Tártaro	Piocte	
Intensificadores de propiedades y energía mágica	Sangre	Plata	Oro Piedra sin nombre*
Invocación de criaturas celestiales	Agua de lluvia	Agua bendita	
Invocación de entes y espíritus	Agua estancada Aliso Azufre Eléboro negro Gallo negro Incienso Romero Serpentaria Topo	Adormidera Agua bendita Alcanfor Cuarzo Gato negro Macho cabrío	Ánima errante
Ligar hechizo a un receptor	Pelo Sangre Uñas		
Locura	Beleño negro Cicuta Estramonio Mejorana Verbena	Ruda	
Mal de amores, contra el	Helecho negro		
Mitigar pasiones	Nueces		Muérdago
Muerte, dolor y guerra	Buitre Cera de abejas Clavo Escorpión Espinass Huesos Moho Rata	Cuervo	
Percepción y sensaciones	Abubilla Agua Estaño Lobo Murciélago Parra	Macho cabrío	Gul Mandrágora
Preservación (de propiedades, vida, emociones, etc.)	Almendro Aloe Corregüela Laurel común Mármol Miel Nueces Roble Sal Vino		

Propiedades	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3
Protección contra energía negativa y maldiciones	Achicoria Ajo Albahaca Azabache Castaño Eléboro negro Hiedra Zorro	Artemisa Coral rojo	
Protección en los viajes		Aguamarina	
Provocar pasiones	Comadreja Coriandro Gusano Manzana Orín Sesos	Azafrán Oso	
Purificación y rechazo de energía negativa	Ágata Agua Antracita Cruz Marmaja Pavo real	Agua bendita Cristal mineral	
Quemaduras, contra las	Habas Iris		
Receptáculos de energía mágica	Abedul Ágata Agua Alabastro Álamo Alumbre Avellano Bolsa Cabra Cera de abejas Efigie Grasa Incienso Lechuza Mirto Oveja Seda Tela Tinta Tinta de calamar Vasija	Acónito Cuarzo Gato negro Macis Zinc	Lutín Meteoro Piedra de rayo
Receptáculos de energía vital	Ajenjo Melisa	Cuarzo	
Rechazo de energía mágica	Algodón Azabache Concha marina Laurel común Lobo Tomillo	Piedra de ara	Oricalco
Reconciliación	Cinoglosa		
Resistencia y potencia física	Barbo Buitre Camello Ciervo Cobre Dientes Estaño Gallo Ganso Seta	Alcanfor Canela León Toro	

Propiedades	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3
Restauración	Avena Borraja Cebolla Celidonia Ciruelo Espárrago Estopa Feldespató Olmo		
Riqueza, atraer la	Encina	Imán	Gnomo
Robo, contra el	Gatuña		
Serenidad	Amatista Antracita Gallina Gallo	Aguamarina Blenda Cisne Cuarzo Imán	
Somnolencia	Beleño negro Lechuga Manzanilla Valeriana	Belladona Coral blanco	Mandrágora
Sonoridad	Arce		
Suerte	Ajo Amatista Culebra Encina Lagarto Moneda Trigo	Imán Trébol	Hada
Tierra	Cualquier mineral tipo 1	Cualquier mineral tipo 2	Gnomo
Tormentas y ventiscas, atracción	Acedera Algodón Esparto Paloma	Cuervo	Ondina Silfo
Tormentas y ventiscas, contra	Ágata Gaviota Laurel Sal Sauce		Piedra de rayo
Trances	Hash Incienso Iris Valeriana	Estoraque	
Transferencia de propiedades de un cuerpo a otro	Chirivía Olivo	Cincoenrama	Camaleón negro
Transformación por adición de propiedades	Agua de lluvia Azahar Azufre Carbón Cerdo Ciervo Cobre Espuma de mar Mariposa Mijo Olivo Pan Rocío	Cristal mineral Mercurio Sésamo	Duende Muérdago

Propiedades	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3
Transformación por sustracción de propiedades	Agua Caracol Conejo Hierro Nieve Rana Sapo Siempreviva	Toro	Corindón Duende
Valor	Aguila		
Velocidad	Liebre		
Viajes astrales	Encrucijada Ganso Sauce		
Vida y capacidad creadora	Aliento Caballo Carne Corazón Gallina Placenta Sangre Víbora		
Vínculo	Cadena Latón Zarza	Cinabrio	

* La piedra sin nombre es un componente especial que alberga mayor poder que los demás de tipo 3; según esta clasificación, prácticamente podría considerarse como de un tipo superior.



De los componentes vegetales se suele usar una parte en la que se concentra más la propiedad que interesa, como los frutos, las semillas, las hojas, las flores, la madera, la raíz, la resina o la savia. De los componentes animales, así como algunos irracionales, se pueden aprovechar la carne, los órganos, la piel, la leche, la sangre, las pezuñas, los cuernos, los dientes, los excrementos e incluso la tierra por donde han pisado, según el caso. Además, cualquier componente puede ser reducido a polvo o cenizas o adquirir otras formas.

Con respecto a los componentes irracionales, en la tabla se dan los de las criaturas cuyo uso aparece recogido en alguno de los hechizos del manual, pero el resto de criaturas también puede albergar propiedades interesantes, que puedes deducir basándote en su descripción.

El tipo asignado a cada componente es relativo, ya que la calidad puede variar dependiendo de diversos factores. Por ejemplo, la verbena es un componente de tipo 1, pero si se recoge en la noche de San Juan pasaría a tipo 2; igual que una hermosa perla es de tipo 2, pero una muy pequeñita puede pasar a ser de tipo 1.

La clasificación por tipos también te puede servir a la hora de buscar componentes alternativos para los hechizos que conozcas. A veces se puede considerar factible cambiar un componente por otro del mismo tipo y propiedad. Si fuera de un tipo menor, la Vis del hechizo aumentaría en 1 por cada tipo por debajo del componente original, y si fuera mayor, la Vis se reduciría en 1 por cada tipo por encima. No obstante, puede haber componentes que sean insustituibles, como la piedra sin nombre.

Esta puede ser la parte más compleja de la creación de hechizos, ya que debes familiarizarte con las propiedades de los componentes y los efectos que producen. Esperemos que los ejemplos puedan sacarte de dudas.

Exemplum I: Queremos un hechizo que cure la lepra. Para ello, deberíamos elegir componentes que tengan propiedades curativas o de restauración, como es lógico, pero también de preservación y de intensificación de las propiedades, ya que hemos decidido que la persona que reciba los efectos no volverá a contraer la lepra. Pero además, como no hay nada que cure específicamente la lepra, tendremos que escoger un componente que absorba las propiedades de una persona sana. Una vez que tenemos claro todo esto, elegimos los siguientes componentes, teniendo en cuenta que con ellos fabricaremos un ungüento:

Componente curativo: elegimos la betónica, planta que se usa para curar llagas.

Componente de preservación: miel.

Componente intensificador: oro en polvo.

Componente de absorción de propiedades: la sangre, ya que existe una leyenda que dice que si un enfermo de lepra se sumerge en sangre se curará. En concreto, deberá ser la sangre de un santo, que simboliza la pureza, y como tal pasa a ser de tipo 3, porque es un componente poderoso y difícil de localizar.

Después de echar un vistazo a los componentes, decidimos añadir otro de preservación: una losa de mármol que haya sido expuesta al sol durante siete años, sobre la que se fabricará el ungüento.

Exemplum II: Al leer este hechizo ya nos venían los componentes, que es un papel agujereado. Pero podemos cambiarlos o añadir más a nuestro antojo. Lo primero es tener claras las propiedades que buscamos. El hechizo permitirá al ejecutante ser invisible a los ojos de un receptor invocando al astro sol, así que necesitaremos un canalizador astral que potencie la influencia del sol en el hechizo, algo para ligar el hechizo al receptor, otro de transformación por sustracción (ya que perderemos la facultad de ser visibles para esa persona), y por último uno que altere la percepción del receptor o le cause una alucinación. Con esto haremos un maleficio, así que la elección de los componentes será un poco más libre.

Canalizador astral: entre ellos nos encontramos el lienzo, lo cual nos viene de perlas; así que cambiamos el papel por un lienzo agujereado.

Ligar el hechizo al receptor: será suficiente con cabellos del receptor.

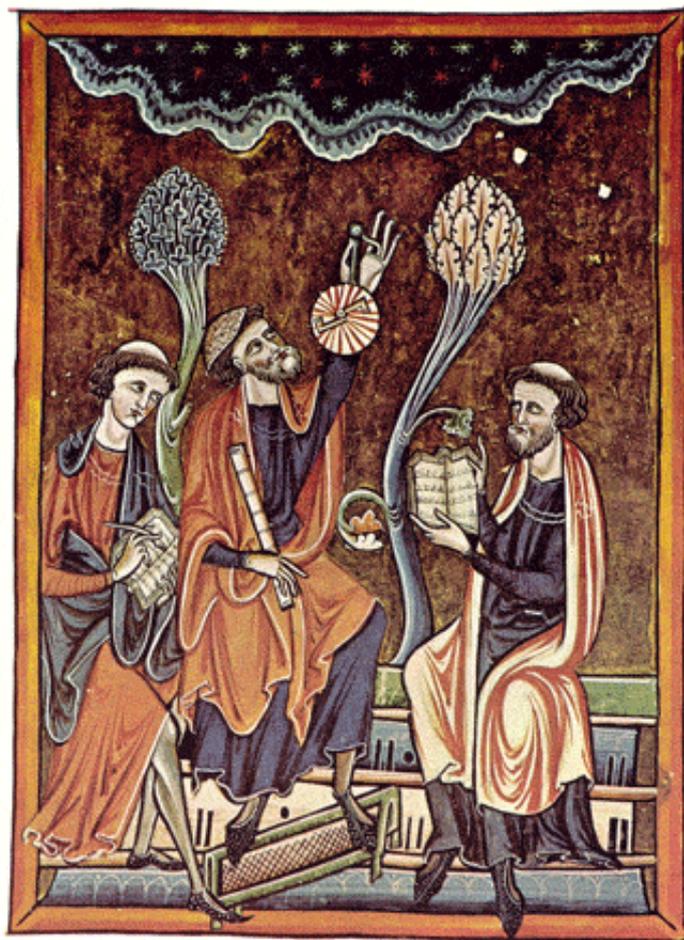
Transformación por sustracción: nos servirá la sangre de un duende.

Percepción: sangre de macho cabrío.

IV. PREPARACIÓN

Esta fase es indivisible de la de los componentes, pero la hemos presentado aparte a efectos de claridad.

La preparación de un hechizo depende de su forma. En el caso de un hechizo de poción el preparado será un líquido bebestible; si es un ungüento, será una pasta consistente o unos polvos; un talismán será cualquier objeto



sólido o un conglomerado de estos; en maleficios e invocaciones, lo que debemos preparar es un ritual con todos los componentes.

Ya en la elección de los componentes tenemos que ir pensando en cómo va a ser la preparación. Llegado este punto es posible que nos demos cuenta que necesitamos otros componentes adicionales que nos permitan realizar las operaciones necesarias con los que ya tenemos escogidos.

Si es un hechizo de poción, ungüento o talismán, no es necesario dar demasiados detalles sobre su preparación, ya que aquí entramos en el terreno de la alquimia. Con unos pocos apuntes sobre el modo de recolección de componentes, detalles específicos sobre ellos y el aspecto del preparado o del talismán al término de nuestras operaciones alquímicas, es más que suficiente.

La cosa cambia si se trata de un maleficio o una invocación, ya que hay que dar detalles sobre la celebración del ritual, por muy simple que este sea. Aquí el uso de la alquimia se suple con el de la astrología y el cumplimiento de todos los pasos y requisitos necesarios en el ritual.

En definitiva, en este paso damos vida y dinamismo a unos componentes que por sí solos puede que no nos digan nada.

Exemplum I: La preparación del ungüento para curar la lepra será como sigue.

Rociamos abundante oro en polvo en una plancha de mármol que haya estado expuesta al sol durante al menos siete años.

Después, en la plancha calentada por el sol, vertimos resina de betónica y la mezclamos con la miel, para después verterla en un recipiente con la sangre del santo dejándola resbalar por la plancha. El resultado es una pasta de olor dulzón y de color anaranjado, con la que debemos empapar unas vendas que pondremos por todo el cuerpo del leproso (serán necesarias unas cinco dosis del ungüento).

Como veis, en la fase de preparación ha surgido un nuevo componente: las vendas.

Exemplum II: El hechizo que permite hacernos invisibles a los ojos de una persona es un maleficio, así que tendremos que especificar la manera de realizar el ritual.

Primero fabricamos un pincel con los cabellos del receptor. A continuación mezclamos la sangre de duende y de macho cabrío, y mojando en ella el pincel dibujamos unos determinados signos en el lienzo que aluden al sol. Tras terminar, justo en el centro practicamos un agujero, a través del cual miraremos al cielo al mediodía en un día soleado, recitando el conjuro. Por último, quemamos el lienzo en una hoguera hecha con madera de sauce.

Aquí también hemos añadido un nuevo componente: la madera de sauce, que es otro canalizador astral.

V. CADUCIDAD

La caducidad es algo de lo que solo nos tenemos que preocupar en el caso de las pociones y los ungüentos, ya que los talismanes no suelen ser caducos y en los maleficios e invocaciones, al consumir en el acto los componentes, no suelen ser aplicables los criterios de caducidad. De todas formas, todo depende de los componentes, de su preparación y de la idea que tengamos en mente. Acudiremos a ejemplos del manual para señalar casos concretos en los que se den excepciones.

Empezamos por los maleficios e invocaciones. Lo normal es que tras realizar el ritual o preparar los componentes, estos se utilicen de inmediato. El maleficio "Subyugación", sin embargo, permite utilizarlos hasta 2D6 días después de su preparación. Pero la norma general es que si en un maleficio o invocación el efecto tiene lugar a través de la manipulación o ingestión de los componentes, estos pierden su efectividad en cuanto termina el ritual o segundos después de terminar de prepararlos.

En los talismanes, la norma es que no caducan a menos que se destruyan o se deterioren. Algunos hay que sí tienen fecha de caducidad, como el "Brazaletes lunar", que caduca tras un año lunar, o la "Lámpara de búsqueda", que dura solo 1D3 horas hasta que el fuego consume la grasa con la que está fabricado. Hay otros que caducan cuando ocurre algo específico, como que los descubra alguien que no sea su dueño, o que muera quien los ha fabricado.

La caducidad propiamente dicha se aplica, como hemos dicho, a pociones y ungüentos, y para ambos suele ser de solo unos días o unas semanas, aunque los hay que caducan de inmediato, como el de "Dominación", o que pueden durar hasta un año, como la poción "Sangre negra", siendo estos casos excepcionales. La caducidad de-

pende de los componentes utilizados y del proceso de creación de la poción o del ungüento. Los componentes orgánicos, procedentes del mundo vegetal, animal y humano tienen una caducidad más reducida, mientras que los componentes minerales, y algunos de humanos y animales como uñas, cuernos y huesos duran más tiempo. En cuanto a los irracionales, depende del tipo de criatura irracional y de sus propiedades. En todo caso la caducidad del preparado estará más cercana a la del componente que caduque antes, si bien puede haber algunos, como los componentes de preservación, que aumenten algo su caducidad.

Para calcular la caducidad, si no tenemos una idea clara y preconcebida de la que queremos asignar al preparado, nos serviremos del índice de caducidad que se presenta a continuación.

Índice	Caducidad
1	1D3 días
2	1D4 días
3	1D6 días
4	1D8 días
5	1D10 días
6	2D6 días
7	3D6 días
8	1D3 semanas
9	1D4 semanas
10	2D3 semanas
11	2D4 semanas
12	1D10 semanas
13	2D6 semanas

Índice de partes orgánicas: de 1 a 3.

Índice de plantas: de 3 a 7.

Índice de minerales y partes orgánicas duras: de 7 a 13.

Al calcular la caducidad, primero comprobaremos si existe algún componente orgánico. Si es así, tras determinar la caducidad del que dure menos, si hay componentes vegetales añadiremos 1 al índice, y si además hay componentes minerales u orgánicos duros, se añadirá 1 más, y 1 punto por cada componente mineral u orgánico duro de más que haya en comparación con los orgánicos normales. Si no existen componentes orgánicos pero sí plantas, partiremos de la que tenga menor índice de caducidad y aumentaremos 1 si existen componentes minerales u orgánicos duros, aumentando 1 punto más por cada componente mineral u orgánico duro de más que haya en comparación con las plantas.

Al final de este cálculo comprobaremos si existe algún componente de preservación, y si lo hay, por cada uno se aumenta 1 punto en el índice de caducidad.

Por último, comprobaremos si hay algo en la preparación que pueda modificar el índice de caducidad. Si el preparado final resulta en unos polvos, el índice de caducidad aumenta 3 puntos.

El índice resultante es la caducidad de nuestra poción o ungüento.

Exemplum I: Nuestro hechizo para curar la lepra es un unguento, así que tenemos la oportunidad de ofrecer un ejemplo del cálculo del índice de caducidad. Primero clasificaremos los componentes de la siguiente manera:

Orgánicos: sangre, miel.

Plantas: betónica.

Minerales: oro en polvo.

No contamos la plancha de mármol, ya que este material no está incluido en la poción.

Observamos que hay dos componentes orgánicos, de los cuales la sangre es la que tiene menor índice de caducidad, que podríamos considerar como 1. Sin embargo, existen componentes vegetales, lo cual aumenta 1 punto, y también componentes minerales, otro punto más. Ahora comprobamos si existen más componentes minerales que orgánicos, y no es el caso, ya que hay dos orgánicos y uno mineral, así que el índice queda por ahora en 3.

Pero hemos usado dos componentes de preservación, que son la miel y el oro, cada uno de los cuales añade 1 punto más, para un total de 5.

Por último, comprobamos la descripción que hicimos de la preparación del unguento y no hay nada en ella que nos lleve a variar el índice de caducidad.

Así pues, el índice de caducidad del unguento queda finalmente en 5, lo cual se corresponde con 1D10 días.

Exemplum II: En el caso del hechizo en el que nos volvemos invisibles a los ojos de un receptor, al tratarse de un maleficio no podemos aplicar caducidad, ya que los componentes se consumen en el fuego al finalizar el ritual, momento en el cual este hace efecto durante el tiempo indicado en la duración del hechizo.

VI. NATURALEZA Y ORIGEN

Este paso podría también ser anterior al de la elección de los componentes, ya que podrías tener en mente de antemano hacer un hechizo de magia negra o blanca. Lo hemos situado sin embargo tras la elección de los componentes y la preparación, ya que estos dos pasos pueden determinar la naturaleza del hechizo y su origen, como veremos a continuación.

Todo hechizo tiene naturaleza blanca o negra, y esta se puede conocer o bien por sus efectos, por sus componentes o por su preparación. Si no vamos con la idea preconcebida de hacer un hechizo de magia negra, en un principio todo hechizo es de magia blanca hasta que se demuestre lo contrario, o sea, a menos que encontremos indicios de goecia en sus efectos, componentes o preparación; para ellos basta con hallarlos solo en uno de estos tres.

Por los efectos: en principio, todo hechizo con efectos beneficiosos o no dañinos es de magia blanca, mientras que aquellos que perjudiquen o dañen son de magia negra. Esto, de todas formas, es una idea muy general y en torno a la cual a veces pueden surgir discusiones entre los eruditos. Por ejemplo, hechizos como “Alma de estatua” o “Mal del tullido”, que impiden el movimiento de

la víctima, no son considerados de magia negra en el manual; tampoco otro con el sospechoso nombre de “Mal de ojo”, que atrae la mala suerte sobre el receptor. Pero lo cierto es que en un principio no causan ningún daño; otra cosa es que el brujo los utilice para “putear” a sus víctimas. Así pues, un hechizo que se considera de magia blanca puede pasar a ser automáticamente de magia negra si el que lo lanza pretende hacer maldades con él. Apelaremos aquí por tanto a la ley de la “legítima defensa”: inmovilizar a un enemigo para evitar que nos mate, y huir seguidamente, no viola los principios de la magia blanca; si, mientras está inmovilizado, le metemos fuego, ahí ya sí que nos hemos pasado al lado oscuro. Otro truco para saber si un hechizo es de magia blanca es comprobar si incumple alguno de los diez mandamientos.

Por los componentes: hemos señalado unos componentes cuya manipulación ya de por sí hace que un hechizo sea considerado de magia negra, aunque sus efectos no sean dañinos; se trata de la menstruación, y de la carne, la grasa y los sesos de seres humanos. En general, cuando se añade un componente humano hay que pensar que existen posibilidades de que un hechizo que en principio concebíamos como de naturaleza blanca, pase a considerarse magia negra. Todo depende de la procedencia del mismo y, de nuevo, que no entremos en el terreno del pecado y del sacrilegio: la sangre no es en principio un componente de magia negra, pero si esta debe pertenecer a alguien a quien previamente hayamos asesinado, pasa a serlo automáticamente. Así pues, podríamos concluir que la forma en que se adquieren los componentes de un hechizo tiene mucho que ver a este respecto, y un hechizo que en principio es de magia blanca podría pasar a ser magia negra si los adquirimos de malas maneras.

Por la preparación: siendo el hechizo de naturaleza blanca tanto por los efectos como por los componentes, aún puede convertirse en magia negra durante su preparación. Por ejemplo, ni una hostia ni la orina por sí solas son componentes de magia negra, pero si en la preparación se indica que se debe orinar sobre la hostia, pasamos automáticamente al lado oscuro. Cualquier acto pecaminoso o sacrilego durante la preparación hace que entremos en el terreno de la goecia.

Exemplum I: Vamos a analizar el hechizo de curación de la lepra para comprobar de qué naturaleza es.

Efectos: aquí no cabe duda, ya que es un hechizo de curación, y por tanto beneficioso.

Componentes: el único componente que puede hacernos pensar en magia negra es la sangre del santo; no obstante, no se especifica que el santo deba ser asesinado, y este puede ofrecerla libremente. Es decir, que la naturaleza del hechizo depende de cómo se adquiera este componente, pero como se puede conseguir de buen grado, en un principio no tenemos por qué considerarlo goecia.

Preparación: No hay ningún acto en la preparación del unguento que nos haga pensar en la magia negra.

Por tanto, la naturaleza de este hechizo es blanca. Al menos en principio.

Exemplum II: El hechizo que permite ser invisible a los ojos de un receptor también presenta algún problema en la determinación de su naturaleza.

Efectos: es aquí donde más nos debemos detener. El hechizo impide a una persona que nos pueda ver. ¿Resulta esto dañino para ella? Parece ser que no, y que tampoco incumplimos con ello ningún mandamiento.

Componentes: hay dos potencialmente malignos, que son los cabellos del receptor y la sangre de duende. Sin embargo, el componente humano puede obtenerse sin sufrimiento del receptor, y digamos que los duendes no son criaturas cuya muerte disguste especialmente al cielo... podríamos decir que roza lo maligno, pero no llega al extremo de considerarse goecia.

Preparación: En el ritual no se comete ningún sacrilegio, solo se pide ayuda al astro Sol, creación del propio Dios.

Tenemos otro hechizo de magia blanca (un poquito menos blanca que el otro, pero blanca al fin y al cabo).

Por otra parte está el origen de los hechizos, que puede ser popular, alquímico, infernal o prohibido. El grueso de los hechizos tiene origen popular, los alquímicos son algo más raros, aún más los de origen infernal, y los prohibidos son casos especiales y realmente raros y complicados.

Magia prohibida

Para que un hechizo sea de magia prohibida, su efecto debe ser tan espectacular, tan impresionante y tan peligroso que ni siquiera los demonios lo conozcan, o si lo conocen no desean enseñarlos porque sería perjudicial para ellos que una persona tuviera en sus manos un poder tal que pudiera compararse con el suyo. Todos estos hechizos son de Vis Septima y requieren de una gran cantidad de componentes, a cada cual más raro y difícil de encontrar. Sus efectos los podríamos considerar desequilibrantes para el juego en muchos casos. Para que te hagas una idea, los que vienen en el manual permiten convertirse en demonio, atrapar a uno de ellos y obligarle a que te conceda un deseo, crear un cementerio donde no puedan acceder seres malignos, crear un túnel que una dos localizaciones sin importar lo lejos que esté una de otra, crear una fuente de agua milagrosa que cura todo tipo de enfermedades, impide el envejecimiento y mejora los hechizos de curación, invocar a los Reyes Magos (único hechizo que permite recuperar el alma tras practicar la goecia), crear una zona que comunica directamente con el Infierno, y viajar en el espacio y el tiempo. Como ves, nada del otro mundo. La ventaja al crear estos hechizos es que, aunque son complejos en cuanto a efectos, componentes y preparación, no es necesario calcular su Vis, que siempre es Septima.

Magia infernal

Proviene directamente del Infierno y la practican y enseñan los demonios. Por supuesto, toda magia infernal es negra. Una vez que has determinado que la naturaleza de un hechizo es negra, puedes decidir que sea de origen infernal. La ventaja es que si se aprende de un demonio, se hace automáticamente, sin que tengas que pasar por el periodo de aprendizaje estipulado en el manual.

Magia popular

Como hemos dicho, es el tipo de magia más común, y el practicado por brujas y curanderos. Tiene un fondo de superstición y se enseña oralmente, ya que no suele aparecer en grimorios. Podríamos considerarla de uso más cotidiano, ya que sus efectos tienen que ver con el amor, la suerte y con preocupaciones mundanas.

Magia alquímica

A diferencia de la popular, la magia alquímica tiene un fondo más científico, y requiere de un mayor conocimiento teórico sobre magia, alquimia y astrología. En ellos se suele hacer referencia a fórmulas o a los astros, y sus efectos tienen que ver con problemas científicos como el de la piedra filosofal, transmutación de metales, etc.

Para que tengas más claro qué origen podría ser más adecuado para tu hechizo, piensa en qué tipo de personaje lo utilizaría. Demonios y seguidores de ellos usan principalmente hechizos goéticos, tal vez de origen popular en su mayoría, pero algunos pueden pertenecer a la magia infernal. Brujas y curanderos usan casi exclusivamente magia popular. Los alquimistas y los magos prefieren la magia más sofisticada y menos "bruta", como la magia alquímica.

Exemplum I: Cuando pensamos en el hechizo de curación de la lepra, se nos ocurrió que podría conocerlo algún curandero, así que decidimos que será de origen popular.

Exemplum II: El hechizo para ser invisible a los ojos de un receptor hace referencia al astro sol, y por ello es candidato a la magia alquímica, pero por otro lado vemos que los efectos, que consisten en esconderse de alguien, no entran dentro de los problemas tradicionales que pretende resolver la alquimia, así que nos decidimos por otorgarle un origen popular.



VII. DESCRIPCIÓN

El hechizo ya está casi a punto. Nos falta definir sus efectos y las condiciones de los mismos tanto a nivel descriptivo como en términos de juego, explicar cómo hay que proceder a la hora de lanzar el hechizo y advertir de todas las variantes, posibilidades y precauciones que debe tener en cuenta el ejecutante.

Exemplum I: Veamos la descripción de nuestro hechizo de curación de la lepra.

Tenemos que vendar todo el cuerpo del leproso con las vendas empapadas en el unguento (para lo cual hacen falta unas seis dosis del mismo) mientras entonamos las plegarias necesarias. El enfermo deberá permanecer con los vendajes puestos una semana más o menos. Si todo ha ido bien habrá sanado y recuperará 2D3 puntos de Aspecto, a razón de 1 por semana, aunque no recuperará los demás puntos de características perdidos por la enfermedad, y no volverá a contraerla nunca más.

Hay quien piensa que los agotes pierden sus poderes si entran en contacto con este unguento.

Exemplum II: Esta es la descripción del hechizo que permite ser invisible a los ojos de un receptor.



El ejecutante apela al poder del astro Sol para que le permita volverse invisible a los ojos de la persona cuyo cabello se utilizó para hacer el pincel. Si lo consigue, a partir de ese momento, mientras luzca el sol, el receptor no podrá ver al ejecutante; esto significa que durante la noche volverá a ser visible, y en días nublados lo percibirá como una sombra si pasa una tirada de Descubrir. No obstante, aún puede oírlo, olerlo y sentirlo.

VIII. CALCULAR LA VIS

Llegamos a la parte más difícil, que es el cálculo de la potencia del hechizo, que determinará la Vis a la que pertenece, que, recordemos, va de Prima a Séptima.

En el cálculo de la Vis intervienen los siguientes factores:

- † Aspectos positivos de los efectos del hechizo.
- † Aspectos negativos de los efectos del hechizo.
- † Duración.
- † Forma.
- † Naturaleza.
- † Componentes.
- † Preparación.
- † Caducidad.
- † Otros factores.

Aspectos positivos de los efectos del hechizo

Los aspectos positivos son todos aquellos efectos que benefician al mago que los lanza, en el sentido de que consigue los efectos deseados. La escala de poder o Vis va a ser la base para determinar la *Vis inicial* del hechizo, aunque posteriormente veremos otros factores que podrán modificarla. Cada grado de la escala hace referencia a la utilidad del efecto o la ventaja que aporta con respecto a los métodos naturales y capacidades humanas:

- † *Vis Prima:* todo efecto que represente una mínima ventaja, que en realidad podría también obtenerse sin magia. Ejemplos: abrir una cerradura, provocar una enfermedad, sembrar la discordia entre dos personas.
- † *Vis Secunda:* el efecto aún podría obtenerse sin magia, pero sería más difícil y requeriría de verdaderos expertos en la materia. Ejemplos: paralizar un brazo, volverse sexualmente infatigable, crear tinta invisible.
- † *Vis Tertia:* es algo útil y que ofrece una ventaja patente. Prácticamente supera el límite de lo humano, aunque aún se puede disimular su procedencia mágica. Hoy en día tal vez podemos conseguir estos efectos gracias al nuestro nivel tecnológico. Ejemplos: liberarse de las ataduras, ver en la oscuridad, borrar la memoria.
- † *Vis Quarta:* la utilidad representa una ventaja que apenas se puede suplir con métodos no mágicos y sería difícil disimular su procedencia mágica. Nos encontramos ya claramente fuera de los límites humanos. Ejemplos: inmunidad al fuego, ver el futuro, animar a los muertos.

- † *Vis Quinta*: la ventaja que proporciona representa una superioridad casi inalcanzable para otros humanos fuera de la magia, aunque puede estar al alcance de otros seres y fenómenos de la naturaleza. Ya no se puede disimular su procedencia mágica. Ejemplos: inmovilizar a seres vivos, volar, hacer que hable un animal.
- † *Vis Sexta*: poderes solo al alcance de demonios y criaturas legendarias, los efectos solo se pueden conseguir a través de la magia, no se encuentran entre los fenómenos naturales y suelen ser bastante impresionantes. Ejemplos: teletransportarse, convertirse en un oso, volverse invisible.
- † *Vis Septima*: la ventaja que se consigue es definitiva y abismal, representa los efectos más terribles y poderosos de los que pueden hacer gala demonios o criaturas celestiales. Ejemplos: provocar la muerte instantánea, volverse inmortal, usar magia sin componentes.
- † *Hechizos prohibidos*: poderes que ni siquiera pueden llevar a cabo los demonios. En este caso no hay que seguir calculando, ya que el hechizo pasa a ser directamente de *Vis Septima*, sin importar los otros factores. Ejemplos: viajar en el tiempo, detener el tiempo, imitar la voz de Dios.

Debemos tener en cuenta que si un hechizo presenta distintos efectos, hay que tratarlos todos en conjunto, pudiendo aumentar en uno o incluso en dos grados el efecto global en la escala anterior. También hay que tener en cuenta la magnitud del mismo, ya que no es lo mismo un hechizo que cure instantáneamente 1 PV, que otro que los cure todos. Partiendo de la base, los efectos adicionales y la magnitud podrían aumentar o disminuir la *Vis* inicial, pero rara vez lo deberían hacer en más de una unidad.

Aspectos negativos de los efectos del hechizo

No es raro encontrar efectos no deseados en los hechizos. Los inconvenientes que presentan pueden reducir la *Vis* inicial del hechizo, dependiendo de su gravedad.

A partir de ahora tendremos en cuenta un modificador de potencia que podrá alterar la *Vis* inicial del hechizo dependiendo de su cantidad tras haber tenido en cuenta todos los factores. Para este factor en concreto nos serviremos de la siguiente escala, referida al riesgo o los inconvenientes que existen para el ejecutante del hechizo o su beneficiario al hacer uso de él.

- † *Escaso*: algún inconveniente de menor importancia y que no dure demasiado, como picores, mal olor, y cosas molestas pero soportables. Modificador: -1

- † *Moderado*: efectos algo más molestos que los anteriores y tal vez algo más prolongados, pero que aún no son dañinos, y podrían otorgar penalizadores a acciones o competencias. Si existen efectos incapacitantes, son evitables; por ejemplo, desmayarse al pisar un recinto sagrado. Modificador: -2
- † *Importante*: efectos poco molestos pero permanentes, o bien pasajeros pero que ya resultan incapacitantes, sin llegar a ser mortales, como quedarse impotente, desmayarse o sufrir un intenso dolor que impida llevar a cabo acciones. Modificador: -4
- † *Grave*: efectos dañinos y que pueden suponer un riesgo para la vida, aunque aún algo remoto, como perder PV, sufrir estigmas de brujería imposibles de disimular, o la posibilidad de perder la voluntad o quedar poseído por un ánima. Modificador: -6
- † *Muy grave*: los efectos son especialmente desagradables y perjudiciales y ya existe un riesgo de muerte a tener en cuenta, como quedar convertido en un animal para siempre, que te caiga un rayo encima en caso de pifia provocando 3D6 de daño, o que personas o animales se vuelvan peligrosamente hostiles hacia el brujo o el receptor. Modificador: -8
- † *Mortal*: si se dan unas condiciones determinadas el mago o el receptor mueren automáticamente. En este caso no hay modificador: el riesgo es tan alto que se reduce en 1 la *Vis* del hechizo directamente.

En este caso, si existe más de un efecto nocivo, cada uno se trata por separado, sumándose sus modificadores.

Duración

La duración de los efectos del hechizo incide también en el cálculo de su potencia, siempre y cuando la duración sea significativa; es decir, en aquellos hechizos que producen un efecto instantáneo y no mensurable a través del tiempo, la duración no aporta un modificador a la potencia. Por ejemplo, un hechizo como el de "Bálsamo de curación", en el que el receptor recupera PV perdidos, no es aplicable un parámetro de duración, ya que aquel que es curado permanece así por naturaleza, al menos hasta que se le vuelva a herir.

Además, el modificador de potencia proveniente de la duración debe ir en consonancia con la potencia o *Vis* inicial del hechizo, que es la que se le ha asignado según el factor de los aspectos positivos que vimos al principio. Para ello nos serviremos de la siguiente tabla.

Vis inicial del hechizo

Duración	1	2	3	4	5	6	7
Minutos	0	0	0	0	0	0	0
Horas	1	1	2	2	3	3	4
Días	1	2	3	4	5	6	7
Semanas	2	3	5	6	8	9	11
Meses	3	4	6	8	10	12	13
Años	3	5	8	10	12	15	16
Vinculada	4	6	9	12	15	18	20

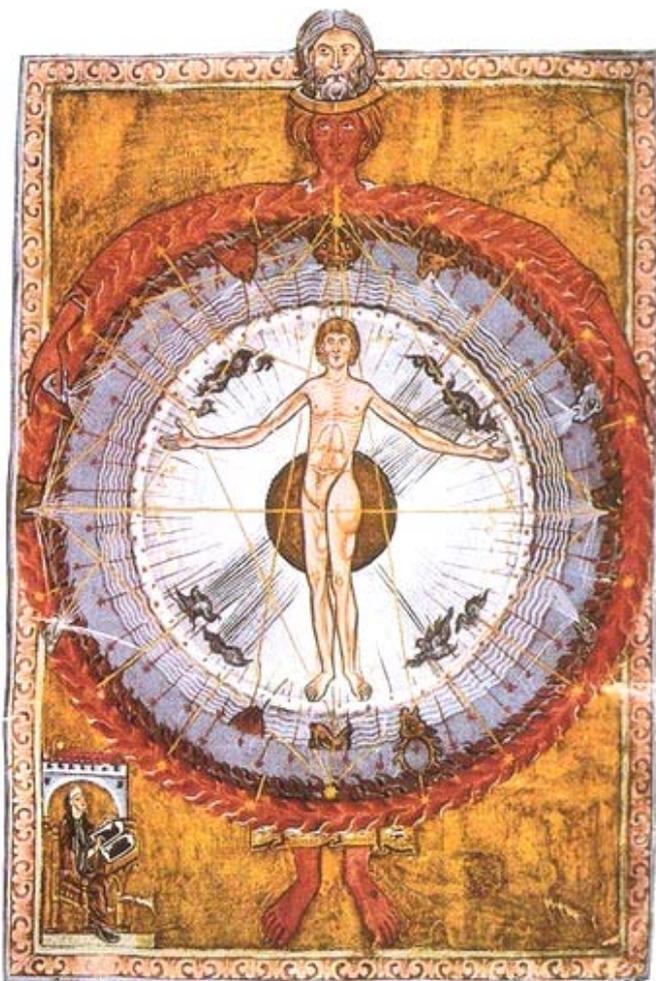
La duración denominada como “Vinculada” es aquella en la que el hechizo mantiene su efecto hasta que la fuente de su poder sea destruida; esta puede ser un objeto o el propio brujo que ha lanzado el hechizo. Este tipo de duración se suele aplicar en maleficios con efectos nocivos.

Existe otro tipo de duración, que es la permanente, en cuyo caso la Vis del hechizo aumenta en 1 directamente, sin aplicar el modificador de potencia.

Forma

También la forma incide en la potencia del hechizo, pero únicamente en cuanto a la facilidad y el tiempo que se requiere para hacerlo efectivo. Es obvio que un hechizo de talismán es mucho más rápido de lanzar que un maleficio que requiera un complejo ritual. El modificador vendrá determinada según esta escala basada en la facilidad para lanzar el hechizo:

- † *Lanzamiento inmediato*: son aquellos hechizos que no requieren más que un asalto de preparación, y suelen ser pociones, talismanes, polvos y algunos maleficios. Modificador: +3
- † *Lanzamiento demorado*: hechizos que requieren algo más de tiempo, aunque no sea excesivo; del orden de 2 a 5 asaltos de combate, lo cual ocurre con la mayoría de los ungüentos. Modificador: +2
- † *Lanzamiento sosegado*: requieren tiempo y tranquilidad, es decir, no son hechizos que puedan usarse en mitad de un combate, como por ejemplo el “Bálsamo de curación” y muchos maleficios. Modificador: 0



- † *Lanzamiento esforzado*: no solo requiere más tiempo de lo normal, sino también algún sacrificio o esfuerzo por parte del lanzador, como ayunar o caer en trance. Modificador: -3

Naturaleza

Una de las razones por la que los brujos suelen decantarse por el uso de hechizos de magia negra es que estos ofrecen la posibilidad de usar hechizos de efectos más poderosos a la vez que más fáciles de lanzar que los de magia blanca. Un ejemplo es el hechizo “Lámpara de Búsqueda”, de magia negra, que siendo de Vis Prima tiene el mismo efecto que “Varita de Búsqueda”, hechizo de magia blanca pero de Vis Tertia.

Por tanto, a todos los hechizos de magia negra se les aplica un modificador -7.

Componentes

El tipo y número de componentes de un hechizo es muy importante a la hora de averiguar su potencia:

- † Por cada componente de tipo 3 o intensificador de propiedades se añade un modificador -5.
- † Por cada componente de tipo 2 se añade un modificador -2.
- † Si solo se usan componentes tipo 1, se añade un modificador +3, pero se resta 1 a este modificador por cada componente a partir del tercero, pudiendo llegar como máximo a cero. Es decir, con dos componentes el modificador es +3, con tres componentes es +2, con cuatro es +1, y a partir del quinto ya no se aplica ningún modificador.
- † Si solo se necesita un componente y no es de tipo 3, se añade un modificador +7.

Preparación

Si existe algún riesgo o dificultad añadida durante la preparación del hechizo, la potencia del mismo disminuye. En tal caso nos remitiremos a la siguiente escala:

- † *Escaso*: el riesgo, aunque exista, es mínimo y la dificultad que presenta es fácilmente salvable, como tiradas sencillas de competencias (con bonificadores). Modificador: -1
- † *Moderado*: si existen requisitos acerca de conocimientos o tiradas de competencias sin ser muy complicadas, o si el riesgo conlleva una condena menor por parte de la justicia. Modificador: -2
- † *Importante*: si requiere tener puntuación alta en competencias o tiradas difíciles, o correr un riesgo que implique un castigo algo más severo, como recibir latigazos o pasar una buena temporada encerrado, o darse un buen golpe. Modificador: -4
- † *Grave*: el requisito es extremadamente difícil de cumplir, y si hay riesgos estos implican quedar incapacitado (por ejemplo, amputación de miembros), o exponerse a que algún componente te cause daño y secuelas. Modificador: -6

- † *Muy grave*: existe un requisito que casi está más allá de límites humanos, como una competencia por encima de 100%, o implica el riesgo de ser ajusticiado o desterrado. Modificador: -8
- † *Mortal*: cualquier fallo implica una muerte segura. En este caso no hay modificador: el riesgo es tan alto que se reduce en 1 la Vis del hechizo directamente.

Caducidad

También la caducidad de pociones y ungüentos (y de los talismanes que caducan) incide en la potencia del hechizo.

Para pociones y ungüentos, se aplican los siguientes modificadores:

- † Aquellos que deben usarse inmediatamente después de su preparación, otorgan un modificador -2.
- † Los que tienen una caducidad de solo unas horas, otorgan un modificador -1.
- † Aquellos cuyo índice de caducidad es igual o superior a 11, otorgan un modificador +1.
- † Los que tienen un índice superior a los estándares normales (es decir, por encima de 13, pudiendo llegar a durar un año o más), otorgan un modificador +2.

Para talismanes, se aplican los siguientes modificadores:

- † Todos aquellos talismanes que no caducan con el tiempo y solo dejan de funcionar si son destruidos, por el hecho de poseer cargas ilimitadas, añaden un modificador +4.
- † Los talismanes que tienen una caducidad condicionada a cualquier hecho (que técnicamente aquí deberíamos llamar “vinculada”), como aquellos que caducan en cuanto son descubiertos por una persona distinta a su portador, añaden un modificador +3.
- † Los talismanes que tienen una caducidad parecida a la de pociones y ungüentos, como el de “Lámpara de búsqueda”, otorgan un modificador +2.

Otros factores

Una vez que se han sumado todos los modificadores, hay que tener en cuenta cualquier factor que pueda incidir en la potencia del hechizo y que por alguna razón no entre dentro de ninguno de los factores anteriores.

A la hora de hacerte una idea de la magnitud que debes aplicar al modificador, ten en cuenta que el máximo debería rondar los 10 puntos, y lo mínimo 1 punto. También es posible que consideres que el factor es tan importante que modifique directamente la Vis inicial del hechizo, aumentándola o disminuyéndola, pero nunca más de un grado por factor.

Recuento final

Al final tendremos, junto con la Vis inicial del hechizo (que tal vez se haya podido ver modificada directamente, aumentando o disminuyendo tras haber aplicado alguno

de los factores) un modificador de potencia que puede ser positivo o negativo.

Este modificador aumenta en 1 la Vis inicial por cada 10 puntos, y la disminuye en 1 por cada -10 puntos.

Una vez aplicado el modificador de potencia, tendremos ya la Vis definitiva de nuestro hechizo.

Pero más importante que todo esto, si cabe, es el tener en cuenta que en la magia no existen las matemáticas exactas, es decir, que tanto la Vis inicial como los modificadores que has aplicado no deben convertirse en algo definitivo, sino en una idea acerca del poder del hechizo. Si piensas que el resultado final no es satisfactorio, aún te quedaría comparar tu hechizo con los que se encuentran en el manual para tener una idea de la Vis que deberías asignarle, pero eso sí, teniendo en cuenta todos los factores mencionados, ya que tendemos a despreciar aquellos que no se refieren al efecto del hechizo.

Exemplum I: Pongámonos a calcular la Vis de nuestro hechizo de curación de la lepra.

En primer lugar, determinaremos su Vis inicial según los efectos que se encuentran en la descripción. El principal es la curación de la lepra, lo cual podríamos asignar a una Vis Tertia. La lógica de esto es que la lepra es una enfermedad incurable en la Edad Media, pero con la tecnología de la que disponemos hoy podría tratarse. Sin embargo, observamos dos efectos adicionales, que son el hecho de no volver nunca a contagiarse de lepra aunque se entre en contacto con leprosos y la posibilidad de eliminar los poderes de un agote con el ungüento. Esto parece motivo suficiente para aumentar la Vis inicial hasta la potencia Cuarta.

Ahora vamos a aplicar los modificadores a la potencia revisando cada uno de los factores:

- † *Aspectos negativos: no hay. El hecho de que el receptor no recupere los puntos de Características perdidos por la enfermedad no es un aspecto negativo, sino que sería un aspecto positivo a tener en cuenta el hecho de que los recuperase. Por tanto no aplicamos ningún modificador.*
- † *Duración: al ser un hechizo de curación no habría que aplicar modificadores por duración, pero el hechizo presenta dos efectos mensurables, que son el hecho de no volver a contraer la lepra y de arrebatar los poderes a un agote de manera permanente. Por tanto, existen efectos permanentes, y esto significa que la Vis inicial aumenta en 1, siendo por ahora Vis Quinta.*
- † *Forma: se considera lanzamiento sosegado, ya que el tratamiento requiere de tiempo, pero no de ningún esfuerzo ni sacrificio. No aplicamos ningún modificador.*
- † *Naturaleza: el hechizo es de magia blanca, por tanto no se aplica ningún modificador.*
- † *Componentes: se usan dos componentes que son o de tipo 3 o intensificadores (en este caso ambas cosas): el oro en polvo y la sangre de santo, cada uno de los cuales añade un modificador -5; por tanto, tenemos un modificador -10.*
- † *Preparación: no existe ningún riesgo ni dificultad en la preparación.*
- † *Caducidad: el índice de caducidad es 5, lo cual no otorga ningún modificador.*

Finalmente tenemos un hechizo con una Vis Quinta como Vis inicial, al que se aplica un modificador de potencia -10. Esto significa que la Vis del hechizo baja a Cuarta.

Por tanto, el hechizo de curación de la lepra es de Vis Cuarta.

Exemplum II: Veamos qué Vis corresponde al hechizo que permite volverse invisible a los ojos de un receptor.

Con respecto a la Vis inicial, al principio dudamos entre una Vis Cuarta y Quinta. En el manual existe un hechizo de invisibilidad de Vis Quinta, aunque en realidad sería de Vis Sexta si no fuera por el riesgo de muerte que se corre, debido a que si se destruye el talismán muere el receptor; por tanto bajó a Vis Quinta. En nuestro caso, el efecto también es la invisibilidad, pero para una sola persona. Además, es como si nos camufláramos a la manera de los camaleones, así que asignamos una Vis Quinta, nivel en el que aún podemos encontrar los mismos efectos en la naturaleza. Sin embargo, aún tenemos que atender a la magnitud: recordemos que el ejecutante solo es invisible a una persona. Esto hace que bajemos en 1 la Vis inicial, quedando por ahora en Vis Cuarta.

Tras determinar la Vis inicial, aplicamos los modificadores:

- † Aspectos negativos: no hay ninguno. El hecho de que volvamos a ser visibles cuando desaparezca el sol no es un aspecto negativo, sino que hay que tenerlo en cuenta en la determinación del modificador por el factor de duración.
- † Duración: El hechizo dura una semana, pero es intermitente, ya que los efectos desaparecen cuando se va el sol. Por tanto, en vez de semanas, vamos a considerar que dura días. Así pues, aplicamos un modificador +5 según la tabla.
- † Forma: requiere un lanzamiento sosegado, por lo que no aplicamos ningún modificador.
- † Naturaleza: al ser magia blanca, no aplicamos modificadores.
- † Componentes: la sangre de macho cabrío otorga -5 por ser intensificador, la de duende -5, para un total de -10.
- † Preparación: ningún modificador que aplicar.
- † Caducidad: al ser un maleficio, no existe.

Tenemos entonces un hechizo con Vis Cuarta inicial, y una suma de modificadores de potencia de -5.

Por tanto, definitivamente este hechizo se queda en Vis Cuarta.

IX. ELEGIR UN NOMBRE

Difícil ha resultado parir nuestro hechizo, pero aún nos queda ponerle un nombre, lo cual tampoco es moco de pavo.

Lo ideal sería que el nombre ofreciera una idea de lo que hace el hechizo, pero al mismo tiempo evocara el medie-

vo. En las primeras ediciones se tendía a lo primero, mientras que en la tercera edición se ha preferido cuidar más lo segundo.

Para que te hagas una idea de esto, citaré algunos cambios de nombre de los hechizos de las primeras ediciones, recogidos en las páginas 529-530 del manual, que pueden tomarse como ejemplos de nombres que reúnen ambas características:

Ediciones anteriores	Tercera edición
Atracción sexual	Polvos de seducción
Aumentar el conocimiento	Leche de sapiencia
Carisma	Encanto del viajero
Corrosión del metal	Vitriolo salvaje
Detección de venenos	Amuleto contra la ponzoña
Dormir	Bebedizo de sueños
Inmovilización	Alma de estatua
Sinceridad	Vino de la verdad
Suerte en el juego	Amuleto del fullero
Unión sexual	Incienso de cópula
Valor	Corazón de león
Virginidad	Virtud de la doncella
Vuelo	Alas del maligno

Si te resulta difícil encontrar un nombre que cumpla con los dos requisitos, céntrate más en el aspecto medieval, ya que esa es la línea que se sigue en la tercera edición. Los nombres de los hechizos del propio manual te pueden servir como fuente de inspiración.

Con los hechizos de procedencia alquímica existe una dificultad añadida, y es que hay que dar el nombre también en latín. No obstante, esto no será ningún problema si lees los consejos de este artículo:

<http://manpang.blogspot.com/2011/02/latin-para-roleros.html>. Y si aún te resulta difícil, el autor de este manual se presta como traductor para todo aquel que se lo requiera.

Exemplum I: Buscando un nombre adecuado para el hechizo de curación de la lepra, nos damos cuenta de que existe uno en el manual que cura la rabia, y que recibe el nombre de "Alivio del rabioso". Se nos ocurre que podríamos seguir la misma línea y poner a nuestro hechizo el nombre de "Alivio del leproso".

Exemplum II: El hechizo más parecido a este, como hemos comentado antes, es el de invisibilidad, llamado en el manual "Manto de sombras". Sin embargo, vamos a optar por otro camino, ya que tenemos elementos en el propio hechizo que nos pueden ayudar a darle un nombre. Nos referimos al astro Sol, que es al que invoca y pide ayuda el brujo para que le conceda el poder de ser invisible a una persona. Ya que es difícil encontrar un nombre que dé una idea sobre los efectos del hechizo, nos decantamos por buscarle un nombre con aire medieval, y finalmente nos decidimos por "Conjuro al Sol".

scripsit Juan Pablo Fernández del Río

anno Domini MXXI



Veritas impiorum non morietur
et ignis illorum non consumpsit eos
et sanguis eorum

sed et

adversarios suorum

luctum et dolorem

Quoniam

ad