

Vientos Cortantes

Nivel: 1 Alcance: 30' o más Duración: Instantáneo o 1 asalto/NL
Tiempo de Lanzamiento: 1 acción Salvación: Ninguna o Reflejos

General El mago crea una o más rachas de vientos cortantes que puede dirigir a un enemigo o hacer que le envuelvan. *Especial:* en todos los casos, para impactar a un enemigo con una ráfaga cortante, la prueba de conjuro debe igualar o superar su CA. Los modificadores habituales para las tiradas de ataque se aplicarán a la prueba de conjuro, pero solo a efectos de determinar si la ráfaga daña al objetivo, no para determinar el efecto del conjuro.

Manifestación Tira 1d4: (1) el mago "moldea y amasa" el aire a su alrededor hasta acumular suficiente entre sus manos y después lo suelta en forma de ráfaga; (2) la ropa y cabello del mago empiezan a agitarse por sí solos y se arremolinan a su alrededor, sacudidos por los vientos de Itthha; (3) el mago da vueltas sobre sí mismo a una velocidad cada vez mayor, convirtiéndose en un pequeño tornado que sale disparado al completar el conjuro; (4) el mago mueve las manos con gestos bruscos y el viento cortante surge de sus movimientos

1 Perdido, fracaso y estigma de patrón.

2-11 Perdido. Fracaso.

12-13 El mago puede dirigir una breve ráfaga de viento cortante contra un objetivo a 30' de distancia. Para impactar, debe tener línea de visión hacia el objetivo. La ráfaga hace 1d4+NL puntos de daño cortante, y también puede dirigirse contra objetos inanimados, cortando cuerdas, etc.

14-17 El mago dispara dos ráfagas de viento cortante o una sola ráfaga más potente. Para poder impactar, debe tener línea de visión hacia el objetivo. Los objetivos de una ráfaga doble deben hallarse dentro de un cono de 40' de largo y 20' de ancho en su extremo, y hace 1d8 + NL puntos de daño cortante a cada objetivo al que impacte. La ráfaga potente tiene un alcance de 80' y hace 2d8 + NL puntos de daño cortante al objetivo al que impacte.

18-19 El mago conjura un remolino de vientos cortantes a su alrededor durante 1 asalto por NL. Durante ese tiempo, recibe un +4 a la CA y todo atacante que intente golpearle con armas cuerpo a cuerpo (salvo las de largo alcance) o armas naturales debe superar una salvación por Reflejos o sufrir 1d4 + NL puntos de daño cortante.

20-23 El mago dispara ráfagas cortantes que afectan a todos los objetivos (tanto aliados como enemigos) en un cono de 50' de largo y 30' de ancho en su extremo, causando 1d8+NL puntos de daño cortante. La prueba de conjuro se compara contra la CA de cada objetivo por separado para comprobar si resulta impactado.

- 24-27 El mago conjura un remolino de vientos cortantes a su alrededor durante 1 asalto por NL. Durante ese tiempo, recibe un +6 a la CA y se vuelve inmune a los proyectiles normales y a los ataques de gas. Todo atacante que intente golpearle con armas cuerpo a cuerpo (salvo las de largo alcance) o armas naturales debe superar una salvación por Reflejos o sufrir $1d8 + NL$ puntos de daño cortante. En lugar de este efecto, el mago puede optar por proteger hasta a una criatura por NL que se encuentre adyacente a sí mismo con un efecto idéntico al resultado 18-19.
- 28-29 El mago conjura a la vez un remolino a su alrededor y una ráfaga cortante, combinando los resultados 20-23 y 24-27 en un mismo lanzamiento del conjuro.
- 30-31 El mago proyecta ráfagas cortantes que emanan de sí mismo y salen disparadas en todas direcciones. Todas las criaturas (amigas o enemigas) a 40' de distancia o menos del mago pueden ser impactadas, sufriendo $3d6 + NL$ puntos de daño cortante.
- 32+ El mago conjura un tornado de vientos cortantes, que avanza dejando un reguero de destrucción a su paso durante 1 asalto por NL. El tornado tiene un diámetro de 10' y una altura de 60', y avanza a una velocidad de 60' pies por asalto en línea recta en la dirección elegida por el mago, causando $3d8 + NL$ puntos de daño cortante a cualquier cosa que se encuentre en su camino. El tornado puede ser esquivado con una tirada de salvación por Reflejos. Una vez soltado, el mago puede emplear un dado de acción para cambiar la dirección del tornado, pero éste no puede permanecer estático.

Caminar con el Viento

Nivel: 2	Alcance: Personal o más	Duración: Varía
	Tiempo de Lanzamiento: 1 acción	Salvación: Voluntad
General	El mago puede caminar sobre aire como si fuera sólido, otorgar esa facultad a sus acompañantes, o incluso convertirse en nube para cabalgar los vientos.	
Manifestación	Tira 1d4: (1) el mago conjura una esfera de aire arremolinado sobre la que se desplaza; (2) las suelas de los pies del mago proyectan ráfagas de viento hacia abajo que le mantienen en el aire; (3) el mago simplemente levita y se puede desplazar sin hacer el gesto de andar; (4) los pies del mago quedan envueltos en pequeños tornados	
1	Perdido, fracaso y estigma de patrón.	
2-11	Perdido. Fracaso.	
12-13	Fracaso, pero no se pierde el conjuro.	
14-17	El mago camina sobre un colchón de aire que le permite andar sin tocar el suelo mientras se mantenga en movimiento. El mago flota a unos 10 centímetros, y puede avanzar a su velocidad normal y sin perder capacidad de maniobra. Puede cruzar sobre terreno peligroso sin sufrir daño, no activa las trampas que funcionen por presión y puede incluso caminar sobre el agua y otros líquidos, pero no caminar sobre el vacío. El conjuro dura un turno por NL, pero el efecto termina el primer asalto en el que el mago no se desplaza al menos la mitad de su capacidad de movimiento. Los vientos fuertes (35+ km/h) pueden impedir el avance o incluso empujar al mago hacia atrás, y vientos turbulentos o excepcionalmente fuertes pueden provocar caídas o pérdidas de control.	
18-19	Como en el resultado anterior, pero el mago puede ahora también caminar sobre el vacío, siempre que empiece y termine el asalto sobre suelo firme. Además, puede lanzar el conjuro sobre sí mismo y a otras criaturas adyacentes de hasta 300 libras de peso por NL, dividiendo su duración total a partes iguales entre todos los receptores.	
20-23	Como en el resultado anterior, pero ahora los receptores ya no están limitados a acabar su movimiento sobre tierra firme al cruzar el vacío. También pueden ganar y perder altura al caminar sobre el vacío, como si subieran o bajaran escaleras invisibles. Los ascensos se realizan a mitad de movimiento. Además, el conjuro ya no termina para un receptor si éste deja de moverse.	
24-27	Como en el resultado anterior, con las siguientes diferencias: la duración aumenta a 1 turno/NL para cada objetivo; no hay límite de peso para los objetivos del hechizo (pudiendo usarse sobre monturas, por ejemplo); y los vientos inferiores a 100 km/h ya no afectan a los objetivos del conjuro.	

- 28-29 Como en el resultado anterior, y además los objetivos del conjuro duplican su velocidad de movimiento habitual mientras caminen con los vientos. A este nivel de poder, si el conjuro se termina o es disipado mientras los objetivos siguen en el aire, estos flotarán suavemente hacia abajo 60' por asalto durante 1d6 asaltos, posiblemente permitiendo que aterricen sin sufrir daños.
- 30-31 El mago adopta una forma vaporosa similar a una nube o un jirón de niebla de aspecto humanoide, que puede surcar los vientos con gran facilidad. El cambio dura 1 hora/NL, y mientras permanezca en dicho estado será inmune a los ataques físicos mundanos, aunque tampoco él podrá afectar físicamente a su entorno. El mago puede volar a una velocidad de 10' por asalto con una maniobrabilidad perfecta. Si lo desea, puede conjurar un viento mágico que le desplazará a una velocidad de 600' pies por asalto (40 km/h), aunque con una maniobrabilidad pobre que no permite su uso en interiores y espacios delimitados. El caminante de los vientos puede cambiar entre su forma física y su forma gaseosa a voluntad mientras dure el conjuro; la transformación entre estados lleva 6 asaltos, y la duración del conjuro sigue contando aunque el mago esté en forma humana. Un mago en forma gaseosa no es invisible, pero en las condiciones adecuadas será confundido el 80% de las veces por una nube, niebla, gas, vapor, etc. Durante el último minuto de duración del conjuro, un caminante de los vientos en forma de nube desciende automáticamente 60' por asalto, aunque si lo desea puede descender más rápido.
- 32-33 Como el resultado anterior, pero el viento mágico impulsa ahora a 1500' por asalto (102 km/h), y el lanzador puede afectar a una criatura tocada cada dos NL (además de a sí mismo). Las criaturas pueden actuar independientemente cuando se desplazan a 10' por asalto, pero el viento que permite el movimiento rápido está bajo control del lanzador, y desplaza a todos los objetivos en la misma dirección y velocidad.
- 34-35 Como el resultado anterior, pero el mago puede afectar a una criatura adicional por NL (en lugar de cada 2 NL), y ahora cada criatura afectada se puede mover y actuar independientemente del lanzador.
- 36+ A este nivel de poder, el mago confiere la capacidad de caminar con el viento a todo un ejército. Todas las criaturas de tamaño gigantesco o menor y que estén a 300' o menos del mago obtendrán la capacidad de caminar con el viento (como en el resultado 24-27). El mago podrá adoptar una forma gaseosa (como en el resultado 32-33) durante un día entero, así como cualquier criatura a la que toque personalmente durante el lanzamiento del conjuro. Lo normal es que sólo un máximo de 8 criaturas de tamaño humano puedan apiñarse alrededor del mago y tocarle durante el lanzamiento.

Lllamar a los Gigantes del Viento

Nivel: 3 Alcance: 20' por NL Duración: Varía
Tiempo de Lanzamiento: 1 turno Salvación: Fortaleza parcial (a veces)

General El mago invoca a un avatar espiritual o físico de uno de los Cuatro Vientos que sirven a Ithha, el Príncipe Elemental del Viento. Si el mago lanza el conjuro con éxito podrá elegir cualquier efecto correspondiente al resultado de la prueba de conjuro o menor, lo que permite elegir un resultado menos poderoso pero que podría ser de mayor utilidad. Este conjuro solo puede lanzarse a cielo abierto.

Manifestación El lanzador invoca a los Cuatro Vientos gritando a pleno pulmón para hacerse oír entre el vendaval que se arremolina a su alrededor.

1 Perdido, fracaso y estigma de patrón.

2-11 Perdido. Fracaso.

12-15 Fracaso, pero no se pierde el conjuro.

16-17 El Viento del Oeste, heraldo de la primavera, responde a la llamada y se manifiesta como una suave y agradable brisa que revivifica todo cuanto toca. Todos los seres vivos en un área de 20' por NL recuperan 1d7+NL puntos de golpe. Los personajes a 0 puntos de golpe superan automáticamente la tirada de Suerte para "darle la vuelta al cadáver", y además no sufren ninguna penalización a sus características. Las plantas marchitas reverdecen, la comida y el agua podridos o contaminados quedan purificados, y las personas y animales estériles recuperan la fertilidad perdida. El viento dura 1 asalto por NL, pero cada ser vivo solo se puede beneficiar una vez de sus efectos revitalizadores.

18-21 El Viento del Sur, portador del verano, responde a la llamada y se manifiesta como un siroco cálido y reseccante que arrastra polvo y arena. Todos los seres vivos en un área de 20' por NL reciben una penalización de -1d a todas sus acciones, y deben superar una tirada de salvación por Fortaleza o sufrir 1d7+NL puntos de daño por deshidratación y marchitamiento. Las planas se resecan y marchitan y el agua se evapora (hasta un máximo de 1 m3 por NL). La tirada debe ser realizada cada asalto mientras sigan en la zona de efecto. El viento dura 1 asalto por NL.

22-23 El Viento del Este, mensajero del otoño, responde a la llamada y se manifiesta como una corriente de aire que arrastra y se lleva los malos augurios. El viento genera una reserva de puntos de Suerte igual a 1d7+NL. Todos los seres vivos en un área de 20' por NL pueden quemar Suerte de esta reserva en lugar de usar la suya propia. El lanzador del conjuro puede decidir qué criaturas tienen derecho a usar la reserva de Suerte. Además, las tiradas de Suerte realizadas por las criaturas afectadas por el Viento del Este reciben un bono de +2. El viento dura 1 asalto por NL.

- 24-26 El Viento del Norte, portador del invierno, responde a la llamada y se manifiesta como un vendaval gélido cargado de granizo. Todos los seres vivos en un área de 20' por NL sufren 2d6+NL puntos de daño (salvación de Fortaleza para mitad de daño). Las criaturas afectadas también estarán cegadas y su movimiento se reducirá a la mitad. Las criaturas que ataquen o entren en el área deberán superar una salvación de Reflejos o resbalarán y caerán al suelo. El vendaval dura 1 asalto por NL, y tras terminar, el granizo en el suelo se derretirá al cabo de 1d4+2 asaltos.
- 27-28 El Viento del Oeste responde manifestándose físicamente. El efecto básico es idéntico al resultado 16-17, pero además en el interior de la brisa se puede apenas distinguir una silueta humanoide de tamaño colosal, formada por vientos arremolinados. El Viento del Oeste puede tocar a una criatura por asalto. Un personaje tocado que haya fallado la tirada de "darle la vuelta al cadáver" despierta como si en realidad la hubiera superado, y además no pierde puntos de características. Si el Viento del Oeste toca a una criatura que no haya caído, le confiere 1d12+NL puntos de golpe temporales. Estos pg temporales siempre se pierden antes que los propios, y duran 1 hora por NL. Todas las criaturas tocadas por el Viento del Norte son bendecidas con la fertilidad, y su siguiente relación sexual será muy fructífera reproductivamente hablando.
- 30-31 El Viento del Sur responde manifestándose físicamente. El efecto básico es idéntico al resultado 18-21, pero además en el interior de la brisa se puede apenas distinguir una silueta humanoide de tamaño colosal, formada por vientos arremolinados. El Viento del Sur puede tocar a una criatura por asalto. Cada criatura tocada sufre 1d12+NL puntos de daño por deshidratación.
- 32-33 El Viento del Este responde manifestándose físicamente. El efecto básico es idéntico al resultado 22-23, pero además en el interior de la brisa se puede apenas distinguir una silueta humanoide de tamaño colosal, formada por vientos arremolinados. El Viento del Este puede tocar a una criatura por asalto. Cada criatura tocada regenera 1 punto de Suerte, hasta un máximo de su puntuación original. Además, cada punto de Suerte quemado de la reserva creada por el hechizo da un bono de +1d3 en lugar de +1. En el caso de ladrones y otros personajes con dado de Suerte propio, éste aumenta en una categoría al quemar puntos de Suerte de la reserva.
- 34-35 El Viento del Norte responde manifestándose físicamente. El efecto básico es idéntico al resultado 24-26, pero además en el interior de la brisa se puede apenas distinguir una silueta humanoide de tamaño colosal, formada por vientos arremolinados. El Viento del Norte puede tocar a una criatura por asalto. Cada criatura tocada queda paralizada por el frío intenso mientras dure el hechizo a no ser que supere una tirada de salvación por Fortaleza.
- 36+ ¡Los Cuatro Vientos responden! El mago puede dividir la zona de efecto entre los Cuatro Vientos como mejor le convenga, con los efectos descritos en los resultados 27-35. Los Vientos no se pueden solapar entre ellos. Alternativamente, puede invocar a los Cuatro Vientos de uno en uno, pudiendo usar un dado de acción cada asalto para cambiar de Viento y por tanto de efecto.