

El saber del Slaanesh



Seducción

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un símbolo de Slaanesh (+1)

Descripción: Tu contacto corruptor empuja a la víctima a un estado de euforia y felicidad durante tantos asaltos como tu característica de Magia. Cada asalto en que la víctima vaya a realizar una acción deberá conseguir una tirada de Voluntad, de lo contrario se quedará quieta, sonriendo estupefacta y renunciando a todas sus acciones del asalto. Las víctimas que hayan superado tres tiradas de Voluntad seguidas quedan libres de este hechizo. La seducción es un hechizo de contacto.

Lengua afilada

Factor de dificultad: 7

Preparación: Media acción

Ingrediente: Pétalos de rosa triturados (+1)

Descripción: Te crece una lengua larga y serpenteante que sondea los pliegues de la superficie de todos aquellos alcanzados por su lasciva forma. Puedes golpear a tus objetivos a una distancia de hasta 12 metros (6 casillas). La Lengua afilada se considera proyectil mágico. Quienes sean alcanzados por la lengua reciben un impacto de Daño 3 que ignora armadura y les produce un latido de agonía pura. La lengua dura tantos asaltos como tu característica de Magia, y puedes usar media acción para atacar con ella.

Infundir inspiración

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una medida de licor de almendras (+2)

Descripción: Exhalas una bocanada de aire aromático al rostro u oído de una criatura viva adyacente, llenando su cabeza con gloriosas visiones de sus capacidades y habilidades, pero al mismo tiempo mancillando su alma y produciéndole una gran vergüenza. La víctima de este hechizo recibe una bonificación a una tirada cualquiera igual a un +10% multiplicado por tu característica de Magia, que deberá usar antes de que transcurran tantos días como tu característica de Magia.

Máscara de deseo

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La lengua de una furcia (+2)

Descripción: La criatura a la que toques sufre una profunda transformación: unas motas rosáceas se arremolinan sobre su carne, provocándole excitación y un intenso placer. La Máscara del deseo tiene varios efectos distintos. En primer lugar, contrarresta de forma inmediata el efecto de atracones de comida, embriaguez y carencia de sueño. En segundo lugar, elimina todo rastro externo de heridas o

abusos (aunque no repara el daño recibido). Por último, concede al sujeto una bonificación de +10% a sus tiradas de Empatía durante tantas horas como tu característica de Magia.

Deseo eterno

Factor de dificultad: 14

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Sal de mar (+2)

Descripción: Haces que el objetivo del hechizo desee algo fervientemente a tu elección y su único afán sea conseguirlo (A excepción de algo que ponga en riesgo su vida, tras recibir 1 heridas el hechizo disipará automáticamente). El objetivo ha de realizar una tirada de voluntad, si la supera el hechizo no tendrá efecto sobre él, en el caso de que no la supere, tendrá derecho a liberarse con una tirada de voluntad cada 6 horas o cuando cumpla su deseo.

El deseo revelado

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un pelo del objetivo (+2)

Descripción: Durante un instante tu mente queda enlazada con la del objetivo del hechizo, en el breve lapso de unión escudriñas cual es su mayor deseo, pues conocerlo te dará un gran poder sobre él. El objetivo ha de realizar una tirada de voluntad, si la supera no serás capaz de adentrarte en su mente.

Placer del dolor

Factor de dificultad: 16

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una gota de sudor de un amante (+2)

Descripción: Distorsionas los sentidos de una criatura situada a no más de 12 metros (6 casillas) de distancia. La víctima de este hechizo tiene derecho a una tirada de Voluntad para tratar de resistirse a sus efectos. Si la falla, percibirá el dolor como placer (y viceversa) durante tantos minutos como tu característica de Magia. Además, en todo asalto en que inflija o reciba daño, recibirá una bonificación de +10% a sus tiradas de HA y a su Resistencia durante 1 asalto.

La voz de la Locura

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La uña de un loco (+2)

Descripción: El objetivo del hechizo enloquecerá, comenzará a oír una voz en su cabeza que le instará a hacer cosas alocadas. Por ejemplo: Tras ver a un guardia la voz le dirá que debería robarle el oro, o bien darle un empujón a

ese guardia; O bien podría incitarle a seducir a la mujer de un noble. Cada vez que el objetivo escuche podrá hacer caso omiso a sus palabras si supera una tirada de Voluntad fácil (+10%), si no realizara la acción sugerida por la voz como si de veras estuviera seguro de que es la mejor opción. La voz durara tantas horas como tu característica de Magia y será escuchada a discreción del máster el número de veces que se oye, y quien realice el hechizo (Máster o jugador) será quien de las ideas que escuchara el objetivo.

El beso de la traición

Factor de dificultad: 18

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: La cabeza de una rata (+2)

Descripción: Besas al objetivo del hechizo de manera apasionada pero no forzada, pues el objetivo a de ser participe en la realización del hechizo aunque no conozca los puntos negativos de este. Al objetivo se le realizara el sueño que hayáis acordado entre los dos, durante 1d10 días disfrutara de este sin restricción alguna, tras ese tiempo el sueño se invertirá y sucederá todo lo contrario. Por ejemplo: El objetivo será bendecido con una belleza imposible, tras ese tiempo su rostro se marchitara quedando horrible; El objetivo deseara oro, por designios del destino recibirá una herencia sustanciosa, tras pasar los días perderá todo su oro y más si es que lo tenia de la peor manera posible. El efecto desaparecerá y su suerte volverá a la normalidad cuando lo desees o bien tras realizar un hechizo de disipar.

Baile de Slaanesh

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un frasco de vino (+2)

Descripción: Todas las criaturas vivas que se encuentren en un radio de 24 metros (12 casillas) deberán conseguir una tirada Desafiante (-10%) de Voluntad, de lo contrario no podrán hacer otra cosa que bailar lascivamente al son aethírico de la música de Slaanesh durante tantos minutos como tu característica de Magia. Durante todo este tiempo no podrán realizar ninguna acción y se consideran indefensos. Si alguna de ellas es atacada, el hechizo cesa de inmediato para ella. Como efecto secundario de este hechizo, cada minuto que pase una víctima danzando, deberá superar una tirada Difícil (-20%) de Voluntad para no ganar 1d10/5 puntos de Locura por oír la inhumana melodía. El lanzador del hechizo es inmune a los efectos del mismo.

Garras de la belleza

Factor de dificultad: 18

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una daga de hierro (+3)

Descripción: Los dedos de tus manos comienzan a estirarse, prácticamente alcanzando un metro de longitud, durante 2 asaltos por cada punto en tu característica de Magia tus garras te otorgaran un +15% a tu Habilidad de armas, daño igual a tu BF +2, un ataque adicional, además de tener la propiedad arma natural y rápido.

Torrente dorado

Factor de dificultad: 21

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pizca de orina (+3)

Descripción: Tu mano borbotea y emite un haz de luz amarilla. Este rayo puede afectar a un único objetivo situado a no más de 24 metros (12 casillas) de distancia, y que esté dentro de tu línea de visión. La víctima se siente inundada por emociones placenteras y embriagadoras. Cada asalto en que la víctima vaya a realizar una acción deberá conseguir una tirada de Voluntad, de lo contrario se quedará quieta, sonriendo estupefacta y renunciando a todas sus acciones del asalto. Las víctimas que hayas superado tres tiradas de Voluntad seguidas quedan libres de este hechizo.

Marioneta de carne

Factor de dificultad: 22

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una marioneta (+3)

Descripción: Tomas el control de otra criatura, convirtiéndola en tu marioneta. Si el blanco falla una tirada Desafiante (-10%) de Voluntad, el color de sus ojos cambiará para convertirse en el tuyo. Además, se volverá sonrojado y sudoroso, como si estuviera excitado o enfurecido. Mientras esté bajo tu control, la víctima obedecerá tus órdenes mentales. Si le ordenas que ataque a sus camaradas, deberá hacerlo. Tu control sobre ella es tan completo que incluso puedes hablar a través de sus labios. Conservas el control sobre la víctima durante tantas horas como tu característica de Magia, pero no debes perderla de vista. Además, deberás gastar media acción cada asalto para mantener el control, pues de lo contrario el hechizo finaliza de inmediato. Las víctimas de este hechizo se sienten violadas y deben conseguir otra tirada de Voluntad cuando expire el hechizo para no ganar 2 puntos de Locura. Si ordenas a la víctima que actúe de forma suicida, tendrá derecho a una tirada de Voluntad adicional para anular los efectos del hechizo.

El amor de Slaanesh

Factor de dificultad: 25

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un vial de sangre de Diablilla (+3)

Descripción: Haces que el objetivo del hechizo quede locamente enamorado de ti, este luchara por ti aun a costa de enfrentarse a sus seres más queridos, luchara hasta el punto de la extenuación, pues el luchara "hasta la muerte",

al recibir un golpe crítico, el daño por debajo de 0, ira directo a el lanzador del hechizo, así un golpe crítico de -3 te infligirá 3 heridas directas, tras el primer golpe crítico el efecto del hechizo se disipara o bien tras tantos turnos como tu característica de magia por dos. Antes de caer locamente enamorado el objetivo ha de realizar una tirada difícil de voluntad (-20%), si la supera el hechizo no surtirá efecto sobre él.

Maldición de la carne

Factor de dificultad: 25

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un tumor amputado y rellenado con 144 arañas vivas (+3)

Descripción: Provocas crecimientos carnosos horribles e incontrolables en una única criatura situada a 24 metros (12 casillas) o menos de ti. El objetivo puede resistirse a este hechizo si supera una tirada Difícil (-20%) de Voluntad. Cada asalto posterior al lanzamiento del hechizo, tira 1d10 y consulta la tabla siguiente para determinar los efectos del hechizo en dicho asalto.

- 1-3: El cuerpo de la víctima esparce unos tumores de grasa, tendones y músculos, a una distancia de 2 metros (1 casilla) en una dirección aleatoria. Toda criatura que se encuentre en su camino deberá conseguir una tirada de agilidad para no quedar cubierta por esta porquería. En cada asalto posterior deberá superar una tirada Desafiante (-10%) de Agilidad para liberarse; si pasa un minuto sin conseguirlo, correrá el riesgo de asfixia.
- 4-6: Un tentáculo sale disparado a 1d10x2 metros (1d10 casillas) de distancia en una dirección aleatoria. Toda criatura que se encuentre en su camino deberá conseguir una tirada de Agilidad para no sufrir un impacto de Daño 3.
- 7-8: No sucede nada en este turno.
- 9-0: La víctima y todos sus tumores se desplazan 1d10x2 metros (1d10 casillas) en una dirección aleatoria.

Los efectos de la Maldición de la carne son permanentes, y a la víctima le seguirán creciendo estos tumores hasta que se lance con éxito sobre ella un hechizo de Disipar (que hará desaparecer todos los tumores) o hasta que muera. Mientras esté afectada por este hechizo, la víctima no podrá realizar ninguna acción y se considera indefensa.

Súcubo

Factor de dificultad: 28

Preparación: Tres acciones completas

Ingrediente: La lengua de una virgen (+3)

Descripción: Al completar este hechizo, tu espíritu se libera de tu cuerpo (que cae en coma) y flota hacia el Aethyr. Aunque no puedes interactuar con el mundo físico, aun puedes oler, saborear, tocar, oír y ver con normalidad. Mientras estés en esta forma fantasmal, serás

completamente invisible y no podrás ser dañado por armas no mágicas. Aún sigues sujeto a las leyes de la naturaleza (no podrás volar, atravesar paredes ni hacer cualquier cosa que no pudieras en situaciones normales). Tampoco puedes lanzar hechizos. Permanecerás en este estado durante tantas horas como el doble de tu característica de Magia. Antes de que finalice el hechizo, deberás regresar a tu cuerpo. Si de algún modo no logras entrar en él a tiempo, tu conciencia volverá bruscamente a tu cuerpo, pero deberás conseguir una tirada Difícil (-20%) de Voluntad para no ganar 1 punto de Locura. No puedes lanzar este hechizo sobre otros.

Aunque similar al hechizo Proyectar espíritu, éste tiene el inusual efecto de manifestarse a sí mismo cuando tu forma fantasmal entra en contacto con la carne de un mortal. Gracias al poder de Slaanesh, el sujeto al que toques lo sentirá, incluso aunque no pueda verte, olerte ni oírte. No podrás dañar al sujeto, sólo excitar sus sentidos. Cada hora que pases acariciando a tu víctima, el sujeto de tus atenciones deberá conseguir una tirada de Resistencia y otra de Voluntad. Si falla la de Resistencia, perderá 1d10 Heridas provocadas por la turbación de su alma. Si falla la de Voluntad, ganará 1 punto de Locura debido al intenso placer. La víctima podrá actuar con normalidad mientras esté siendo estimulada (aunque se sentirá un poco rara).

.....

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.