

EL NET.COMPENDIO DE LA MAGIA SALVAJE

SEGUNDA EDICIÓN

Compilado a partir de material de rec.games.frp.dnd

Editado por Marc Sherman (msherman@zeus.uwaterloo.ca)
Traducido por KalEl el Vigilante (clark_kent_@hotmail.com)

ÍNDICE

ÍNDICE	1
INTRODUCCIÓN	2
SOBRE EL NET.COMPENDIO DE LA MAGIA SALVAJE	2
CONTRADICCIONES CON OTRAS FUENTES DE AD&D	3
CAMBIOS EN LA SEGUNDA EDICIÓN	3
COPYRIGHT	4
CONTACTAR CON EL EDITOR	4
CONTRIBUIR AL NET.COMPENDIO	4
Líneas maestras para conjuros	4
Líneas maestras para PNJs y Monstruos	4
Líneas maestras para Oleadas Salvajes	5
COLABORADORES	5
CONJUROS	6
NIVEL 1	6
Intensidad Caótica de Käsegott	6
Intento de Mejora de Cyril	6
NIVEL 2	7
Dominio de la Oleada de Cyril	7
Puntos de Vida Fluorescentes de Käsegott	7
Temerario Recurso Mejorado de Käsemädchen	8
NIVEL 3	8
Armadura Salvaje de Natasha	8
Caos Divino	8
Curvaluz de Gymlainac	9
Choque de Puenting de Cyril	9
Peligrosa Mina Salvaje de Natasha	10
NIVEL 4	10
Cuerda de Puenting de Cyril	10
Piedras Rúnicas Salvajes de Käsemädchen	11
Visión Caótica	11
NIVEL 5	12
Buena Racha de Paithan (Reversible)	12
NIVEL 6	13
Pifia de Paithan	13
Teleportación Incierta de Heisenberg	13
NIVEL 9	14
Lugar Caótico	14
LISTA COMPLETA DE CONJUROS DE MAGIA SALVAJE	14
Nivel 1	15
Nivel 2	15
Nivel 3	15
Nivel 4	15
Nivel 5	15
Nivel 6	15
Nivel 7	16

Nivel 8	16
Nivel 9	16
OBJETOS MÁGICOS	16
FABRICACIÓN DE OBJETOS DE MAGIA SALVAJE	16
CETROS	16
Cetro Radiactivo de Paithan	16
VARITAS	17
Varita de Maravilla	17
MAGIA VARIADA	17
Amuleto de los Planos	17
Canicas de Silvarus (Menores)	17
Canicas de Silvarus (Mayores)	19
Mazo de Ilusiones	19
Mazo de Muchas Cosas	19
Pañuelo de Cambio	21
Piedra de la Suerte Salvaje	22
Piedra Salvaje	23
Pozo de Muchos Mundos	24
Saco de Judías	24
Saco de Trucos	24
ARMAS	24
Bláster Pesado de Paithan	24
Hoja del Caos	25
ENCUENTROS DE MAGIA SALVAJE	27
PNJs MAGOS SALVAJES	27
Cyril el Siempre Contraproducente	27
Käsegott Von Lieblingszigaretten	29
Silvarus Quinthani	31
MONSTRUOS CON MAGIA SALVAJE	32
Lord Vlaior (Tana'rri Mayor)	32
TABLAS	34
ADJUDICACIÓN DE TIRADAS DE MAGIA SALVAJE	34
Cómo tirar la Variación de Nivel de Magia Salvaje	34
Olvidarse de tirar la Variación de Nivel	34
Cómo tirar Oleadas Salvajes	34
Cuándo ignorar una tirada de Oleada Salvaje	34
Qué magia afecta a las tiradas de Oleada Salvaje	35
Cómo disipar los efectos de las Oleadas Salvajes	35
Cómo usar la Tabla de Oleadas del Net.Compendio	35
Cómo aplicar Bonus a las tiradas de Oleada Salvaje	35
VARIACIÓN DE NIVEL DE MAGIA SALVAJE	36
TABLA DE OLEADA SALVAJE	36

INTRODUCCIÓN

Sobre el Net.Compendio de la Magia Salvaje

Este libro contiene una colección de material de referencia para jugadores y dungeon masters con partidas de AD&D 2ª Edición que incluyan Magia Salvaje. Todo lo presentado aquí ha sido escrito por jugadores que han ofrecido su tiempo y sus ideas sobre la Magia Salvaje. Aunque la Magia Salvaje nació en el mundo de juego de los Reinos Olvidados de T\$R, se ha intentado que el presente material sea aplicable a cualquier mundo de juego que utilice las reglas de AD&D.

Ninguna de las reglas de este libro ha sido aprobada por T\$R o cualquier otra autoridad en AD&D. Se alienta a los Dungeon Masters a que lean el Net.Compendio con sus jugadores antes de

introducirlo en la partida, para decidir qué partes deben incluirse en la campaña y cuales no.

El "Tomo de Magia" (AD&D 2ª Edición) está altamente recomendado en cualquier campaña que incluya Magia Salvaje. Por razones de copyright, ni en este ni en ningún otro net.libro de dominio público se puede encontrar material de los libros de T\$R. Así pues, hay tablas, conjuros y otras informaciones concernientes a la Magia Salvaje que no han podido ser incluidas. Allí dónde hay un agujero en la información de este libro, se hace referencia a la página del correspondiente libro de T\$R.

Debido al hecho de que mi mago salvaje Kāsemädchen ha cambiado de hombre a mujer, todos los pronombres de este texto han sido cambiados a su forma femenina. Esto se hace sólo en aras de la simplicidad, y en modo alguno pretende excluir a los hombres de AD&D. Si alguien tiene una solución mejor a este problema, por favor, que me escriba un e-mail con las sugerencias.

NOTA DEL TRADUCTOR: La afirmación anterior era cierta para la edición original, en inglés, del Net.Compendio. No obstante, la diferencia en la utilización del género en ese idioma y en español (dónde las palabras claramente son o masculinas o femeninas) me ha llevado a mantener el género normal de las palabras, en lugar de utilizar siempre pronombres femeninos que hubieran dado lugar a confusión.

Contradicciones con otras fuentes de AD&D

Este libro debería considerarse una revisión tanto al "Tomo de Magia" (AD&D 2ª Edición) como a la 5ª Edición del "Great Net Spellbook". A medida que las fuentes se actualicen, este libro irá actualizándose también para mantener su coherencia. En la mayoría de casos en que la descripción de un conjuro, regla u objeto mágico difiere entre este libro y otras fuentes, la versión presentada aquí entra en más detalles que la versión previa. De todas formas, este libro contradice específicamente a otras fuentes de AD&D en los siguientes casos:

Leyenda de conjuros: A lo largo de este libro, el asterisco * habitualmente utilizado en otras fuentes de AD&D para señalar que un conjuro es de Magia Salvaje, no se utiliza. En su lugar, se incluye "Salvaje" en la sección de "Escuela" de todos los conjuros de Magia Salvaje.

Magia del Caos (Chaos Magic): Este es un conjuro de 5º nivel de Magia Salvaje que se puede encontrar en la 5ª Ed. del "Great Net Spellbook", y que no está incluido en este libro. El conjuro tiene los mismos efectos que el conjuro de nivel 8 *Zona Salvaje* del "Tomo de Magia", excepto que *Magia del Caos* es permanente mientras que *Zona Salvaje* tiene una duración finita. Ya que esto hace de *Magia del Caos* un conjuro más poderoso a un nivel más bajo, se recomienda que sea quitado del juego. Sus efectos pueden ser duplicados lanzando *Zona Salvaje* seguido de *Permanencia*.

Lugar Caótico (Chaos Environment): Este conjuro estaba listado como de nivel 7 en la 5ª Edición del "Great Net Spellbook", pero ha sido cambiado a nivel 9 en este libro. Esto es así para restaurar el equilibrio al uso de tal conjuro por haber hecho desaparecer el de *Magia del Caos*. Además, puesto que se pueden crear regiones de Magia Salvaje por tiempo limitado utilizando el conjuro de *Zona Salvaje*, se ha cambiado la descripción de *Lugar Caótico* para tener en cuenta ese hecho. Lee la descripción de *Lugar Caótico* de este libro para más detalles.

Objetos de Magia Salvaje: La mayoría de objetos que en el "Tomo de Magia" se listan como potencialmente controlables por un Mago Salvaje no contienen la explicación de exáctamente qué aspecto del objeto puede ser controlado. Tales objetos se encuentran en este libro, con sugerencias para el arbitrio del DM en tal control.

Cambios en la Segunda Edición

Los siguientes cambios han tenido lugar desde el primer boceto del "Net.Compendio de la Magia Salvaje":

- han sido añadidos los conjuros *Intento de Mejora de Cyril* (Nivel 1), *Dominio de la Oleada de Cyril* (Nivel 2), *Choque de Puenting de Cyril* (Nivel 3), *Caos Divino* (Nivel 3), *Cuerda de Puenting de Cyril* (Nivel 4) y *Teleportación Incierta de Heisenberg* (Nivel 6)
- se ha convertido el conjuro *Buena Racha de Paithan* del Nivel 6 al 5, tras consultar con el autor original
- se han editado las descripciones de los conjuros *Armadura Salvaje de Natasha* y *Peligrosa Mina Salvaje de Natasha*, tras consultar con el autor original
- unas cuantas Oleadas Salvajes que estaban duplicadas han sido sustituidas por nuevas Oleadas
- se ha trasladado la Tabla de Oleada Salvaje al final del documento, para acelerar la lectura e impresión con Microsoft Word
- se han añadido sugerencias a la descripción de la Varita de Maravilla para recargar y provocar una descarga retributiva con ella
- se ha añadido al capítulo de Objetos Mágicos una sección referente a la Fabricación de Objetos de Magia Salvaje
- los objetos Hoja del Caos, Pañuelo de Cambio y Blaster Pesado de Paithan han sido añadidos al capítulo de Objetos Mágicos
- para reducir incompatibilidades con la GDM, los nuevos poderes atribuidos a la Piedra de la Buena Suerte en el primer boceto del Compendio se han convertido en un nuevo objeto, llamado Piedra de la Suerte Salvaje
- Cyril el Siempre Contraproducente y Käsegott Von Lieblingszigaretten han sido añadidos al capítulo de PNJs Magos Salvajes
- en la traducción, se ha cambiado el Alcance de la "Cuerda de Puenting de Cyril" a 0. Originalmente era de 10 m./nivel del Lanzador, pero eso contradice a la descripción del conjuro.

Copyright

Algunas partes de esta recopilación se reimprimen bajo copyright de sus autores. De la misma forma, toda esta recopilación está protegida por el copyright de antología que mantiene su editor. Este libro puede ser libremente distribuido para su uso con AD&D o otros juegos de rol, sin ánimo de lucro, de forma electrónica o impresa pero inalterada. Cualquier otro uso de este material sin consentimiento escrito expreso del editor constituye un atentado al copyright.

Contactar con el editor

Este libro ha sido editado por Marc Sherman. Soy estudiante a tiempo completo de la Universidad de Waterloo, además de mantener un trabajo a tiempo completo como ingeniero de software; trabajo en el Compendio en mi tiempo libre. Aunque actúo como editor y compilador del Compendio, no asumo ninguna responsabilidad por la exactitud o jugabilidad de nada de lo que en él se incluye. He intentado editar todos los envíos y sugerencias para asegurar coherencia, cohesión y equilibrio en el juego. Por favor, escribidme si tenéis cualquier comentario, sugerencia o contribución para futuras ediciones del Compendio. Se me puede encontrar en Internet a través de

Contribuir al Net.Compendio

Por favor, enviadme cualquier material original que tengáis referente a los magos y la magia salvaje que queráis compartir. Todo material es bienvenido, incluyendo conjuros, oleadas, PNJs, monstruos, objetos mágicos o discusiones acerca de las reglas de la magia salvaje. Si tenéis alguna o varias contribuciones que hacer, por favor, enviádmelas por e-mail a la dirección anterior. Mi formato preferido es Microsoft Word, aunque puedo convertir practicamente cualquier tipo de archivo de texto que podáis imaginar. Por favor, tened en cuenta que todos los envíos serán sometidos a edición antes de ser publicados en una futura edición del "Net.Compendio de la Magia Salvaje". Además, sed tan amables de seguir las siguientes líneas generales para los diversos tipos de envío:

Líneas maestras para conjuros

Se ha hecho un intento vehemente de editar los conjuros recibidos para el Net.Compendio para asegurarse de que eran comparativamente igual de poderosos que los conjuros publicados por T&R del mismo nivel. El nivel de muchos de los conjuros que aparecen aquí ha sido aumentado o reducido respecto a los envíos originales. Muchos jugadores tienden a bajar un poco el nivel de los conjuros que investigan. Por favor, tened cuidado de equilibrar el poder de vuestros conjuros con el de otros de nivel similar.

Si queréis, haré llegar la versión final editada de los conjuros que enviéis a Boudewijn Wayers, para que sean también incluidos en la siguiente edición del "Great Net Spellbook".

Líneas Maestras para PNJs y Monstruos

Se ruega que adjuntéis una ficha completa de vuestros monstruos o PNJs que siga el formato, orden y estilo de los encontrados en esta edición. Aseguraos de incluir una buena mezcla de reglas de juego, información para jugar al personaje, tácticas de combate y historial del personaje/monstruo.

Líneas Maestras para Oleadas Salvajes

La Tabla de Oleada Salvaje de esta recopilación ha sido cuidadosamente editada a partir de las diversas tablas de porcentaje actualmente disponibles en la red. Se han quitado las entradas duplicadas y las muchas tablas existentes han sido mezcladas en un sólo juego de oleadas salvajes. Para simplificar el mantenimiento y actualización de la lista, os pediría que comprobéis vuestras propias listas de oleada salvaje por si hubiera entradas duplicadas (ya existentes en esta), y para ordenarlas de peor a mejor antes de enviarlas. Si lo que enviáis es una tabla originalmente pensada para la Varita de Maravilla, por favor, reformulad las oleadas para que se refieran al "Lanzador de la oleada" en lugar del "poseedor de la varita". También sería deseable que en vuestros envíos hubiera un equilibrio entre oleadas beneficiosas y perjudiciales, al igual que entre débiles y potentes. Si realmente queréis hacerme un favor, también podríais marcar cada oleada con un número indicando aproximadamente donde encajaría en la tabla actual según su alcance y poder. Por favor, tened en cuenta que no hace falta que enviéis oleadas salvajes en grupos de 100. Yo recopilaré todas las oleadas enviadas hasta que tenga suficientes para hacer una nueva tabla con 800 entradas.

Colaboradores

Me gustaría dar gracias infinitas a los colaboradores que han añadido material al Compendio, además de a todo el mundo de rec.games.frp.dnd. Las siguientes personas han contribuido con material al "Net.Compendio de la Magia Salvaje":

- Erwin Abrahamse <erwin@zen.et.tudelft.nl> - Edición de las tablas de Oleada Salvaje
- George Bounoutas <antichrist+@cmu.edu> - Conjuros de Natasha
- Craig Campbell <craigc@csd4.csd.uwm.edu> - Cyril y sus conjuros
- Gary Dearman <gdearman@umiami.ir.miami.edu> - El trabajo en Paithan, Silvarus, y Vlaior, las tablas de Oleada Salvaje, la Piedra Salvaje y todo el Mazo de Muchas Cosas
- Orlando de la Cruz - El trabajo en Paithan
- Knut Skomedal <skomedal@alkymi.unit.no> - Tablas de Oleada Salvaje
- James Fischman - *Caos Divino*, *Teleportador Incierto de Heisenberg*, y el Pañuelo de Cambio
- Brian David Waak - Tablas de Oleada Salvaje
- Boudewijn Wayers <wsbusr1@urc.tue.nl> - Compilador del "Great Net Spell Book"
- Ed Gatensby (DM), Ken Shaw (Kandar), y Charles Kernerman (Gustov Vanderplotz) - Piedra de la Suerte Salvaje, y gracias extras por aguantarme mientras aprendía exactamente por qué le llaman magia salvaje

Desde el apartado de traducción, muchas gracias a la gente de es.rec.juegos.rol y especialmente a Jordi "Hefestos" Rojo.

CONJUROS

Nivel 1

Intensidad Caótica de Käsegott (Alteración, Salvaje)

Alcance: 0
Componentes: VSM
Duración: 1 round cada 2 niveles
Tiempo de Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Lanzador
Tirada de Salvación: No

Este conjuro garantiza al Lanzador una bonificación de +1 en las tiradas subsiguientes en la tabla de Variación de Nivel de Magia Salvaje. Este bonus se mantiene efectivo durante un asalto por cada dos niveles de experiencia del Lanzador.

Las Oleadas Salvajes se determinan utilizando la tirada ajustada, y el bonus de +1 se aplica también a la tirada de porcentaje de determinación de la oleada.

El componente material de este conjuro es una pata de conejo, un trébol de cuatro hojas, u otro amuleto de la buena suerte. El amuleto no puede ser comprado; el Lanzador debe crear su propio amuleto: cazando el conejo y curando la pata, o encontrando el trébol en un prado, etc. Cualquier amuleto puede ser considerado válido para el DM, aunque debe dar las mismas dificultades de ser encontrado. Aunque el amuleto no se consume en el conjuro, el Lanzador debe tener cuidado de que un amuleto tan perible como la pata de un conejo o un trébol de cuatro hojas sea adecuadamente guardado.

Intento de Mejora de Cyril (Alteración, Salvaje)

Alcance: Especial

Componentes: VSM

Duración: 1 round

Tiempo de Lanzamiento: 5

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

Con este conjuro, el mago salvaje trata de mejorar un aspecto del siguiente conjuro que lance. Este segundo conjuro debe ser lanzado en el asalto inmediatamente posterior al de lanzamiento del *Intento de Mejora de Cyril*. El mago salvaje primero lanza este conjuro y dice el aspecto del segundo conjuro que quiere mejorar. Las posibilidades comprenden area de efecto, alcance, duración, daño o un modificador de -2 al tiro de salvación del blanco. De todas formas, debido a la aleatoriedad del conjuro, el mago salvaje solo tien un 50% de posibilidades de mejorar el segundo conjuro. Tras lanzar el *Intento de Mejora de Cyril*, el DM tira 1d6. Si sale de 4 a 6, el aspecto escogido del segundo conjuro es doblado. Si sale de 1 a 3, el aspecto escogido es reducido a la mitad y se genera una Oleada Salvaje debido a las energías mágicas incompletamente controladas. Sea cual sea el resultado del d6, la tirada de Variación de Nivel debe aplicarse antes de la modificación. Si el segundo conjuro no es lanzado en el asalto inmediatamente posterior al de lanzamiento de este conjuro, el *Intento de Mejora de Cyril* es desperdiciado.

El componente material para este conjuro es idéntico al del conjuro a mejorar. Nótese que esto exige al que mago gaste el doble de material para poder lanzar ambos conjuros

Nivel 2

Dominio de la Oleada de Cyril (Invocación/Evocación, Salvaje)

Alcance: Especial

Componentes: VS

Duración: Instantánea

Tiempo de Lanzamiento: 2
Área de Efecto: Especial
Tirada de Salvación: No

Este conjuro se parece al *Temerario Recurso de Nahal* de primer nivel en tanto que libera el poder de una Oleada Salvaje para crear un efecto útil. Pero a diferencia del *Temerario Recurso de Nahal*, este conjuro no permite al Lanzador que "intente" un conjuro a modelar. Para equilibrar tal desventaja, el Lanzador tiene un 33% de posibilidades de controlar algún aspecto de la oleada creada.

Cuando se lanza el conjuro, el Lanzador debe nombrar a un blanco. El DM, entonces, tira una oleada, añadiendo el nivel del Lanzador como modificador, y lanza 1d6. De 1-4, la oleada sucede tal y como se tire. En cambio, si sale 1 ó 2, el DM debería leer la oleada al Lanzador, y darle la posibilidad de controlar algún aspecto de la misma.

Por ejemplo, si sale la oleada "*Bola de fuego* centrada en el Lanzador", el Lanzador podría ejercer su control diciendo "El daño de la *bola de fuego* es el mínimo posible". Otro ejemplo sería alargar la duración de la oleada "El Blanco es *frenado*" al máximo posible. Los aspectos que pueden ser controlados incluyen el daño, la duración, el área de efecto, el alcance y un modificador de +2 o -2 al tiro de salvación. Los aspectos que se dan en valores aleatorios (como 2d6 ó 1d6 + 1 round/nivel) pueden ser alterados hasta el máximo o mínimo de los valores posibles. Los aspectos dados en números absolutos pueden ser doblados o reducidos a la mitad.

Si la oleada lanzada dice que el conjuro "que se intentaba" funciona de alguna forma, el DM debería volver a lanzar la oleada, ya que con el *Dominio de la Oleada de Cyril* no se intenta lanzar conjuro alguno.

Puntos de Vida Fluorescentes de Käsegott (Adivinación, Salvaje)

Alcance: 0 (Debe estar centrado en el Lanzador)
Componentes: VSM
Duración: 1 asalto cada 2 niveles
Tiempo de Lanzamiento: 2
Área de Efecto: círculo de 18 m. de radio entorno al Lanzador
Tirada de Salvación: No

Este conjuro afecta a un número de criaturas dentro del área de efecto igual a la mitad del nivel del Lanzador, redondeando hacia arriba. Las criaturas afectadas son determinadas al azar de entre todas las criaturas en el área de efecto, sin incluir al Lanzador. Nótese que el conjuro no diferencia entre amigos y enemigos.

El conjuro hace que los puntos de vida de los blancos parpadeen en brillantes luces de neón sobre sus cabezas. El número aparecerá en la lengua nativa del Lanzador: cualquiera que pueda leer ese lenguaje también podrá leer el número de puntos de vida.

Las criaturas que están *retenidas*, petrificadas, dormidas, inconscientes o de otra forma inactivas no se incluyen en la determinación aleatoria. Tampoco se incluye a aquellas criaturas que estén invisibles, escondidas en las sombras, o cuya presencia sea de cualquier manera desconocida para el Lanzador. Una criatura bajo los efectos de una ilusión en que el Lanzador no haya conseguido dejar de creer tendrá parpadeando los puntos de vida ilusorios, en vez de sus puntos de vida reales.

Las anteriores restricciones sólo se aplican a la determinación aleatoria inicial de los blancos. Si una criatura afectada por el conjuro pasa a estar inconsciente, petrificada, invisible, etc., sus

puntos de vida seguirán parpadeando sobre su cabeza. Si uno de los blancos estaba bajo los efectos de una ilusión y el Lanzador consigue dejar de creer en ella (o acaba su duración), los puntos de vida ilusorios se actualizarán al nuevo valor percibido.

Nótese que aunque el concepto de puntos de vida es parte de las reglas, y no tiene ningún significado real para los personajes que observan los efectos del conjuro, los números que aparecen pueden ser interpretados como una medida relativa de la fuerza y estado de salud de las criaturas afectadas.

El componente material del conjuro es un trozo pequeño de cristal de colores.

Temerario Recurso Mejorado de Käsemädchen (Invocación/Evocación, Salvaje)

Alcance: Especial
Componentes: Ninguno
Duración: Especial
Tiempo de Lanzamiento: 1
Área de Efecto: Especial
Tirada de Salvación: Especial

Este conjuro es idéntico al *Temerario Recurso de Nahal* de primer nivel, excepto que no necesita componentes verbales o somáticos. A partir de su pura fuerza de voluntad, el mago salvaje puede crear una Oleada Salvaje. Dado que no se pierde tiempo gesticulando o canturreando, como en el conjuro de primer nivel, esta versión también es más rápida de lanzar. Este conjuro es muy útil como último recurso en situaciones en que el Lanzador está atado y amordazado, o de otra manera incapacitado para emprender cualquier acción útil.

Nivel 3

Armadura Salvaje de Natasha (Invocación/Evocación, Salvaje)

Alcance: 0
Componentes: VSM
Duración: 1d6 + 1 round por nivel
Tiempo de Lanzamiento: 3
Área de Efecto: Lanzador
Tirada de Salvación: No

Este conjuro hace que el cuerpo del Lanzador irradie magia. Cada vez que el Lanzador sea alcanzado por un ataque en melée que le haga daño, se genera una oleada salvaje. El nivel efectivo del Lanzador se añade a la tirada de porcentaje, como en el *Temerario Recurso de Nahal*, así como cualquier tipo de magia de la suerte como el *Selector de Oleadas de Hornung* o una Piedra de la Suerte Salvaje que esté activa en el Lanzador en el momento que se aplique la oleada. Cualquier oleada que indique que el "conjuro intentado tiene efecto" no tendrá ningún efecto. El componente material es un pequeño trozo de metal. Nótese que este conjuro solo afecta a los ataques de melée; los ataques a distancia no provocarán una oleada.

Caos Divino (Invocación, Salvaje)

Alcance: 0

Componentes: VSM
Duración: Especial
Tiempo de Lanzamiento: 1 hora
Área de Efecto: Lanzador
Tirada de Salvación: No

Cuando este conjuro es lanzado mientras el mago salvaje memoriza sus conjuros para el día, apela a los Dioses del Caos para que le otorguen una pequeña cantidad de poder sacerdotal. El mago puede substituir uno o más de sus conjuros por conjuros de sacerdote de la esfera del Caos que sean dos niveles inferiores. Por ejemplo, el mago podría memorizar el conjuro *Causalidad al Azar* (un conjuro sacerdotal de tercer nivel de la esfera del Caos) en lugar de un conjuro de mago de nivel 5.

Este conjuro sólo puede ser lanzado si el mago está en buenas relaciones con los dioses locales del Caos. Si el mago ha caído en desgracia con estos dioses o, para empezar, nunca ha sido religioso, ningún dios responderá a su petición, y el lanzamiento de *Caos Divino* será malgastado.

Nótese que la probabilidad de fallo de conjuros por baja Sabiduría se debe lanzar cuando el/los conjuro/s concedido/s sea/n lanzado/s. El fracaso implica que el conjuro se ha perdido, sin sustitución (a menos que se vuelva a lanzar *Caos Divino* al día siguiente, por supuesto).

Los componentes materiales de este conjuro son ofrendas de incienso y otras materias valiosas, por un valor no inferior a 200 mo por nivel del/los conjuro/s de sacerdote pedido/s, que se queman en oración durante el lanzamiento del conjuro. Cualquier componente material necesario para los conjuros obtenidos debe estar disponible cuando esos conjuros sean lanzados, aunque una inscripción con el sello del mago puede substituir a un símbolo sagrado.

Curvaluz de Gymlainac (Alteración, Salvaje)

Alcance: Toque
Componentes: VS
Duración: 1d4 + 1 round por nivel
Tiempo de Lanzamiento: 3
Área de Efecto: Criatura tocada
Tirada de Salvación: No

Este conjuro de magia salvaje curva las ondas lumínicas alrededor del recipiente, creando un efecto similar al del conjuro de segundo nivel *Silüeta Imprecisa* más una Capa de Desplazamiento. La forma del recipiente riela y oscila (sin tener en cuenta el movimiento), haciendo mucho más difícil golpearle. Cuando se lanza el conjuro, tira 1d4 para determinar la clase de armadura y el bonus a las tiradas de salvación. Este conjuro fue desarrollado por el mago salvaje Gymlainac, en un esfuerzo por crear una versión de magia salvaje del *Invisibilidad*.

Choque de Puenting de Cyril (Evocación, Salvaje)

Alcance: 10 metros/nivel
Componentes: VSM
Duración: Instantánea
Tiempo de Lanzamiento: 3
Área de Efecto: Una cuerda mágica de 3 metros de largo por nivel
Tirada de Salvación: Especial

Este original conjuro permite al mago salvaje extraer unas chispas de pura energía mágica directamente del Plano Astral para crear una cuerda mágica de "puenting" (la palabra "puenting" fue escogida por Cyril. Había oído esa palabra mucho tiempo atrás y no sabía lo que significaba, pero siempre le había gustado como sonaba. Créase que debe pertenecer a algún lenguaje largamente olvidado). Los dos lazos en los extremos de la cuerda son entonces atados sobre dos objetos/criaturas. Una vez el mago ha enlazado los extremos y libera el control de la magia, la energía mágica en bruto de la cuerda se colapsa sobre sí misma, lanzando los dos objetos/criaturas el uno contra el otro a velocidad fantástica. Sólo las criaturas que estén mágicamente ancladas o los objetos que están bien enganchados a algo son inmunes, aunque el Master puede permitir una tirada de Doblar Barras a un personaje que reaccione con velocidad y se coja a algo.

Nótese que debe haber alguna forma de que la cuerda mágica se ate a cada objeto. Por ejemplo, un árbol es fácilmente enlazable, pero un muro sólo puede ser enlazado si tiene protuberancias u otros puntos por donde se pueda atar la cuerda.

Los dos objetos/criaturas se lanzarán el uno contra el otro. Los objetos lanzados contra objetos deben pasar una tirada de salvación contra golpe aplastante o ser rotos en no menos de 50 piezas. Un objeto lanzado contra una persona, no necesita tirar: la persona sufrirá "daño por caída" de acuerdo con la distancia previa al objeto (1d6 cada 3 metros; máximo: 10d6). Si el objeto es particularmente pequeño, el DM puede imponer menos daño (con este conjuro Cyril prefiere echar a la gente de las paredes). Si se hace chocar a dos personas cada una recibe "daño por caída" como si hubieran estado a la mitad de la distancia, el uno del otro.

En todos los casos, el DM puede pedir una tirada de Fuerza o Destreza para cogerse a algo y tiradas de salvación contra caída por si hay daño a objetos. En el caso de una criatura proyectada contra un objeto, se permite una tirada de salvación para mitad de daño. No se permite tirada de salvación para el caso de dos criaturas lanzadas entre sí.

El material de este conjuro es un cordón o un trozo de hilo, con lazos en ambos extremos.

Peligrosa Mina Salvaje de Natasha

(Invocación/Evocación, Salvaje)

Alcance: Toque

Componentes: VS

Duración: Permanente hasta que se activa

Tiempo de Lanzamiento: 1 round

Área de Efecto: Objeto tocado

Tirada de Salvación: No

Cuando se lanza este conjuro, un objeto en manos del Lanzador, a su elección, irradiará magia salvaje. La siguiente vez que el objeto sea tocado (incluso por el Lanzador) se generará una oleada salvaje. El nivel efectivo del Lanzador se añade a la tirada de porcentaje, como en el *Temerario Recurso de Nahal*, pero la magia de la suerte como el *Selector de Oleadas de Hornung* no se aplica (ya que el Lanzador puede no estar presente para seleccionar la oleada). Cualquier oleada que indique que el "conjuro tiene efecto" no tiene ningún efecto. El objeto o criatura que tocó el objeto se considera como el blanco de la oleada, mientras que el propio objeto es tratado como Lanzador.

Nivel 4

Cuerda de Puenting de Cyril

(Evocación, Salvaje)

Alcance: 0
Componentes: VSM
Duración: 1 asalto cada 2 niveles
Tiempo de Lanzamiento: 4
Área de Efecto: Una cuerda mágica de 3 metros de largo por nivel
Tirada de Salvación: No

Este conjuro crea una cuerda similar a la del *Choque de Puenting de Cyril*. No obstante, hay unas cuantas diferencias notables.

Esta cuerda se atará alrededor del Lanzador del conjuro y otra criatura dentro del alcance del conjuro. En el asalto siguiente, los dos serán atraídos el uno hacia el otro hasta encontrarse en el dentro de la cuerda. No chocarán, no obstante, y pasarán indemnes tras cruzarse hasta que la cuerda se estire hasta su longitud original. Esencialmente, los dos cambian de sitio "entre asaltos". Durante el "entreasalto" de cambio, a ambos se les permite un ataque de melée o mediante objeto mágico al otro, cuando se encuentran en el centro. Estos ataques se hacen con un +2 al golpear.

La cuerda seguirá intercambiando de lugar a los dos durante toda la duración del conjuro a menos que sea cortada. El Lanzador puede cortar la cuerda en cualquier momento. Cualquier otro personaje puede cortar la cuerda *disipándola* con éxito o infligiéndole daño con armas cortantes. La cuerda tiene una CA de -2 y tantos puntos de vida como niveles el Lanzador. Si se corta la cuerda antes de que haya acabado su duración, surge una oleada salvaje como resultado. El que cortó la cuerda es tratado como Lanzador y la persona atada a la cuerda más alejada del punto de corte es tratada como el Blanco del resultado de la Oleada. Si es el Lanzador quien corta la cuerda, su nivel se añade a la tirada de la oleada, como en el *Temerario Recurso de Nahal*.

Tanto el Lanzador como el blanco pueden emprender acciones normales durante los asaltos normales (entre cambios), pero todas las acciones tienen una penalización de +6 a la iniciativa. El movimiento queda disminuído a 1/4 de la tasa normal. La bonificación a la CA por alta Destreza se pierde mientras se está en la cuerda, al igual que los bonificadores de Destreza al GACO con armas de misil. Si el Lanzador o el Blanco se mueve de manera que haya un objeto sólido entre los dos, siguen siendo atraídos el uno hacia el otro, pero sufriendo "daño por caída" como en el *Choque de Puenting de Cyril*, y la cuerda se cortará, provocando una oleada salvaje.

El componente material para este conjuro es un alambre de oro, con lazos en ambos extremos.

Piedras Rúnicas Salvajes de Käsēmädchen

(Adivinación, Salvaje)

Alcance: Especial
Componentes: VSM
Duración: Especial
Tiempo de Lanzamiento: 1 round
Área de Efecto: Especial
Tirada de Salvación: Especial

Este potente conjuro da al mago salvaje acceso a muchos conjuros de la escuela de Adivinación. Al igual que el conjuro de *Deseo*, no obstante, esta flexibilidad tiene un precio. Cada lanzamiento de este conjuro tiene una alta probabilidad de causar una oleada salvaje.

Cuando se lanza el conjuro, el Lanzador debe tirar 1d4. Si la tirada da como resultado 1, 2 ó 3, ese es el nivel de adivinación que el conjuro produce. El Lanzador puede entonces nombrar cualquier conjuro de adivinación del nivel tirado con el que sea familiar. Si el hechizo nombrado está en el libro de conjuros del Lanzador, el éxito está garantizado. Si el Lanzador ha visto lanzar el conjuro

en el pasado, pero no lo conoce él mismo, el DM debería tirar por la proficiencia del Lanzador en Identificar Conjuros, con una penalización que dependerá de las veces y el tiempo que haga que el Lanzador vio el conjuro. Un fallo en la tirada de Identificar Conjuros provocará una oleada salvaje en el conjuro que se intenta.

Si el mago saca un 4 en el d4, se crea una oleada salvaje. El mago puede entonces nombrar cualquier conjuro de Adivinación, incluso uno de nivel más alto de lo que puede lanzar, con el que tenga incluso sólo una vaga familiaridad casual, para esta oleada.

Si se lanzar con éxito un conjuro de Adivinación a través de este conjuro, el alcance, area de efecto y posibilidad de tirada de salvación deben ser tomados de la Adivinación lanzada. El componente material de este conjuro es un juego de piedras rúnicas finamente labradas, por un valor de al menos 1000 mo, que no es consumido en el conjuro. El mago debe tener una superficie disponible sobre la cual lanzar las runas, y debe poder estudiarlas durante un asalto para que el conjuro sea lanzado con éxito.

Visión Caótica

(Ilusión/Fantasma, Salvaje)

Alcance: 10 metros por nivel

Componentes: VS

Duración: 1 turno/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 2 asaltos

Área de Efecto: Esfera de 10 metros de radio/nivel

Tirada de Salvación: No

Este conjuro ofrece alguna protección contra los conjuros de teleportación reformando y cambiando el aspecto de un área. De esta forma, un mago no puede utilizar la información recogida antes para teleportarse al área afectada, ya que los alrededores parecen haber cambiado. Los objetos que estén o entren en la zona también serán afectados, apareciendo primero como un objeto o animal, y cambiando después a otro.

Otra utilidad encontrada al conjuro es como trampa. Se pueden colocar en la zona limos, babas y otras criaturas que no necesitan de los sentidos para atacar, haciéndolas invisibles en la práctica. Todo ataque a cualquier cosa en el área de efecto esta penalizado con un -4 al golpear.

Nótese que *Ver Realmente* y otra magia similar que penetre en las ilusiones también verá a través de esta. La ilusión en sí no causará daño, aunque puede hacer que los personajes actúen de manera que se hieran ellos mismos. El propósito principal del conjuro es tan sólo esconder constantemente.

Nivel 5

Buena Racha de Paithan (Reversible)

(Alteración, Encantamiento/Hechizo, Salvaje)

Alcance: Toque

Componentes: VS

Duración: 1d6 + 1 round/nivel, Especial

Tiempo de Lanzamiento: 5

Área de Efecto: Criatura tocada

Tirada de Salvación: Neg. (Sólo inverso)

Este conjuro extremadamente potente da al blanco un racha de buena suerte. Esta racha de buena

suerte se consigue aplicando el margen por el que cada tirada de dados se consigue como modificador de la siguiente. Si la primera tirada de dados tras el lanzamiento de conjuros se falla, el conjuro se disipa sin efecto. Pero si la tirada es exitosa, entonces el margen de éxito se aplica como modificador a la siguiente tirada. El conjuro expirará con el final de su duración o tras el primer fallo de una tirada.

Nótese que este conjuro sólo se aplica a las tiradas que incluyen el concepto de éxito vs. fracaso. Por ejemplo, el conjuro se aplicará a las tiradas para golpear, pero no a las de daño. Otras tiradas comunes a las que este conjuro se aplica incluyen habilidades de ladrón, tiradas de salvación y chequeos de proficiencia.

Los modificadores en 1d20 se convierten de y a percentiles a una tasa de $1/20 = 5\%$. Por ejemplo, si se consigue una tirada de 1d20 por un margen de 5, y la siguiente tirada se hace en el dado de porcentaje, el modificador será del 25%. De manera inversa, si una tirada de porcentaje se consigue por un 36%, y la siguiente tirada es de 1d20, el modificador sería de 7 (los modificadores de porcentaje se redondean hasta el 5% más cercano).

No obstante los modificadores que se apliquen al dado, una tirada natural de 1 en 1d20 o de 01-05 en 1d100 significa un fallo y rompe la racha. Por supuesto, si cuanto más bajo mejor, los números de fallo serán un 20 natural o un 96-00.

Cuando acaba una buena racha, hay una posibilidad de que haya "retroceso probabilístico". Hay una posibilidad de 5% por tirada afectada por la racha de buena suerte de que el sujeto falle automáticamente la siguiente tirada de dados una vez acaba la buena racha.

El inverso de este hechizo, *Mala Racha de Paithan*, hace que la víctima sufra una penalización en cada tirada igual al margen de error de la tirada anterior. Una tirada con éxito romperá la mala racha. A la víctima se le permite una tirada de salvación contra conjuros, que si se pasa anula el efecto del mismo. Pero si esa tirada se falla, el margen de fallo se utiliza como la penalización para la siguiente tirada de dados. Como su inverso, una mala racha se rompe si se consigue una tirada crítica (20 en 1d20, 96-00 en 1d100). Igualmente, cuando la racha se rompe, el "retroceso probabilístico" puede hacer que la siguiente tirada tenga éxito automáticamente..

Una mala racha no puede acabarse antes de tiempo mediante un *Disipar Magia*. Un *Extirpar Maldición* tiene una probabilidad base del 55% de eliminar el conjuro, modificado +/- 5% por la diferencia de niveles de los Lanzadores (cf. *Disipar Magia*).

Nivel 6

Pifia de Paithan

(Alteración, Encantamiento/Hechizo, Salvaje)

Alcance: 10 metros

Componentes: VSM

Duración: 1 asalto/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 asalto

Área de Efecto: 1 criatura

Tirada de Salvación: Neg., Especial

Este potente conjuro es una versión mejorada de *Mala Suerte* e *Implantar Maldición*. Convierte los patrones de probabilidad en un patrón negativo de probabilidad, haciendo que los malos resultados tengan lugar incluso cuando son altamente improbables. El blanco de este conjuro recibe una tirada de salvación para evitar completamente sus efectos. Si la tirada falla, la criatura afectada actúa a -4 durante la duración del conjuro. Esto se aplica a todo: tiradas de ataque, de daño, de salvación, de proficiencia, clase de armadura, etc. El hechizo es acumulativo tanto con *Mala Suerte*

como con *Implantar Maldición*.

Además, el blanco debe hacer una tirada de salvación cada asalto durante la duración del conjuro o sucederá una pifia. Si esto sucede, el blanco sufre una horrible mala suerte. El DM debe juzgar que es lo peor de lo peor que podría ocurrirle al personaje ese asalto, y aplicarlo. Si el blanco falla una tirada de salvación, puede sufrir el máximo daño posible. Si está en melée, su arma puede romperse. Si está lanzando un conjuro, puede volverse contra él y afectarle. Cualquiera que sea el efecto, es drásticamente malo. Como mínimo, el blanco tropezará y caerá de bruces frente a sus enemigos.

Cada vez que ocurre una de estas pifias, hay un 10% acumulativo de probabilidades de que se acabe el conjuro (si esto sucede, todas las pifias y conjuros de *Mala Suerte* que afecten al blanco finalizan también). En cualquier caso, cuando acaba el conjuro, hay un 50% de probabilidades de que el blanco sea afectado por el efecto inverso de *Mala Suerte* al siguiente round, mientras se equilibra su abuso de mala suerte.

La potencia de este conjuro conlleva un riesgo. Cuando se lanza, si la Variación de Nivel de Magia Salvaje del Lanzador está por debajo de 4, el tiro le sale por la culata:

d20	Efecto
4+	El hechizo funciona con normalidad
3	Lanzador y blanco afectados
2	Solamente el Lanzador es afectado
1	Lanzador afectado a la vez por <i>Pifia de Paithan</i> y <i>Mala Suerte</i> .

El componente material de este conjuro es un poco de pelo de un gato negro.

Teleportación Incierta de Heisenberg (Alteración, Salvaje)

Alcance: Toque

Componentes: V

Duración: Instantánea

Tiempo de Lanzamiento: 2

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

Este conjuro es un intermedio entre el conjuro de quinto nivel *Teleportación* y el de séptimo nivel *Teleportación Sin Error*. Permite al mago salvaje mejorar sus probabilidades de teleportarse al punto deseado en hasta cinco categorías de la tabla de *Teleportación*, aunque estas mejoras de categoría deben dividirse en tiradas diferentes para la posición y la velocidad.

A diferencia del hechizo de *Teleportación* estándar, el mago debe tirar dos veces en la tabla de error (ver página 172 del "Manual del Jugador"). La primera tirada indica el error en la posición, como en el hechizo de *Teleportación* normal. La segunda tirada determina el error en la velocidad: una tirada alta indica que, tras la llegada, el Lanzador estará volando hacia arriba, y una tirada baja que estará volando hacia abajo, cayendo. La velocidad es igual a 30 cm/segundo por cada 1% de error. Esta velocidad añade un 1 punto de daño por cada 30 cm/segundo a cualquier daño por caída en que se incurra, además de aturdir al mago durante 1 round por cada 30 cm/segundo (incluso si no se sufre daño; si el mago llega al punto deseado, pero viajando a 3.6 m/s, no sufrirá daño, pero estará aturdido durante 12 asaltos).

Las cinco categorías de mejora pueden ser aplicadas a cualquiera de las dos tiradas, a elección del mago. Por ejemplo, un mago que se teleporte a un área nunca antes vista puede elegir aplicar

3 categorías a la tirada de posición (tirando así en la posición de "Bien estudiado") y dos categorías a la velocidad (tirando en "Visto una vez"). Cualquier mejora más allá de "Muy Familiar" elimina la posibilidad de error.

Nótese que a diferencia del conjuro *Teleportación Sin Error*, este conjuro no puede utilizarse para el viaje interplanar.

Nivel 9

Lugar Caótico

(Alteración, Salvaje)

Alcance: 10 metros/nivel

Componentes: VSM

Duración: Especial

Tiempo de Lanzamiento: 1 turno

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

Este conjuro es muy similar al *Visión Caótica* de nivel 4. A diferencia de este, no obstante, en lugar de producir una ilusión, *Lugar Caótico* produce efectos muy reales. El suelo oscila y se retuerce continuamente, y los objetos en que el mago piense aparecen y desaparecen.

Todas las criaturas y objetos en el *Lugar Caótico* se polimorfizan constantemente, una vez por asalto. Nótese que las criaturas polimorfizadas necesitan pasar una tirada de salvación contra conjuros cada asalto para mantener su identidad previa y no adquirir la nueva. Todas las criaturas y objetos de polimorfizarán de vuelta a su forma original tras dejar el área de efecto.

Es mejor para quien entre en este entorno que no lleve nada, o se arriesga a perderlo cuando se convierta en alguna cosa que no sea portátil. Todo el mundo debe hacer una tirada de shock del sistema cada asalto, ya que el stress físico y mental puede acabar incluso con el héroe más poderoso, con el tiempo.

Todo el daño recibido por ser aplastado, atacado o afectado de cualquier otra forma por el conjuro es real, provocado por criaturas reales y cambios medioambientales en el área. Una regla práctica para calcular el daño causado por los cambios constantes en el entorno son 1d6 puntos de daño por asalto. No obstante, cada DM debería diseñar sus propios cambios ambientales, y aplicar el daño en consecuencia.

El componente material para este conjuro es una Zona de Magia Salvaje, que es consumida por el conjuro. El área de efecto llena el área previamente formada por el área de la región de Magia Salvaje. La duración del *Lugar Caótico* es la duración que le quedaba a la *Zona Salvaje* que creó la región de Magia Salvaje.

Lista Completa de Conjuros de Magia Salvaje

Esta sección lista todos los conjuros de Magia Salvaje por nivel, e incluye una referencia al libro en que estos conjuros están publicados. (TdM) se refiere al "Tomo de Magia, AD&D 2ª Edición", publicado por T&R Inc. (NCMS) se refiere a este libro, el "Net.Compendio de la Magia Salvaje". Los conjuros reversibles están marcados en cursiva. Ten en cuenta que no se incluyen las referencias al "Great Net Spellbook", ya que todos los conjuros de magia salvaje de ese libro están reimpresos en este Compendio (excepto en los casos señalados en **Contradicciones con Otras Fuentes de AD&D**, en la página 3).

Nivel 1

Intensidad Caótica de Käsegott (NCMS)
Intento de Mejora de Cyril (NCMS)
Reentramar (TdM)
Suposición de Hornung (TdM)
Temerario Recurso de Nahal (TdM)

Nivel 2

Escudo contra el Caos (TdM)
Dominio de la Oleada de Cyril (NCMS)
Funesto Deflector de Hornung (TdM)
Nulificador Ilógico de Nahal (TdM)
Puntos de Vida Fluorescentes de Käsegott (NCMS)
Temerario Recurso Mejorado de Käsemädchen (NCMS)

Nivel 3

Armadura Salvaje de Natasha (NCMS)
Caos Divino (NCMS)
Choque de Puenting de Cyril (NCMS)
Curvaluz de Gymlainac (NCMS)
Flujo de Fuego (TdM)
Lenguaje de los Necios (TdM)
Peligrosa Mina Salvaje de Natasha (NCMS)
Realidad Alternativa (TdM)

Nivel 4

Aquí/No Aquí (TdM)
Cuerda de Puenting de Cyril (NCMS)
Piedras Rúnicas Salvajes de Käsemädchen (NCMS)
Mala Suerte (TdM)
Visión Caótica (NCMS)

Nivel 5

Buena Racha de Paithan / Mala Racha de Paithan (NCMS)
Forma de Ola (TdM)
Vórtice (TdM)

Nivel 6

Escudo Salvaje (TdM)
Golpe Salvaje (TdM)
Pifia de Paithan (NCMS)
Teleportador Incierto de Heisenberg (NCMS)

Nivel 7

Modelar Conjuro (TdM)
Selector de Oleadas de Hornung (TdM)

Nivel 8

Expedidor al Azar de Hornung (TdM)
Zona Salvaje (TdM)

Nivel 9

Estabilizar (TdM)
Fuego Salvaje (TdM)
Lugar Caótico (NCMS)
Viento Salvaje (TdM)

OBJETOS MÁGICOS

Fabricación de Objetos de Magia Salvaje

La creación de objetos de Magia Salvaje, o incluso de objetos convencionales creados por un Mago Salvaje, es una proposición arriesgada. Crear objetos requiere el lanzamiento de varios conjuros, cada uno de los cuales tiene una probabilidad entre 20 de provocar una Oleada Salvaje. Causar una oleada salvaje durante la creación de un objeto mágico no interrumpe automáticamente el *Hechizar un Objeto* que está siendo lanzado; no obstante, si el mago pierde cualquier cantidad de tiempo ocupándose de la oleada, como luchar con un monstruo conjurado, el *Hechizar un Objeto* se interrumpirá y deberá volverse a empezar.

Ten en cuenta que en los casos en que es requerido el conjuro *Temerario Recurso de Nahal* en la creación de un objeto mágico, como la Varita de Maravilla, sólo habrá una oleada física si se tira una en la tirada de Variación de Nivel. Si no sale una oleada, la magia salvaje liberada por el conjuro es absorbida por el poder del objeto que está siendo encantado, para ser liberado a voluntad del portador.

Cetros

Cetro Radiactivo de Paithan

Este extraño objeto fue creado por accidente de una pieza del equipo de laboratorio del mago salvaje Paithan Quinthani. Ya que él no pudo determinar su función y pensando que podría ser peligroso, se deshizo de él. Se desconoce por dónde anda en estos momentos.

El cetro es de plata pura, mide un poco más de 15 cms., y es más o menos tan grueso como el dedo meñique de un hombre. Continuamente está enmascarado en una resplandeciente aura rojo-violeta, y está caliente al tacto. Muchos magos identificarán erróneamente el aura como algún tipo de radiación dañina

De hecho, el cetro está dotado de un *escudo de fuego* de doble potencia. Si alguien golpea el cetro con fuerza, el aura se extenderá a esa persona, haciendo el doble de daño que ella hubiera

causado. El cetro puede usarse como arma cuerpo a cuerpo, haciendo 1 punto de daño, más 2 puntos de daño por fuego, por golpe. Las criaturas grandes no sufren daño. El cetro se considera un arma +0 a efectos de considerar a qué puede golpear.

El cetro también puede utilizarse para parar ataques de melée (ver "Manual del Buen Guerrero", pág. 66). Si la detención tiene éxito, entonces el atacante recibe el doble de daño que hubiera infligido. De todas formas, el cetro no está diseñado para ser usado como arma, y si cualquier atacante golpea el cetro con una tirada natural de 20, el cetro se rompe. El ataque continuará a través del personaje que detenía (haciendo la mitad de daño). El atacante sigue recibiendo daño por el fuego, pero el *escudo de fuego* se va para siempre una vez el cetro se rompe.

Además, el cetro es bastante corto, y no tiene empuñadura. Si el portador del cetro saca un 1 natural cuando intenta detener, se las ha arreglado para que su mano sea golpeada por el atacante. Recibe la mitad de daño normal del ataque (incluso si el ataque hubiera fallado normalmente) y su mano estará inutilizada durante una cantidad de tiempo dependiendo de la gravedad del ataque (si la detención se hacía contra la porra de un kobold, puede que la mano esté entumecida unos cuantos asaltos; si la detención era contra el hacha de un gigante de hielo, la mano puede estar tan dañada que haga falta un *Curar* o incluso un *Regenerar* para recuperar su uso).

Aunque el Cetro Radiactivo de Paithan es, en general, un objeto estable, tiene una peligrosa desventaja. Si alguna vez falla una tirada de salvación contra fuego mágico, el cetro se autodestruirá. Esta autodestrucción liberará una gran cantidad de energía mágica, y será a buen seguro tan espectacular como dolorosa para aquellos que estén cerca.

Varitas

Varita de Maravilla

Como se dice en el "Tomo de Magia", un mago salvaje tiene un 50% de probabilidades de ser capaz de controlar este objeto. Si se consigue ese control, el mago salvaje puede lanzar cualquier conjuro que haya aprendido, incluso si no lo tiene memorizado, gastando una carga por nivel del conjuro.

Las tablas de Oleada Salvaje de este Compendio pueden utilizarse como tablas expandidas para los efectos de la Varita de Maravilla si ese control falla, o si la utiliza un mago convencional. A discreción del DM, la Varita de Maravilla puede recargarse con el uso del *Temerario Recurso de Nahal*.

A discreción del DM, la Varita de Maravilla puede ser capaz de un golpe retributivo. Esto sucede cuando el portador de la varita la parte por la mitad, liberando todo el poder almacenado en una explosión de Magia Salvaje. Un golpe retributivo con la Varita de Maravilla creará una región permanente de Magia Salvaje en el lugar del golpe, además de liberar inmediatamente una oleada por cada cinco cargas que queden en la varita.

Acude a la "Guía del Dungeon Master" si deseas más detalles sobre el objeto.

Magia Variada

Amuleto de los Planos

Como se dice en el "Tomo de Magia", un mago salvaje tiene un 50% de probabilidades de ser capaz de controlar este objeto. Si consigue ese control, el mago salvaje puede nombrar el plano al que se viajará. Ten en cuenta que el mago debe haber tenido alguna forma de contacto con ese

plano, bien habiéndolo visitado personalmente, habiéndose encontrado con una criatura de él, o simplemente habiendo oído historias sobre el plano alrededor de la fogata del campamento.

Acude a la "Guía del Dungeon Master" para obtener más detalles sobre este objeto.

Canicas de Silvarus (Menores)

Las Canicas Menores de Silvarus son un objeto mágico creado por el mago salvaje Silvarus Quinthani, padre del conocido Paithan Quinthani. Un juego completo consiste en 36 canicas: seis rojas, seis transparentes y el resto verdes. Para activar una canica, el usuario debe decir la palabra de mando. Una vez está dicha, la canica libera sus efectos cuando golpea a su blanco o en 5 segundos si el portador erróneamente duda al lanzarla. Cuando una canica se gasta, se vuelve negra. Si una canica no puede gastarse (por ejemplo, la canica nº 12 no funciona en los planos astral y exteriores), entonces no cambia de color y retiene su poder.

Silvarus creó varios juegos de canicas menores, cada una poseyendo sus propios 36 efectos diferentes. En todos los casos, el efecto de una canica roja es perjudicial para el blanco, el de una transparente es beneficioso para el blanco y el de las verdes puede ser bueno o malo, dependiendo de la situación. Los poderes de uno de los juegos de canicas aparecen debajo (Nota: ya que cada canica de un juego tiene sólo un poder, este objeto no puede ser controlado por los magos salvajes):

- 11 (Transparente) El blanco es cubierto por *invisibilidad mejorada* durante un turno.
- 12 (Verde) Es convocado un Señor Djinni (CA 4, DG 7+3, pv 59, THAC0 11, # ATT 1, Daño 2d8+4, SA Crear comida, agua, vino, bienes blandos, objetos de metal, Ilusión, *Invisibilidad*, *Forma Gaseosa*, *Caminar por el Viento*, *Torbellino*) para servir durante una hora.
- 13 (Verde) Se crea un *vórtice*, como por el conjuro. Dura 15 rounds.
- 14 (Verde) *Crecimiento Vegetal* en un área de 45 x 45 m.
- 15 (Verde) La canica absorbe los siguientes 1d6 + 18 niveles de conjuro lanzados en un radio de 30 m.
- 16 (Verde) *Miedo* en 6 m. de radio. Los efectos duran un turno.
- 21 (Roja) El Blanco debe salvarse contra conjuros o quedar cegado durante 1d4 rounds.
- 22 (Transparente) Todas las habilidades del Blanco se elevan a 18 durante 1d4 rounds.
- 23 (Roja) *Conjuro de Muerte* en un radio de 5 m de la canica.
- 24 (Roja) La Fuerza del Blanco se reduce a 5 durante un turno.
- 25 (Verde) El Blanco hace doble daño a todos sus oponentes, pero con cada golpe se hace daño normal a si mismo. Dura un turno.
- 26 (Verde) Se crea una *Zona Salvaje* de 90 x 90 m. alrededor de la canica. Dura 2d6 turnos.
- 31 (Verde) *Transmutar Roca a Lodo* en un radio de 6 metros. El Barro tiene 3 metros de altura y 1.5 m de profundidad.
- 32 (Verde) El Blanco es *disminuído* a 1/12 de sus dimensiones normales durante una hora.
- 33 (Roja) El pelo del Blanco se vuelve blanco.

- 34 (Transparente) El Blanco recibe protección +2 durante una hora.
- 35 (Verde) *Oscuridad*, 5 m. radio alrededor de la canica durante 25 rounds.
- 36 (Roja) El Blanco desaparece, y la canica se vuelve verde. Una hora más tarde, el Blanco reaparece donde esté la canica. Si en este tiempo la canica es destruída, el Blanco es liberado inmediatamente.
- 41 (Transparente) *Curar heridas leves* sobre el Blanco.
- 42 (Verde) *Esquema Hipnótico* durante 2d4 rounds.
- 43 (Verde) La canica convoca (d8): 1 Avestruz; 2 Águila; 3 Chacal; 4 Toro; 5 Mofeta; 6 Rata; 7 Lobo; 8 León.
- 44 (Verde) Toda la madera a 3 m. de la canica se pudre. El proceso puede llevar hasta 7 días, según el tamaño del objeto.
- 45 (Verde) La temperatura en un radio de 15 m. sube o baja 10-40 grados durante 2d6 turnos.
- 46 (Verde) Se abre un portal a un plano aleatorio: tirar en la tabla del *Expedidor al Azar de Hornung*.
- 51 (Verde) *Detener el Tiempo* en un radio de 5 m.
- 52 (Verde) El Blanco se vuelve "inmune" al metal durante un turno.
- 53 (Verde) Crece un *Muro de Espinas* en un área de 12 m x 12 m. Dura 15 turnos.
- 54 (Verde) Una *Pirotecnia* que causa fuegos artificiales ciega a todas las criaturas a 35 m. que los puedan ver y fallen su tirada de salvación. Los efectos duran 1d4 + 1 rounds.
- 55 (Verde) De 1 a 3 chilladores son convocados y chillan hasta ser silenciados.
- 56 (Verde) *Emoción* al azar en cada individuo a 5 m. que no se salve. Los efectos duran 1 turno.
- 61 (Transparente) El Blanco es afectado por un conjuro de *Santuario*.
- 62 (Roja) El Blanco debe hacer una tirada de salvación a -3 o ser *retenido* durante 3 turnos.
- 63 (Verde) Todas las plantas verdes a 30 metros mueren.
- 64 (Verde) El alineamiento del Blanco cambia al azar.
- 65 (Verde) El Blanco se vuelve etéreo durante 2d6 rounds.
- 66 (Transparente) El Blanco añade +2 a todas las tiradas de daño durante 24 horas.

Canicas de Silvarus (Mayores)

Estos objetos mágicos son similares a las Canicas Menores, pero más potentes. Cada una aparece como una canica llena de un trobellino de colores. Como antes, cada juego consiste en 36 canicas. Pero cada canica del juego puede invocar cualquier poder de la lista (así que los poderes pueden ser utilizados más de una vez, a diferencia de las del juego Menor). La única señal para el usuario

de la canica del poder que está a punto de liberar, es que esta cambiará a verde, rojo o transparente tan pronto como la palabra de mando sea pronunciada.

En manos de un mago salvaje, las canicas mayores son realmente mortíferas, porque puede intentar hacer que una canica emita un poder específico (asumiendo que ha visto el poder, o es consciente de los diferentes poderes del juego), con un 50% de posibilidades de éxito. Nota: sólo una Canica de Silvarus, tanto mayor como menor, puede ser invocada por una persona en un asalto.

Mazo de Ilusiones

Como se dice en el "Tomo de Magia", un mago salvaje tiene un 50% de probabilidades de controlar este objeto. Si se consigue ese control, el mago salvaje puede nombrar la ilusión formada por el mazo. Esta ilusión debe ser nombrada por sí misma, no por las cartas que la representan. Si la ilusión nombrada no es posible con el Mazo, o si esa carta ya ha sido utilizada, del mazo saldrá una carta en blanco sin ningún efecto.

Por favor, acude a la "Guía del Dungeon Master" si deseas obtener más detalles sobre el objeto.

Mazo de Muchas Cosas

Como se dice en el "Tomo de Magia", un mago salvaje tiene un 50% de probabilidades de poder controlar este objeto. Si se consigue ese control, el mago salvaje puede especificar la carta que saldrá del mazo. Esta carta debe ser nombrada por su nombre real, no por la carta que se utiliza en el juego para representarla. Si ya no existe esa carta en el mazo, entonces se saca una al azar.

Además de las versiones de 13 y 22 cartas descritas en la "Guía del Dungeon Master", existe una versión de 54 cartas del Mazo de Muchas Cosas. Estas son sus cartas:

Comodines:

J El Bufón: Ver la GDM.

TM El Tonto: Ver la GDM.

Picas:

K La Ruina - Ver la GDM.

Q Euryale - Ver la GDM.

J El Pícaro - Ver la GDM.

10 El Cuchillo - Tu familia es perseguida por asesinos y ladrones. El personaje se convierte de alguna forma en el blanco de un poderoso individuo u organización. Los ladrones y asesinos irán a por los que estén más cercanos al PJ, y siempre atacarán a escondidas. Los ataques no cesarán hasta que el PJ esté sólo y arruinado, muerto... o hasta que venza a su nuevo enemigo.

9 La Víbora - Te contagias de una enfermedad devastadora. La enfermedad provoca la podredumbre corporal, y será fatal en 1d12 semanas. Cada semana, el PJ pierde, permanentemente, 2 puntos de Carisma, y hay un 25% de posibilidades de perder también un punto de Constitución. La enfermedad anula todos los conjuros de *curar heridas*, y los puntos de golpe se recuperan a sólo un 10% de la velocidad normal. No se puede curar la enfermedad a menos que el PJ sea primero objeto de un *Extirpar Maldición* de un Lanzador de, por lo menos, nivel 12.

8 El Enano - Locura. Trata al personaje como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *Confusión*, como si hubiera salido el resultado "se aleja". En ese punto, el personaje se vuelve catatónico, y se queda así hasta que sea provocado, momento en que entra en manía homicida hasta que cesa la provocación. Entonces vuelve a la catatonía.

- 7 El Ahorcado - Te conviertes en un criminal buscado. Aparecen evidencias que señalan culpable al personaje (presuntamente inocente) de un crimen espantoso (asesinato en masa o traición). El personaje se enfrenta a la prisión segura si lo cogen, a menos que encuentre alguna forma de probar, sin lugar a dudas, su inocencia (por ejemplo, encontrando al auténtico culpable).
- 6 La Gitana - Tu alma es deseada en los planos inferiores. Las típicas entidades que desean almas son los demonios y diablos mayores, y las brujas de la noche. Enviarán agentes a por ella (normalmente súcubos o brujas de la noche), aumentando la fiereza de los ataques hasta que el personaje se someta. Las amenazas pueden acabar por diversos medios: buscar refugio con un poderoso patriarca del bien o un conjuro de no-detección son sólo dos de las posibles soluciones.
- 5 El Foso - Pierdes tu más preciada posesión. La pérdida es instantánea y sólo puede ser revertida con un *Deseo*.
- 4 El Ciego - Pierdes la vista y ganas 1d4 puntos de Sabiduría, o quédate con la vista y pierdes 1d4 puntos de Sabiduría. Si la vista perdida es recuperada en algún momento, la ganancia de Sabiduría se pierde.
- 3 La Puta - Mata en las próximas 24 horas o cambiarás de sexo. El ser a matar debe ser inteligente.
- 2 La Balanza - Ver la GDM.
- A La Torre del Homenaje - Ver la GDM.

Corazones:

- K El Trono - Ver la GDM.
- Q La Llave - Ver la GDM.
- J El Caballero - Ver la GDM.
- 10 La Espada - Tu arma favorita gana un bonus de +2. La carta puede encantar armas no-mágicas. Si el arma ya era mágica, el +2 se añade a su bonus normal. Ningún arma mejorará a más de +5.
- 9 El Cáliz - Subes un nivel. El PJ sube automáticamente al mínimo de puntos de experiencia necesarios para el siguiente nivel.
- 8 El Leprechaun - Ganas buena suerte. En términos de juego, al personaje se le permite repetir cualquier tirada, una vez por día de juego.
- 7 La Corona - Ganas fama y fortuna. La fama del personaje comienza a extenderse poco después de sacar la carta y, además, va ganando poder personal. Lentamente irá atrayendo seguidores equivalentes a los de un guerrero de nivel 9.
- 6 La Sibila - Ganas la habilidad de ver el futuro. La habilidad profética es equivalente al poder de profecía del "Manual del Buen Sacerdote".
- 5 El León y el Ratón - Ganas la amistad de una persona importante. La amistad ganada es la de alguien poderoso e importante, como un noble, alcalde o mago de alto nivel.
- 4 El Escudo - Protección +2. El +2 se aplica a la CA y todas las tiradas de salvación.
- 3 La Dama - Niega los efectos de cualquier otra carta. El poder de la Dama puede afectar cualquier carta de este o cualquier otro Mazo de Muchas Cosas. Funciona tanto si el efecto en cuestión ya ha tenido lugar como si no, y tanto si sucedió al que saca la carta como a otro.
- 2 La Gema - Ver la GDM.
- A Los Hados - Ver la GDM.

Rombos:

- K El Sol - Ver la GDM.
- Q La Luna - Ver la GDM.
- J La Estrella - Ver la GDM.
- 10 El Pedigüño - Nunca te quedarás sin un duro. Esta carta sólo protege al personaje de la pobreza absoluta; mientras viva, tendrá suficiente dinero para al menos comer y dormir. Los intentos de trampear la carta "dando" el dinero temporalmente fracasarán.
- 9 La Rueda - Te reencarnarás cuando mueras. Utiliza la tabla del conjuro de mago *Reencarnar*.

- 8 El Reloj de Arena - Longevidad o juventud restaurada. La carta garantiza o bien 50 años de longevidad, o el retorno a la edad base de inicio, a elección del PJ.
 - 7 Las Siete Hermanas - Te vuelves atractivo para el sexo opuesto. El personaje simplemente se vuelve increíblemente atractivo sexualmente para los miembros de la misma especie y similares, y del sexo apropiado. Su aspecto, Carisma y personalidad no cambian.
 - 6 La Lámpara - Ganas los servicios de un genio. El genio servirá durante un año y un día, o concederá 3 *deséos*, si es suficientemente poderoso y su amo así se lo pide. El tipo de genio se decide como sigue (lanza 1d12): 1-6 Djinni; 7-9 Efreeti; 10-11 Dao; 12 Marid.
 - 5 El Dragón - Ganas la habilidad de encontrar tesoros. La habilidad es equivalente a la que otorga una *poción de encontrar tesoros*. Puede utilizarse una vez al día, hasta 6 turnos.
 - 4 El Gato Negro - El desastre golpea a tu peor enemigo. Algo realmente malo sucede al peor enemigo del personaje. Sea lo que sea, debería beneficiar al personaje, y dañar a su enemigo.
 - 3 La Balanza Inclínada - Un atributo puede ser elevado a 18 y otro debe ser reducido a 3. La pérdida de habilidad es obligatoria, aunque la ganancia es opcional. Si un guerrero eleva su fuerza a 18, puede tirar por fuerza excepcional.
 - 2 El Cometa - Ver la GDM.
 - A El Visir - Ver la GDM.
- Tréboles:**
- K El Vacío - Ver la GDM.
 - Q Las Llamas - Ver la GDM.
 - J La Calavera - Ver la GDM.
 - 10 El Ladrón - Tu muerte te es robada. La muerte del personaje es robada por un Nabassu del Abismo. Tras la muerte, se convierte en un ghaist al servicio del demonio, imposibilitando la resurrección. La única forma de recuperar la muerte de uno es derrotar al Nabassu que la robó.
 - 9 La Rueda Llameante - Cambias de plano. El personaje y todo lo que esté a 6 metros de él cambian a otro plano. Utiliza la tabla del *Expedidor al Azar de Hornung*.
 - 8 El Sepulcro - Envejeces a venerable. El personaje envejece a la edad de venerable, sufriendo todas las pérdidas de atributo apropiadas.
 - 7 Los Siete Guerreros - Te ganas la enemistad de los extraños y te vuelves berserker. Todos los extraños son automáticamente cautos y desconfiados hacia el personaje, aunque esto puede ser superado con el tiempo. Sufre un ajuste de reacción de -5. Además, el personaje entra en furia berserker cuando está en combate de melée, y atacará a la criatura más cercana hasta que esté muerto o no queden criaturas vivas en 20 metros.
 - 6 La Furia - La baraja explota. La carta estalla en una *bola de fuego* de 8d6. Entonces reaparece en el mazo, que está intacto.
 - 5 El Escorpión - Te polimorfizas en un pequeño insecto, como con el conjuro *Polimorfizar a Otro*.
 - 4 El Cobarde - Vence a tu próximo enemigo con una sola mano o pierde un nivel. Esto es exactamente lo opuesto a El Cometa. El personaje debe vencer con una sola mano al siguiente monstruo (o monstruos) que encuentre o pasar a la mitad de px del nivel anterior.
 - 3 La Rosa Negra - Te vuelves neutro. El personaje pierde todo rasgo físico de género y pierde interés en el sexo. Los neutros tienen tendencia a engordar y volverse desapasionados.
 - 2 Los Espolones - Ver la GDM.
 - A El Idiota - Ver la GDM.

Pañuelo de Cambio

Este objeto parece ser un pañuelo de fino punto. Si se examina con un *Detectar Magia*, exhibirá una fuerte aura de alteración.

Cuando el pañuelo se pone sobre cualquier objeto mágico, de manera que el objeto esté totalmente cubierto, al quitar el pañuelo, el objeto habrá desaparecido. En su lugar habrá otro objeto de mayor o menor poder, o incluso objetos no mágicos. Mientras que el Pañuelo puede ser una bendición cuando da a su usuario un objeto poderoso a cambio, es una maldición cuando

convierte una buena varita en un montón de virutas de madera.

Cuando un objeto mágico está completamente cubierto, el DM debe tirar en la siguiente tabla para determinar que se encuentra bajo el Pañuelo:

d10 Objeto hallado bajo el Pañuelo

- 1 El objeto original, reducido a pedazos.
- 2 Un objeto maldito del mismo tipo que el original.
- 3 Una pequeña estatua de bronce de [tirar en la tabla de la Prostituta de la primera edición de la GDM, página 192].
- 4 El valor original de puntos de experiencia del objeto en piezas de cobre.
- 5 Un objeto de la misma clase que el objeto original, valorado, como máximo, en 1/5 de los PX.
- 6 Un objeto de la misma clase que el objeto original, valorado aproximadamente en la misma cantidad de PX (entre un 75% y un 150%).
- 7 El valor original de puntos de experiencia del objeto en piezas de platino.
- 8 Un objeto de la misma clase que el objeto original, valorado entre 3 y 5 veces los PX
- 9 El objeto de la misma clase que el original que valga más PX. Si no hay ningún objeto que valga más que el original, añade un bonus especial a este.
- 0 Cualquier objeto (tirado aleatoriamente en la tabla de objetos) valorado en un máximo de 5 veces (sin mínimo) el valor en PX del objeto original.

La palabra "clase" en la tabla superior se refiere a la tabla de la GDM en que se encuentra el objeto. Las clases incluyen Cetros, Varas, Varitas, Anillos, Magia Variada y Armas. Ten en cuenta que poner un Artefacto o Reliquia bajo el Pañuelo del Cambio hará que el Pañuelo explote como una *bola de fuego* de 12 dados, destruyendo el Pañuelo, pero no el Artefacto/Reliquia.

Si se pone bajo el Pañuelo un objeto maldito que todavía no haya afectado a nadie, siempre saldrá un nuevo objeto maldito. De todas formas, si alguien cayó bajo la maldición del objeto, levantar el Pañuelo revelará el objeto original, que explotará inmediatamente en una Oleada Salvaje. El objeto maldito es el Lanzador a efectos de la Oleada, y la persona bajo la maldición el Blanco. Si el objeto no es destruido por la oleada (por ejemplo, si supera una tirada de salvación contra fuego mágico en el caso que la oleada fuera "*Bola de fuego* centrada en el Lanzador"), entonces la maldición del objeto sigue en pie.

Un mago salvaje tiene un 50% de posibilidades de controlar el Pañuelo de Cambio. Si este control tiene éxito, el mago puede nombrar cualquier objeto que no valga más PX que el objeto original. Si el objeto nombrado vale más que el original, o el intento de control falla, el DM debería tirar en la tabla superior para determinar qué se encuentra bajo el Pañuelo.

Piedra de la Suerte Salvaje (Piedra de la Suerte, Salvaje)

En manos de un mago convencional, o un personaje no-mago, esta piedra parece ser una Piedra de la Buena Suerte normal. En cambio, cuando la coge un mago salvaje, este objeto alcanza nuevas cotas de poder. Debido a la vasta importancia que la suerte juega en el funcionamiento interno de la magia salvaje, un mago salvaje puede obtener multitud de nuevos beneficios de una

Piedra de la Suerte Salvaje a los que los otros magos no pueden aspirar.

El mago salvaje puede aplicar el +1/+5% a la mayoría de tiradas que tienen que ver con su hechicería, incluyendo la tirada de Variación de Nivel, y el porcentaje de aprender conjuros. Ten en cuenta que una oleada seguirá ocurriendo si la tirada ajustada es igual al "número de oleada" de la tabla de Variación de Nivel.

Si tiene lugar una oleada, la Piedra de la Suerte Salvaje provee al mago salvaje de protección equivalente el conjuro *Selector de Oleadas de Hornung*. Se tiran dos oleadas por cada oleada indicada, y el mago puede escoger entre las dos. Por favor, acude a la sección **Qué magia afecta a las tiradas de Oleada Salvaje**, en la página 35, para obtener más información.

Aunque no se pueden combinar dos Piedras de la Suerte Salvaje, los efectos de esta piedra sí son combinables con otra magia de la suerte, incluyendo una Piedra de la Buena Suerte normal, además de conjuros tales como *Selector de Oleadas de Hornung*, *Intensidad Caótica de Kãsegott* y *Buena Racha de Paithan*.

Piedra Salvaje

Este extraño objeto parece ser un gran ojo de ágata ovoide de aproximadamente 10 centímetros de longitud. Brilla muy ligeramente en la oscuridad con una luz interior aleatoriamente coloreada. Las bandas de colores ondulan y se mueven lentamente con el tiempo, y cambian de tono y forma.

De hecho, la Piedra Salvaje es una proyección tridimensional de la existencia de un ser extradimensional compuesto de energía de magia salvaje. Como tal, es levemente sintiente, y tiene una Inteligencia de 10 y una Sabiduría de 6. Su alineamiento es neutral, ya que está primariamente preocupado por su autopreservación. De todas formas, tiene una vena caótica, y tiene tendencia a gastar bromas y ejecutar su versión de la "justicia poética" cuando le es posible. La piedra es bastante egocéntrica e infantil. También es extremadamente curiosa y relativamente sin miedo.

Cuando entra en esta dimensión, la piedra hace una tirada de reacción hacia todos los presentes (trátales como "amistosos", sin penalizaciones raciales al Carisma; la Piedra Salvaje es +1 hacia halflings y criaturas caóticas; quienquiera que invocó la piedra es +2). Hacia quien sea más amistosa se convertirá en su dueña, no importa quien la reclame.

La Piedra Salvaje es inmune a toda magia de nivel 5 o menor. Cualquiera de estos conjuros lanzado directamente contra la piedra será convertido en una oleada salvaje y devuelto al Lanzador sin daño alguno para la piedra.

La Piedra Salvaje hace todas las tiradas de salvación como "piedra" con un bonus de +1d6 (cambia a cada tirada). Ya que la piedra no está compuesta de materia sino de energía mágica, cualquier cosa que la "destruya", simplemente rompe la barrera entre esta dimensión y la dimensión a la cual está conectada. Esto provoca que la piedra deje de existir, y libera 2d4 oleadas salvajes en el área inmediata (si hace falta el efecto de un conjuro, tira en la tabla del "Orbe Loco de Paithan" (N. del T.: ???)). Una de estas oleadas estará siempre dirigida a la cosa que destruyó la piedra. También hay un 20% de probabilidades de que se forme un *Vórtice*. Si esto no ocurre, hay un 10% de probabilidades de que sople *Viento Salvaje* en una dirección al azar. Si tampoco sucede, hay un 5% de posibilidades de que se abra una *Puerta*.

La Piedra Salvaje en sí posee unos cuantos poderes. Puede moverse por levitación, manipular telequinéticamente hasta 10 kgs, abrir una *puerta dimensional* tres veces al día, y cubrirse con *desplazamiento* una vez al día. Puede hacer su *silueta imprecisa* a voluntad, y volverse *invisible* una vez a la semana. Es pasivamente empática, y puede leer las emociones de aquellos a 3 m. con un 50% de aciertos. Se puede comunicar por telepatía, aunque no es probable que lo revele hasta "el momento oportuno".

La entidad Piedra Salvaje se alimenta de energía mágica, y puede utilizar la piedra como orificio de alimentación. Una vez cada 24 horas, la piedra puede drenar 1d10 cargas de cualquier objeto mágico cargado, drenar completamente la magia de un objeto mágico menor como un anillo, o absorber un conjuro memorizado por un mago. Debe tocar al objeto o mago para hacerlo. A los magos se les permite una tirada de salvación a menos que hayan sido sorprendidos por la piedra. A los objetos permanentes se les permite una tirada de salvación como contra un Cetro de Cancelación. El conjuro drenado siempre se escoge al azar, aunque si hay conjuros de magia salvaje para escoger, la piedra siempre los escogerá primero. La piedra nunca se alimenta de su dueño o sus pertenencias sin permiso, y es posible que tampoco de aquellos de los que es amiga.

Los conjuros absorbidos por la Piedra pueden ser lanzados por ella durante 24 horas por nivel de conjuro absorbido: la piedra los lanza como un mago salvaje del mismo nivel que el Lanzador original (nivel máximo: 10). La piedra prefiere no lanzar conjuros excepto en defensa propia.

Si la piedra drena magia de un objeto, gana el poder del objeto (si el objeto tiene varios poderes, gana uno al azar). Retiene el poder durante 1 año por nivel del efecto. Puede utilizar estos poderes en su dueño o en ella misma, como desee. La Piedra es muy reacia a utilizar estos poderes, aunque los utilizará en defensa propia.

La Piedra tiene una extraña afinidad con las gemas. Tiene la habilidad de convertir gemas en minerales básicos. Para hacer esto, debe tocar la gema. La transmutación se hace al ritmo de 1 hora + 1 hora por cada 10 mo de valor de la gema. La Piedra disfruta consumiendo gemas de esta forma, aunque no parece que tenga ninguna necesidad de ello. Una vez más, nunca transmutará las gemas de su dueño sin permiso, aunque si es guardada en una bolsa o caja con gemas, puede asumir que le han dado permiso.

Pozo de Muchos Mundos

Como se afirma en el "Tomo de Magia", un mago salvaje tiene un 50% de probabilidades de controlar este objeto. Si lo consigue, el mago puede nombrar el mundo o el plano al que se conecta el pozo, mientras tenga alguna familiaridad con ese mundo o plano (ver Amuleto de los Planos, pág. 17, para más información). Nombrando una dimensión de bolsillo, el mago salvaje puede hacer funcionar el Pozo como un Agujero Portátil, mientras siga manteniendo el control cada vez que se mueva el Pozo. De hecho, si el mago salvaje ha visto otro Agujero Portátil, Saco de Contención u objeto similar, puede utilizar el pozo para robar objetos del mismo. Por supuesto, si el objeto está abierto en ese momento, el dueño verá la entrada abierta del Pozo, y podrá "trepar" por él para enfrentarse con el Mago Salvaje.

Acude a la "Guía del Dungeon Master" para más detalles sobre este objeto.

Saco de Judías

Como se dice en el "Tomo de Magia", un mago salvaje tiene un 50% de probabilidades de ser capaz de controlar este objeto. Si consigue ese control, el mago salvaje puede decidir qué crece cuando se planta la judía. El DM debe decidir si la petición es razonable, y si el jugador está siendo tramposo se le anima a que interprete la petición exactamente, como con un *Deseo* fallido.

Por favor, acude a la "Guía del Dungeon Master" para obtener más detalles sobre este objeto.

Saco de Trucos

Como se dice en el "Tomo de Magia", un mago salvaje tiene un 50% de probabilidades de ser capaz de controlar este objeto. Si consigue ese control, el mago salvaje puede nombrar a la criatura que saldrá de la bolsa. Ten en cuenta que el jugador debe investigar que tipo de criaturas son posibles; si nombra una criatura que no esté en la lista de posibles criaturas de un Saco de

Trucos, ese uso del Saco es malgastado.

Por favor, acude a la "Guía del Dungeon Master" para obtener más detalles sobre el objeto.

Armas

Blaster Pesado de Paithan

El Blaster Pesado de Paithan es un objeto que podría ser extremadamente potente o relativamente inútil. Como el Cetro Radiactivo de Paithan, el Blaster fue creado accidentalmente por Paithan. Parece ser una daga normal y corriente. No tiene bonificaciones en combate, y no es tratada como un arma mágica. Pero si se pronuncia la palabra de mando ("Pandora"), el Blaster disparará una *rociada de color* desde su punta, como un Lanzador de segundo nivel. Esto puede hacerlo una vez por asalto, tantas veces como se desee.

El Blaster no se preparó especialmente para contener encantamientos, y es altamente inestable. Constantemente tiembla en su funda, y si se deja sobre una mesa, vibrará tan violentamente que antes o después llegará al borde y se caerá. El Blaster puede autodestruirse en cualquier momento, con resultados desconocidos (esto puede ser utilizado por el DM para prevenir el abuso, o para comenzar una aventura planeada). El mismísimo Paithan dejó anotado que el Blaster nunca debía ser llevado cerca de un *Vórtice*. Te hemos avisado...

Hoja del Caos

La Hoja del Caos es una espada larga encantada con magia salvaje. Ha sido forjada en las profundidades del Abismo por el mago salvaje demoníaco conocido como Lord Vlaior. Vlaior utilizó la Hoja como su arma personal hasta que le fue robada poco antes de su aprisionamiento por el mago salvaje élfico Paithan Quinthani.

La Hoja del Caos es un arma altamente ornamentada. Tiene más o menos el mismo tamaño que una espada larga, pero tiene la hoja curvada al estilo de una destrial, que sólo está afilada por un lado. La Hoja está forjada en un metal grisáceo desconocido, y tiene inscritas runas de arcano poder. La empuñadura del arma está hecha de la piel de algún demonio de los planos inferiores, y también tiene runas inscritas. El arma puede ser utilizada por cualquiera con proficiencia en espada larga sin penalizaciones al atacar.

La Hoja es intensamente malvada. Cuando es cogida por primera vez por un portador adecuado, empezará a sintonizarse con él. Este proceso es breve aunque doloroso para el nuevo portador. Como resultado de la sintonización, el portador de la Hoja del Caos llevará la marca del Caos en su alma. Será detectable por conjuros de *detectar el mal* o *analizar equilibrio*, será adversamente afectado por la *protección contra el mal*, y puede sufrir otros efectos que el DM encuentre interesantes (extrema angustia mental, incapacidad de entrar en suelo santo, etc.). Ten en cuenta que esto es particularmente horrible para un paladín (y esto se ve reflejado en el hecho de que el paladín pasa a ser penalizado por su propia protección contra el mal). Las runas de la empuñadura de la espada también se reproducirán en la palma del nuevo esgrimidor de la espada.

Aunque la marca del Caos no tiene poder para influenciar el alineamiento de la víctima directamente, causará un ligero cambio de alineamiento hacia el caos cada vez que la víctima cometa un acto caótico, eventualmente provocando que la mayoría de portadores se vuelvan de alineamiento caótico.

Con todas sus desventajas, la Hoja del Caos es un poderoso objeto. Sólo gana un bonus de +1 al dar y al daño (que se incrementa a +3 en su Abismo nativo), pero tiene muchos otros poderes.

El blandidor de la espada pueda, haciéndola girar a su alrededor, crear un *muro prismático*, de

color en color, al ritmo de un color por round. El muro tendrá forma de círculo de unos 2.5 m. de diámetro. El portador debe girar alrededor de un punto durante el proceso. Los colores deben ser creados en orden, y el muro gana su habilidad cegadora cuando está completamente construido.

Además, la Hoja es invulnerable a la magia de cualquier tipo. Todo conjuro lanzado directamente contra ella es convertido en una oleada salvaje y reflejado de vuelta al Lanzador. El portador de la espada puede tomar ventaja de esto utilizando la espada para parar conjuros que van dirigidos a él. Ten en cuenta que no todos los conjuros pueden ser interceptados: un *misil mágico* ciertamente puede serlo, igual que una *cadena de rayos*, pero un *terremoto* o una *fuerza fantasmal* no. Parar conjuros utiliza el mismo proceso que parar armas (ver el "Manual del Buen Guerrero"). Cada detención consume un ataque, y debe golpear con éxito una CA igual a 0 menos el nivel del conjuro (así que un conjuro de nivel 1 tiene CA -1, mientras que un conjuro de nivel 9 tiene CA -9). Si la parada tiene éxito, el conjuro se convierte en una oleada salvaje y enviado de vuelta en la dirección general del Lanzador. Si la parada tiene éxito por 4 o más, la oleada reflejada golpea exactamente al Lanzador original.

Cuando se paran conjuros con alcance de toque, el DM puede estipular que la parada tiene éxito si golpea la CA del Lanzador (en lugar de la CA 0 menos el nivel del conjuro). La oleada reflejada por los conjuros de toque golpean automáticamente al Lanzador si son detenidos.

La Hoja tiene un último y definitivo poder. Siempre que golpee a un oponente con un 20 natural, tira 1d100 y consulta la Tabla de Críticos de la Hoja Salvaje. Normalmente, al blanco del golpe crítico se le permite una tirada de salvación para evitar el golpe crítico. Los golpes críticos son como sigue:

1d100 Resultado

- 01-02 Una hendidura temporal se abre, arrastrando a todos los que estén a 20 m. de ella. Todo el tiempo va hacia atrás durante un asalto, y todo debe volver a suceder. El daño que ha hecho la Hoja permanece.
- 03-08 El blanco es teleportado a otro lugar. No hay ninguna garantía de que llegue sano y salvo.
- 09-10 El blanco irradia oleadas de entropía, sumiendo en un warp todo lo que encuentren en su camino. 1d6 objetos a 3 metros, seleccionados al azar, se polimorfizan en otras cosas. Los resultados son normalmente muy malos, y generalmente son peores cuantos menos objetos se polimorfizan.
- 11-16 Es emitido un chirriante ruido que se clava en el cerebro. Todos en 5 m. deben salvarse contra conjuros o quedar sordos durante 2d6 rounds. Todos los objetos apropiados que se encuentren en este radio son afectados por un conjuro de *Hacer Añicos*. El esgrimidor (no así cualquier cosa que pueda tener) no es afectado.
- 17-20 Las probabilidades del futuro del Blanco se alteran. Es afectado por un *Mala Suerte* (75%) o su efecto inverso (25%) lanzado a nivel 12.
- 21-25 Todos los objetos en o tocando al Blanco son lanzados como si estuvieran afectados por un conjuro de *repulsión*. Esto incluye a la Hoja y su atónito portador.
- 26-29 La realidad del Blanco es alterada de alguna forma perjudicial. Cualquiera sea el efecto, causa 8d6 de daño, bien todo a la vez o a lo largo de varios rounds. El efecto exacto queda a discreción del DM: el sudor del blanco puede convertirse en ácido, o la sangre de sus heridas puede estallar en llamas, o a su armadura le pueden crecer puntiagudas espinas por dentro, etc...
- 30-33 El Blanco es físicamente mutilado por un horrible cambio en su cuerpo. Si pasa una tirada contra paralización, simplemente se queda paralizado y con un terrible dolor durante 1d6 horas. Si no, crea un efecto apropiado..
- 34-38 La energía mágica salvaje liberada por la Hoja estalla incontrolablemente. Todos en 5 metros sufren 8d6 pd. Todos los afectados pueden hacer una tirada de salvación para medio daño, excepto el Blanco, que no puede tirar, y el portador de la Espada que puede tirar para medio o ningún daño.
- 39-42 Contra toda probabilidad, el Blanco es afectado por una fuente de daño totalmente inesperada. Puede atravesarlo un rayo en un cielo despejado, caerle un cometa desde el

espacio, o incluso un roc que pasaba por ahí puede morir súbitamente y chocar contra la infortunada víctima. Sea lo que sea, inflige 10d6 puntos de daño, con salvación permitida para la mitad.

43-47 El Blanco ve un destello de puro Caos, y queda mentalmente incapacitado por ello. Si pasa una tirada de salvación contra paralización, se sume piadosamente en la inconsciencia, durante 1d6 horas. En caso contrario, queda *imbécil* (a menos que el DM tenga pensado algo mejor).

48-50 Como arriba, el Blanco ve el Caos. Pero esta vez tiene una visión mucho más clara, y se vuelve loco. La naturaleza exacta de su enloquecimiento se deja a la discreción del DM, y debería encajar con el personaje. Además, debe salvarse contra paralización o colapsarse como antes.

51-54 El Blanco tiene una clara visión de la caótica locura del mundo y de él mismo. Cae inconsciente automáticamente como antes y su alineamiento cambia a Caótico Malvado.

55-60 El Blanco se *polimorfiza* en alguna sabandija pequeña e inofensiva.

61-64 El cuerpo del Blanco es corrompido por la Hoja. Su cara, junto con todos sus órganos sensoriales, son arrancados. A menos que sea invertido, esto le causará una muerte lenta y dolorosa.

65-69 El cuerpo entero del Blanco es drásticamente manipulado por la Hoja. Es completamente transformado en un cuerpo del caos. Típicamente este cuerpo representará los aspectos más negativos de su personalidad o los peores miedos del blanco. Por ejemplo, un glotón podría ser enormemente gordo y seboso, con diez enormes bocas. De forma similar, a una persona manipuladora podría crecerle una lengua viperina y escamas. Alguien que no tiene puntos malos destacables, pero es hidrofóbico, podría ser transformado para parecerse al cadáver hinchado de un ahogado.

70 La Hoja drena el cuerpo de la víctima, quitándole permanentemente un punto de Constitución.

71-73 La Hoja drena la mente de la víctima, quitándole permanentemente un punto de Inteligencia.

74-78 La Hoja corrompe la mente de la víctima, quitándole permanentemente un punto de Carisma.

79-83 La Hoja corrompe el alma de la víctima, quitándole permanentemente un punto de Sabiduría.

84-86 Se abre una hendidura en la realidad, enviando al Blanco a otro plano. Algo del otro plano puede pasar a través de la hendidura, a cambio.

87-91 Oleadas de dolor y trauma físico son emitidas en un ensordecedor alarido mental. Todos a 5 metros (excepto el portador) debe salvarse contra muerte o caer inconscientes. Todos los conjuros que afecten la mente lanzados por o a las criaturas afectadas son negados durante 1d6 turnos (tras lo cual regresan con todo su efecto). Ninguna criatura afectada puede lanzar conjuros o utilizar psiónica durante 1d10 asaltos.

92-95 Se abre un *vórtice*, y se queda durante 1d10 rounds, destruyéndolo todo a su paso. El Blanco es teleportado a otro lugar o enviado a otro plano.

96-97 Un cambio entrópico en el Blanco lo mata espectacularmente: su sangre puede hervir, o su cuerpo invertirse, sus huesos convertirse en gelatina, o puede simplemente explotar sangrientamente, etc...

98-99 El Blanco es simplemente desintegrado.

00 La Hoja rasga el mismísimo tejido de la realidad, creando una zona de entropía. Las criaturas que existen en dos planos a la vez son *dislocadas* (como por el poder psiónico). Los efectos entrópicos en el área afectada son máximos (p. ej., cualquier cosa que el DM quiera que pase, pasa). El daño de cualquier tipo se incrementa en dos dados. Cualquier intento de entrar o salir de la zona requiere una tirada de Inteligencia a la mitad. El área afectada tiene un radio de 15 m., y el rasgón durará un turno antes de que la normalidad quede restaurada.

La Hoja del Caos es de alineamiento Caótico Malvado, pero dejará que la utilice un portador de cualquier alineamiento. Puede comunicarse telepáticamente, y siempre alentará a su portador a que cometa actos malvados. Es más, cuando la lleva alguien que no es Caótico Malvado,

aparecerá siempre en la mano de su portador al menor signo de combate (teleportándose ahí si fuera necesario) y lo forzará a que luche hasta que todos los enemigos estén muertos (cf. espada +1, maldita). La Hoja del Caos tiene Inteligencia 17 y Ego 16, pero raramente domina a su esgrimidor.

No hace falta decir que la Hoja del Caos es un arma poderosa y peligrosa, y no debería ser introducida alegremente por el DM. También es difícil deshacerse de ella, ya que hará rebotar los conjuros de *extirpar maldición* contra el portador. Parece ser indestructible por medios normales, y debería ser tratada como un artefacto/reliquia. Deshacerse de un objeto como este puede requerir una larga y peligrosa aventura.

ENCUENTROS DE MAGIA SALVAJE

PNJs Magos Salvajes

Cyril el Siempre Contraproducente

Elfo Lunar (Elfo Gris)

Guerrero/Mago Salvaje 11/12

Caótico Neutral

FRZ 16

DES 16

CON 13

INT 18

SAB 9

CAR 11

CA: según la armadura que lleve

pv: tirar

Proficiencias en armas: Boleadoras, Espada Larga, Látigo, Lazo, Red, Shuriken

Proficiencias en no-armas: Carpintería, Cultura General (Trivia), Hacer el Té, Herrería, Historia Antigua, Identificar Conjuros, Ingeniería, Luchar a Ciegas, Montar a Caballo, Navegación, Uso de la Cuerda

Idiomas: Común (L/E), Élfico lunar (L/E)

Cyril fue el único hijo de una familia bienestante de Elfos Lunares que vivía en las profundidades de los bosques de Faerun. Hijo de una familia noble, se encontró rodeado de belleza durante la mayor parte de su vida. Desarrolló una profunda amistad con Eyahlaa, el hijo de otro noble. Por deseo del destino, los dos amigos cayeron enamorados de la misma mujer, una adorable dama élfica llamada Luriil. El odio acabó por nacer entre los antes amigos. Cuando Luriil eligió a Cyril como su auténtico amor, Eyahlaa huyó a la espesura del bosque, preso de rabia. Cyril, en un intento por reconciliar su amistad, corrió tras él. Cyril buscó y por fin encontró a Eyahlaa, quien

estaba hablando con un Genio al que había convocado con una lámpara que había encontrado. Cyril vio como su ex-amigo pedía los 3 deseos que el Genio le había concedido. El primer deseo fue que Luriil se "desenamorara" de Cyril; esto sucedió inmediatamente. El segundo fue que le transformara a él en el ser más poderoso que elfo alguno hubiera visto jamás: el Genio convirtió a Eyahlaa en un dragón de dos cabezas, una mezcla de Dragón Rojo y Dorado, que reflejaba las dos caras de la personalidad de Eyahlaa. Su tercer deseo fue que Cyril estuviera muerto. El Genio, retorciendo su último deseo, transportó a Eyahlaa al futuro, al lugar de su enfrentamiento final con Cyril. Cyril, tras oír los deseos, especialmente el que predecía su propia muerte, se volvió loco, y nunca se ha recuperado del trauma. El saber que pronto morirá persigue a Cyril, y secretamente teme el enfrentamiento con su viejo amigo, aunque no sabe cuando tendrá lugar.

A pesar de su pasado, Cyril es un hombre feliz. En su locura (que se ha demostrado totalmente incurable) ha encontrado la paz. Piensa a menudo en la confrontación por venir, pero inmediatamente intenta buscar otra cosa en que ocupar la mente. Esta "otra cosa" ha resultado ser la Magia Salvaje.

Cyril mide alrededor de 1.80 m. y pesa unos 63 kgs. Viste pantalones azul oscuro, una blusa blanca, botas negras hasta la rodilla y una capa negra. Su pelo es azul, su piel plateada, y sus ojos azules con reflejos dorados. A menudo (pero no siempre) se le ve con un halcón tatuado en el interior de su antebrazo izquierdo. En la cabeza lleva una cinta amarilla con letras rojas (las letras son CSC en el alfabeto de Kara-Tur).

Cyril está loco. Bastante loco. Tiene 8 personalidades que se manifiestan cuando se ve afectado por fuertes emociones negativas. Él no sabe que estas personalidades existen, y negará conocer nada acerca de ellas. Pero hay algo más, como verás. La cinta para la cabeza de Cyril es en realidad un Sombrero de Disfraz que no se da cuenta de estar llevando, y que es controlado por su subconsciente. Cuando Cyril "pasa" a otra personalidad, su aspecto literalmente cambia para encajar con su *alter ego*. Estas son sus otras personalidades:

Emoc.	Aspecto	Nombre	Alineam.
Odio	Drow masculino	Nichik	CM
Miedo	Joven humana con vestido blanco	Kaala	LB
Ira	Barbaro masculino vestido con pieles	Gareth	LM
Celos	Viejo humano con harapos	Jored	NB
Avaricia	Enano masculino	Kergaa	NM
Pesar	Anciana humana vestida de negro	Lucilla	LN
Lascivia	Hombre atractivo	Kel	CB
Preocupación	Gnomo	Gellin	NN

Estos cambios de personalidad solo duran mientras Cyril siente la emoción apropiada en un alto grado, de manera que los cambios suelen durar poco.

Cyril también está obsesionado con el vuelo. Siendo incapaz de aprender el conjuro *Volar* (dos veces ya), se ha dedicado a aprender conjuros que simulan el vuelo (*Levitar*, *Caída de Pluma*, etc.) y a la construcción de una máquina voladora. Muchas de sus habilidades las ha cultivado sólo para eso. A menudo se le puede ver en una posada o taberna, parapetado tras hojas de papel con bocetos de máquinas voladoras.

A algunos les puede parecer que Cyril habla solo. De hecho no es así. Habla con su compañero especial, "Shhh", un *siriviente invisible* que ha convertido en *apresurado* y permanente. Cyril considera a Shhh su mejor amigo.

El familiar de Cyril es Screech, un halcón. Cuando no se le necesita, el halcón aparece como un tatuaje y es virtualmente invulnerable a cualquier ataque. Esta invulnerabilidad se aplica sólo a la forma tatuaje, no a la de verdadero halcón.

El caballo de Cyril se llama Giddyap.

Además de los cuatro conjuros salvajes que ha creado, el libro de conjuros de Cyril contiene muchos conjuros que simulan el vuelo de una u otra forma, además de un puñado de útiles conjuros ofensivos. No obstante, aproximadamente el 50% de sus conjuros no son conjuros tradicionalmente "útiles". Conjuros como el *Disco Flotante de Tenser*, *Aparición*, *Grasa*, *Irritación*, *Atar*, *Sombra Arrastrante de Lorloveim*, *Objeto* y *Cavar* llenan su libro de hechizos. Extrañamente, ha encontrado muchas formas interesantes de utilizar todos esos conjuros.

El estilo de lucha de Cyril es absolutamente errático. Salta de la esgrima habitual a sus otras nada convencionales armas o a cualquiera de los conjuros que tenga memorizados o a sus objetos mágicos, casi al azar. Incluso se ha llegado a sentar en medio de una batalla para tomarse una rápida tacita de té cuando ve que todos los demás tiene la cosa bajo control.

Cyril es la antítesis del personaje organizado. Puede hacer casi cualquier cosa en casi cualquier momento. Pero, recuerda: no es estúpido. Cuando es necesario puede llegar a ser un formidable oponente. La combinación de su habilidad en la lucha y sus conjuros es muy peligrosa. Especialmente cuando hay magia salvaje bajo su "control".

Una nota de Craig Campbell: sé que a los Magos Salvajes no se les permite ser de clase múltiple. Pero a mi DM le gustó tanto la idea del personaje que me lo permitió. La combinación de magia, unas cuantas armas nada habituales, algunos de los conjuros menos "útiles" y la personalidad de Cyril se ha convertido en un reto y ha dado lugar a muchas carcajadas. Utiliza a Cyril tal cual es o a pedacitos. Todavía lo llevo... y seguiré llevándolo durante un buen rato.

Käsegott Von Lieblingszigaretten

Humano

Mago Salvaje 8

Caótico Neutral

FRZ 8

DES 18

CON 16

INT 19

SAB 9

CAR 7

CA: -2

pv: 38

Proficiencias en armas: Daga, Vara

Proficiencias en no-armas: Curación (+3), Herbalismo, Identificar Conjuros, Ingeniería, Mareaje, Navegación

Idiomas: Común (L/E)

Käsegott, conocido entre la gente corriente como Kasey el Caótico, es un tipo egoísta y falso. Tras encontrarse con él por primera vez, muchos destacan que la primera impresión que les dio fue la de un viejo vendedor de carromato. Incluso entre sus muchos amantes, tanto hombres como mujeres (aunque en los últimos años comenzó a rehuir a las mujeres, tras un desafortunado incidente con la bebida en un burdel), es conocido como un hombre traidor y rastroso.

Como corresponde a su personalidad, el compañero constante de Käsegott es su familiar comadreja, Freidrichmerkur. A menudo también le acompaña un perro parpadeador entrenado para el ataque, llamado Frankenzappa. De todas formas, la cobardía de Käsegott sólo se ve superada por la de Frankenzappa, que a menudo huye durante días cuando el combate les va mal a él y a su amo.

Käsegott mide 1.85 m., y pesa unos 72 kgs. Tiene el pelo largo y negro, atado en una coleta. Sus ojos azules tienen la forma de los de un gato, como resultado de alguna experimentación con la magia salvaje, lo cual le da infravisión a 36 m., pero tiende a acentuar su aspecto deshonesto. Su sello, las palabras "immer gut" en escritura adornada, está tatuado en su nalga izquierda. Suele vestir una fina túnica de seda púrpura con un cordón verde, y botas de cuero negro con hebillas de plata en forma de gárgola hechas a medidas. Tiene 36 años, pero varios envejecimientos mágicos han dado a su cuerpo una edad de 39.

Käsegott es un derrochador impactante, siempre pidiendo los platos más raros y caros del menú, y regándolo invariablemente con las más finas cervezas, whiskeys y vinos, dependiendo de su estado de ánimo. Muchas veces tira el dinero, pagando una ronda a todo el local, o un bol de Sopa de Tortuga Dragón para un camarero atractivo. Es un bebedor incurable que suele armar líos lanzando *Temerarios Recursos* sobre otros parroquianos del bar. Esto ha hecho que le echen y prohíban la entrada en todos los establecimientos de bebida en los que ha puesto los pies.

Como estudiante, primero del Gran Mago Freya de la Isla Dragón, y después del Mago Salvaje Homero de las Siete Islas, Käsegott se ganó una cierta fama al intentar estúpidas proezas, olvidar importantes instrucciones y tener, en conjunto, demasiadas experiencias cercanas a la muerte. Desde entonces, su vida ha sido una constante batalla para demostrar su valía e importancia, tanto a sí mismo como a los demás. Ese exterior egoísta y grandilocuente esconde a alguien magullado e inseguro en su interior.

Está fascinado por el poder de la magia, particularmente la de la variedad Salvaje. Una de sus hobbies es encontrar un claro en el bosque y lanzar tantos *Temerarios Recursos de Nahal* como pueda memorizar ese día. Con la ayuda de su Piedra de la Suerte Salvaje, es capaz de modelar algunas de estas oleadas en su beneficio, pero normalmente suele acabar peor de lo que empezó. Su fascinación también le lleva a atesorar objetos mágicos. Suele llevar unos cuantos, incluyendo un Anillo de Rechazo de Conjuros, una Varita de Fuego, y una Cuchara de Murlynd (que le ha ayudado a convertir muchas peleas de bar en luchas de comida). Su inteligencia excepcional fue elevada a su nivel actual a través del estudio del Tomo de Pensamiento Claro. Lleva todo su equipaje y componentes, además de sus cuatro libros de conjuros, en un Cinto de Muchos Bolsillos. Vive aterrorizado del día que una oleada salvaje le haga teleportarse, perforando el tejido del Plano Material Primario y destruyendo su Cinto y todas sus posesiones.

En el exterior, cuando se enfrenta a jinetes orcos o hobgoblins, le gusta utilizar la Varita de Fuego para despachar a un gran número de atacantes de un sólo golpe. En línea con su naturaleza egoísta, su táctica de combate cuerpo a cuerpo es lanzar *Toque Vampírico*, a menudo memorizando hasta dos o tres veces el conjuro cada día. Le gusta utilizar su propio conjuro, *Puntos de Vida Fluorescentes de Käsegott*, para seleccionar al enemigo con más potencial para ser drenado por sus *Toques Vampíricos*. Uno de sus compañeros de viaje es un habilidoso enano Ladrón/Psiónico, y entre los dos suelen ejecutar complejos e inteligentes planes para superar y vencer al enemigo.

Nota de Marc Sherman: Este es Käsegott al final de la penúltima sesión en que lo jugué. En la siguiente sesión de juego, una serie de maldiciones, combates y oleadas salvajes le hicieron cambiar de varias maneras drásticas; ahora es una mujer con Fuerza 13 y Carisma 12, y Frankenzappa ha huído, esta vez para siempre. Estos cambios han provocado un profundo cambio en su personalidad, que le han hecho adoptar un nuevo nombre para remarcar su transformación: Käsēmädchen. Aunque seguiré jugando a Käsēmädchen durante mucho tiempo, Käsegott está, en la práctica, fuera de juego, razón por la cual lo presento aquí como PNJ. Por favor, enviadme cualquier situación interesante de vuestra campaña si utilizáis a Käsegott.

Silvarus Quinthani

Alto Elfo

Mago Salvaje 18

Caótico Bueno

FRZ 14 (19)

DES 17

CON 13

INT 18

SAB 7

CAR 14

CA: -4

pv: 38

Prociencias en armas: Daga, Golpear (+2)

Proficiencias en no-armas: Acrobacias, Cabalgar por el Aire, Cabalgar por el Suelo, Conocimiento Animal, Herbalismo, Historia Antigua, Historia Local, Identificar Conjuros, Juego, Manejo de Animales, Nadar, Poesía, Religión

Idiomas: Común, Alto Élfico

Silvarus Quinthani es el padre del famoso mago salvaje Paithan Quinthani. A Silvarus se le considera responsable de la introducción de la magia salvaje en Oerth. Se desconoce si la concibió personalmente, o si visitó los Reinos Olvidados y se trajo la idea de allí.

Al ser un elfo, Silvarus es todavía joven y vigoroso, incluso habiéndose retirado, por lo general de la vida aventurera. Es alto para ser un alto elfo (1.60 m), y tiene una constitución fuerte y robusta. No viste los típicos ropajes de mago, prefiriendo en su lugar la vestimenta de un hombre de los bosques élfico (aunque a veces demasiado colorista para el gusto de algunos elfos). Es casi imposible deducir de su aspecto el hecho de que es un archimago, con su rostro juvenil y atractivo, su cabello largo y rubio oscuro y su omnipresente sonrisa.

Silvarus es muy informal con su magia, y asume como normales los resultados más extraños. Esa actitud también la tiene en sus tratos con la gente. Es abierto y amigable, una característica poco frecuente tanto en los elfos como en los archimagos. Tiene una Piedra loun especial que le permite hablar todos los idiomas, y la utilizará para comunicarse con todo tipo de gente. Incluso cuando se enfada, raramente pierde los nervios. Silvarus también tiende a ser un poco corto de miras, y puede actuar rápidamente, sin darse cuenta de las consecuencias de sus acciones, y con aparente despreocupación por su propia seguridad (esto puede ser una característica necesaria para todo mago salvaje). De todas formas, por lo general, es bastante competente en lo que hace.

Desde que no se mete en aventuras, rara vez entra Silvarus en combate. Pero cuando lo hace, es terrorífico. Silvarus lleva un Anillo de Protección + 3, y Brazales de Defensa (CA 2). También tiene un Cinturón de Fuerza de Gigante de las Colinas especialmente encantado para que sólo funcione con magos; lleva también un pañuelo azul que funciona como una Piedra de la Buena Suerte. Posée una Alfombra Voladora que puede llevar dos pasajeros, y luchará desde esta plataforma si es posible. Si tu campaña tiene lugar en el mundo de Greyhawk, Silvarus también posée el Guantelete de Hierro de Urnst, y lo utilizará en batalla, combinándolo con su gran fuerza, su especialización en golpes y, normalmente, un conjuro de *Puño Llameante de Malec-Keth*. A Silvarus no le asustá entrar en combate cuerpo a cuerpo. Utiliza un *Escudo de Fuego* como defensa, y a menudo combinará esto con un *Flujo de Fuego*. Otra de sus tácticas favoritas es combinar un *Temerario Recurso de Nahal* con un *Selector de Oleadas de Hornung* y un *Realidad Alternativa*.

Contra lanzadores de conjuros, Silvarus prefiere utilizar *Golpe Salvaje* y *Vórtice*. Si se ve obligado, puede lanzar el *Selector de Oleadas de Hornung* y luego una *Zona Salvaje*, confiando en la ligera ventaja que el selector le da.

Aunque Silvarus ya no se va de aventuras, aún puede jugar un papel en la campaña. Puede actuar como mentor o instructor de los PJs, o puede que estos le consulten como experto en objetos de magia salvaje. También es un esperto en Piedrás loun y objetos similares, y los PJs podrían querer consultar con él si desean obtener tales objetos. Los PJs también pueden querer contactar con Silvarus si necesitan contactar con los elusivos elfos, ya que es uno de los pocos elfos poderosos que trata con humanos.

En cualquier caso, contactar con Silvarus puede ser difícil para un grupo no exclusivamente compuesto por elfos. Se ha retirado a Puerto Azul (Blue Haven), su hogar en los bosques élficos, donde pasa su tiempo criando cooshees (N. del T.: perros élficos) y caballos, e investigando. Vive con su esposa, una poderosa encantadora. Aunque Silvarus aceptará a buen seguro a cualquier huesped, el viaje a través de los bosques será sin duda un problema, dado que la mayoría de elfos son hostiles hacia los humanos y otros en sus bosques cerrados. El propio Puerto Azul es una mezcla de edificios de madera aparentemente inofensivos en medio del bosque, y difícilmente parece ser la morada de un archimago. Es más, los PJs pueden no darse cuenta de que han llegado a su destino, incluso cuando aparezca Silvarus.

Monstruos con Magia Salvaje

Lord Vlaior (Tanar'ri Mayor)

Clima/Terreno: Cualquiera

Ciclo de Actividad: Cualquiera

Dieta: Desconocida

Inteligencia: Supra-genio (19)

Tesoro: A discreción del DM

Alineamiento: Caótico Malvado

Clase de Armadura: -4

Movimiento: 12

Dados de Golpe: 8 + 32 (88 puntos de vida)

GAC0: 13

Nº de Ataques: 1

Daño: según arma

Ataques Especiales: Ver abajo

Defensas Especiales: Ver abajo

Resistencia a la Magia: 75% (ver abajo)

Tamaño: M (1.84 m. de altura)

Lord Vlaior es un mago salvaje demoníaco. Su aspecto es muy parecido al de un arcanadaemon: aparece como un humano bien musculado con la cabeza de un chacal colmilludo. En esta forma, suele vestir finos ropajes rojos. De todas formas, raramente aparece en su forma auténtica, prefiriendo aparecer como un humano, para poder encajar en la sociedad humana.

Combate: Lord Vlaior tiene todas las habilidades de un mago salvaje de nivel 14. También posee todas las habilidades y vulnerabilidades de los demonios (Tanar'ri). Puede utilizar cualquiera de las siguientes habilidades tipo conjuro a voluntad: crear *Oscuridad, 5 m. radio, Teleportación sin Error*, mover *telequinésicamente* hasta 800 kgs. de peso, *Polimorfizarse*, volverse *Invisible* y *Levitar*. Una vez al día, puede abrir una *Puerta*, con un 80% de probabilidades de éxito. Normalmente, la *puerta* trará seis Vrocks, pero cualquier entidad demoníaca puede llegar, a discreción del DM. Lord Vlaior tiene infravisión típica y siempre detecta la invisibilidad.

Vlaior solo puede ser golpeado por armas +1 o mejores. Su resistencia a la magia es especial: es del 75% para los conjuros de nivel 1, y desciende en 5% por cada nivel de conjuro por encima del primero (así, por ejemplo, es resistente en un 35% a los conjuros de nivel 9).

En combate, Vlaior luchará como el supergenio que es. Le gusta iniciar el combate con uno o más conjuros caóticos. Lucha con sus conjuros en preferencia a cualquier otra forma de ataque, y utilizará *Invisibilidad*, *Telekinesis* y *Levitación* para mantener a sus oponentes lejos de él. Una de sus tácticas favoritas es enmascararse a sí mismo y a todos sus oponentes con *Invisibilidad, 3 m. radio*, y lanzar entonces una *Fuerza Fantasmal Mejorada* de él mismo allá donde se encuentra uno de sus enemigos, esperando que los camaradas de esa persona le ataquen por error. También le

gusta utilizar *Conductos del Caos* (N. del T.: ???) para llevar sus conjuros ofensivos, ya que esto le permite manejar conjuros de toque a distancia. Utilizará el *Vórtice* para disgregar formaciones de enemigos. Vlaior también posee gran cantidad de magia propia. Si el combate se vuelve contra él, no dudará en teleportarse lejos.

Vlaior suele poseer varios objetos mágicos en cualquier momento dado, y los utilizará en su beneficio. Una vez poseyó la temida Hoja del Caos y, si pudiera recuperarla, sería realmente temible.

Personalidad: Vlaior es un mercenario. Sirve al señor o príncipe demonio que escoja el DM como su brazo derecho y, a cambio, se le recompensa con sacrificios humanos, esclavos, poder y objetos mágicos. Dado que la mayoría de los demonios no pueden controlar la magia salvaje en absoluto, los servicios de Vlaior tienen mucha demanda. Ya que conoce bien la magia de Llamada, puede ser el agente de un Señor demonio para llamar al propio Señor al Plano Material Primario.

A pesar de todo, Vlaior rara vez traiciona a su amo, ya que si se ganara una reputación de deslealtad se quedaría sin trabajo. De todas formas, no permitirá que le destruyan. Incluso aunque Vlaior no puede ser permanentemente matado, excepto en el Abismo, destruir su cuerpo en el Plano Material Primario lo expulsaría del mismo durante un tiempo, y eso interferiría con su trabajo.

Aunque es absolutamente malvado, Vlaior se ve a sí mismo como un ser civilizado. Parlamentará con sus enemigos si ve que hacerlo puede conllevarle algún beneficio personal. No está por encima de compartir una botella de vino con los PJs mientras estos tratan de convencerle de que se les una. A pesar de que hará cuanto sea necesario para llevar a cabo su misión, encuentra de muy mal gusto las faltas a la etiqueta, y es muy reacio a atacar a los PJs si ha aceptado llevar a cabo conversaciones pacíficas. No tendrá problemas, no obstante, en mentir alegremente y enjabonar a sus oponentes, ya que en el fondo es un ser engañoso. Si puede, se deshará de los enemigos sin luchar, a menudo utilizando la magia para engañarles (por ejemplo, tomando el aspecto de otra persona).

Papel: Vlaior puede ser un buen antagonista para PJs de nivel medio a alto. Los PJs de nivel más bajo pueden oponérsele luchando contra sus huestes, dado que le disgusta (pero no dudará en unirse a) el combate personal. Los PJs pueden oponerse a Vlaior intentando evitar que llame a un príncipe demonio a su mundo, o podrían oponerse a sus intentos de recuperar la Hoja del Caos. Si uno de los PJs obtiene la Hoja del Caos, a buen seguro tendrá que habérselas con Vlaior.

TABLAS

Adjudicación de tiradas de Magia Salvaje

Añadir a tu campaña la Magia Salvaje puede significar añadir alguna complejidad a la mecánica del juego, especialmente durante el combate. Aunque cada DM debe decidir por sí mismo como manejar estas reglas en su propia partida, he aquí algunas sugerencias.

Como tirar la Variación de Nivel de Magia Salvaje

La tirada de Variación de Nivel de Magia Salvaje (1d20) debe efectuarse por el jugador del mago

salvaje cada vez que lance un conjuro. El jugador debe calcular como afecta esta variación de nivel al conjuro y comunicar esta información al DM. El jugador debería hacer notar cómo los efectos de Variación de Nivel afectan a los conjuros de su repertorio.

Mientras que otros personajes pueden darse cuenta de que el Mago Salvaje se prepara para lanzar un conjuro al principio del asalto, no sabrán los efectos de ese conjuro hasta que el conjuro sea lanzado. Esto también se aplica para el Lanzador. De manera que la tirada de Variación de Nivel debería hacerse según la iniciativa, cuando el conjuro es realmente lanzado. Si el mago salvaje es dañado con anterioridad en ese round, haciendo que el conjuro se pierda, no hace falta la tirada.

Olvidarse de tirar la Variación de Nivel

En mi experiencia con los magos salvajes, me he dado cuenta de que es muy fácil olvidarse de hacer la tirada de Variación de Nivel cada vez que lanzo un conjuro. Si el jugador o el DM se dan cuenta de que ha sucedido esto una vez el conjuro ya ha sido lanzado y sus efectos determinados, debería considerarse que sufre una modificación 0 y que no hay oleada. Si esto ocurre con frecuencia, el DM debería penalizar al personaje de alguna forma. Algunas penalizaciones posibles son: retener puntos de experiencia por el encuentro, hacer que el próximo conjuro (o conjuros) del Lanzador provoque(n) oleada (no informes al jugador de esta penalización hasta que lance el siguiente conjuro), o no darle el conjuro salvaje extra por nivel del siguiente día.

Como tirar Oleadas Salvajes

Si el jugador saca una Oleada en la tabla de Variación de Nivel, el DM debe ser inmediatamente informado. Reír maníacamente ante los otros miembros del grupo es también apropiado en esta circunstancia. El DM debe entonces tirar en la tabla de Oleada Salvaje para determinar la Oleada. Si hay algún modificador a esta tirada, como el de un *Temerario Recurso de Nahal*, el jugador debe informar al DM antes de que este tire, y el DM debe añadir (o substraer) el modificador a la tirada de la oleada antes de anunciar la misma.

Cuando ignorar una tirada de Oleada Salvaje

Como se menciona en el "Tomo de Magia", hay dos razones diferentes por las que una oleada puede ser ignorada por el DM. Estos dos casos deben manejarse de forma distinta. Si una oleada no puede suceder porque no se puede aplicar a la situación presente, el DM debería declarar que nada sucede. Por ejemplo, si sale la oleada "El blanco es convertido en piedra", pero el blanco es una roca, no se nota ningún efecto. El jugador no debería confiar en esto, no obstante, ya que hay oleadas cuyos efectos se retardan y no pueden ser notados hasta que algo las activa. El DM debe llevar cuenta de ello.

La otra razón por la que una oleada puede ser considerada inválida es si el DM decide que la misma desequilibraría demasiado la partida. Esto incluye casos tales como una oleada que provoca la muerte de un PNJ esencial para la historia, o un objeto mágico clave que es destruido. Si esto ocurre, el DM debería volver a tirar la oleada sin informar al jugador. Esto sólo debe limitarse a los casos más especiales; los magos salvajes existen para añadir giros impredecibles al juego.

Que magia afecta a las tiradas de Oleada Salvaje

Algunos conjuros y objetos mágicos, como el *Selector de Oleadas de Hornung* o la Piedra de la Suerte Salvaje, permiten al jugador escoger entre diversas oleadas posibles. Cuando esto sucede,

el DM debe tirar todas las oleadas posibles a la vez. Si alguna de ellas se considera inválida por razones de equilibrio de juego, deben volverse a tirar antes de informar al jugador de ninguna de ellas. El DM debe entonces leer al jugador algunas palabras clave de la oleada, aunque cuánto leer es cosa del DM. La elección debe hacerse inmediatamente. Si el jugador duda, el DM debe tirar para decidir cual de las dos oleadas tiene lugar. Algunas oleadas dicen que debe lanzarse otra oleada; si una oleada así es escogida por el jugador, la oleada adicional también se ve afectada por la magia del tipo *Selector de Oleadas*.

Cómo disipar los efectos de las Oleadas Salvajes

Muchas oleadas con efectos "permanentes" pueden ser anuladas por un *Disipar Magia* o un *Extirpar Maldición*. En todos los casos, el nivel del Lanzador para propósitos de determinar el éxito del *Disipar Magia* es el nivel efectivo de la Oleada (es decir, el nivel del Lanzador modificado por la tirada de variación de nivel que causó la oleada). De forma similar, el *Extirpar Maldición* debe ser lanzado por un sacerdote de al menos el nivel efectivo de la oleada.

Cómo usar la Tabla de Oleadas del Net.Compendio

He editado el lenguaje de la tabla de Oleadas Salvajes en pro de la coherencia y la claridad. Algunas oleadas han sido simplificadas o cambiadas respecto a como fueron enviadas, para mantener el equilibrio del juego. Se han quitado muchas oleadas parecidas y repetitivas de entre las muchas recibidas para esta antología. Si durante la utilización de estas tablas de Oleada encuentras algún problema, o haces algún cambio que consideres útil, por favor, envíamelo (ver **Contactar con el Editor**, pág. 4).

La presente tabla es mucho más grande que la tabla de porcentaje del "Tomo de Magia". En vez de incluir varias tablas de porcentaje en este compendio, he combinado las diversas tablas disponibles en la red en una única y consistente tabla de oleadas. Para tirar una Oleada, tira tres dados: 1d6 y dos d10. El d6 es el dado de las centenas, y los d10 las decenas y unidades. Esto generará un número aleatorio entre 100 y 699. Ten en cuenta que si los dos d10 dan 00 el resultado son dos ceros y no un 100, como en una tirada de porcentaje normal.

Cómo aplicar Bonus a las tiradas de Oleada Salvaje

Muchos conjuros, como el *Temerario Recurso de Nahal*, indican que el nivel del Lanzador se añade a la tirada de Oleada Salvaje. Esto pretende aumentar las probabilidades del Lanzador de producir una oleada que le ayude, en lugar de una que perjudique al grupo. Esto implica que la tabla de Oleada debe ser ordenada de peor a mejor, tal y como hemos hecho con esta tabla. De todas formas, debido a que esta tabla de oleadas es mucho más grande que la tabla de 100 entradas del "Tomo de Magia", añadir el nivel del Lanzador a la tirada es algo mucho menos efectivo en la nueva tabla. Por lo tanto, a discreción del DM, siempre que se deba sumar o restar el nivel del Lanzador de la tabla original se deberá, en este caso, añadir o restar cinco veces el nivel del Lanzador de la tirada de 100 a 699. Así, un mago de nivel 16, añadirá 80 a su tirada siempre que lance un *Temerario Recurso de Nahal* o similar.

Un caso que no cubre el "Tomo de Magia" es cuando el modificador aplicado lleva la tirada más allá del límite superior o inferior de la tabla. Una manera de llevar esta situación es hacer que tales tiradas provoquen la oleada extrema (así, las tiradas por encima de 699 causan la oleada 699 y las tiradas por debajo de 1 causan la oleada 1). No obstante, esta solución no es del todo ideal, ya que hace las oleadas extremas mucho más posibles que cualquier otra de la tabla. La forma recomendada de manejar esto es volver a tirar todas las oleadas que se salgan de la tabla, pero duplicando el modificador original. Si esta tirada también se sale de la tirada, vuelve a tirar sin más modificaciones.

Variación de Nivel de Magia Salvaje

Debido a la restricción del copyright de T\$R, esta tabla no puede ser reeditada en el "Net.Compendio de la Magia Salvaje". Acude a la pág. 6 del "Tomo de Magia (AD&D 2ª Edición)" para encontrarla.

Si alguien tiene una tabla de Variación de Magia Salvaje que mantenga probabilidades similares a las de la versión del "Tomo de Magia", por favor, que me la haga llegar para su inclusión en una futura edición del "Net.Compendio de la Magia Salvaje". Ver **Contactar con el Editor** en la página 4, para más información sobre cómo enviar material.

Tabla de Oleada Salvaje

tirada Oleada

- 100 El Lanzador se ve afectado como si le hubiera atropellado un coche (1d100 puntos de daño, tirada de salvación contra arma de aliento para mitad de daño).
- 101 El Lanzador se vuelve loco si es inteligente; si se salva contra conjuros, la locura dura 1d4 semanas; si no, es permanente hasta que sea curada con la magia adecuada.
- 102 Un rayo cae sobre el Lanzador desde el cielo, al nivel efectivo de la Oleada. El Lanzador no recibe tirada de salvación, pero aquellos a dos metros de él pueden salvarse para mitad de daño.
- 103 Una criatura al azar de los planos exteriores pasa a través de una *Puerta*.
- 104 La próxima criatura viviente que toque al Lanzador gana 1d6 puntos de vida permanentes. El Lanzador pierde permanentemente el mismo número de puntos de vida (hasta un mínimo de 10 pv).
- 105 El Blanco se vuelve inmortal. Cuando muera, pierde un punto de Constitución y se alza de entre los muertos a la siguiente medianoche. Cuando su Constitución llegue a 0 se convertirá en un Fantasma que perseguirá al Lanzador.
- 106 Los puntos de vida del Blanco se elevan hasta el máximo para sus dados de golpe.
- 107 El Lanzador es aprisionado en otro plano.
- 108 Al Blanco le crecen alas y puede volar durante 1 hora al día a velocidad 12, categoría B.
- 109 El Lanzador pivota 360°, creando un vórtice. Todas las criaturas en la línea de visión del Lanzador son tragadas por el vórtice, emergiendo en Ravenloft.
- 110 Un *Rayo de Muerte* golpea a Lanzador y Blanco (ambos deben salvarse vs. muerte, o morir).
- 111 El Lanzador se ve obligado a hablar en verso durante 2d6 asaltos. No puede lanzar conjuros con componente verbal (N. del T.: excepto si en el mundo del DM la magia es en verso).
- 112 El Lanzador gana un objeto mágico misceláneo y dañino que toma efecto inmediatamente.

- 113 El Blanco es devuelto a la condición en que estaba al inicio del presente combate.
- 114 Una varita elegida al azar a 15 metros del Lanzador (a menos que haya una Varita de Maravilla cerca, en cuyo caso ella es afectada) estalla en un fogonazo, causando 1/2 punto de daño por carga a todo el que esté a 3 m. Tirada contra varita para mitad de daño.
- 115 El Blanco recupera 3d6 pv (hasta el máximo normal).
- 116 A la persona que esté más cerca del Lanzador le crece pelo en los globos oculares. Esto es muy doloroso y le provocará cegera.
- 117 Todos los conjuros que lance el Lanzador durante las próximas 24 horas generarán una Oleada Salvaje
- 118 Aparece un Banshee junto al Lanzador y aulla.
- 119 3d20 Dretches (Tanar'ri menores) atraviesan una *puerta* y atacan al Lanzador. No pueden abrir otras *puertas*. Si el Lanzador sobrevive, recibe el doble de PX.
- 120 Los dedos de los pies del Lanzador se alargan al triple de su talla normal, arruinando el calzado e infligiendo 1d4 puntos de daño. Este efecto dura 2d4 turnos. La tasa de movimiento se reduce al 50% caminando.
- 121 *Plaga de Insectos* centrada en el Lanzador.
- 122 Un meteorito de hierro enfriado surca el cielo cayendo sobre el Lanzador por 1d10+10 puntos de daño (si está bajo tierra, espera a que salga al aire libre).
- 123 Todos los componentes de conjuros del Lanzador se desvanecen.
- 124 Durante los próximos 3d4 rounds, todas las tiradas del Lanzador (de cualquier dado) son a -1.
- 125 El Lanzador se convierte en un cuadro de sí mismo, hasta que sea *disipado*. Cualquier cambio pintado en el lienzo será parte del personaje cuando y si vuelve a su forma normal.
- 126 Aparece un Envolvedor en el hombro del Lanzador.
- 127 Todas las armas del Lanzador se convierten en armas malditas que atacan al usuario la próxima vez que se utilicen, volviendo después a la normalidad.
- 128 El Lanzador se vuelve alérgico a uno de sus objetos mágicos. Este objeto le causa estornudos y tos durante 1d6 horas.
- 129 Blanco protegido por una *Esfera Prismática*.
- 130 Se crea un doble exacto del Blanco. Esto afecta a todo excepto los más poderosos artefactos.
- 131 El Blanco gana 1d100% de resistencia a la magia durante 1d6 rounds.
- 132 El Blanco se vuelve capaz de drenar un nivel por contacto durante 1d4 rounds.
- 133 El Lanzador se *Polimorfiza* en una medusa de 120 cm. de diámetro a menos que se salve, a

-4, contra conjuros. Si está en terreno seco, sufre 2d4 puntos de daño por asalto, lo cual puede ser prevenido si se le vierte continuamente agua por encima.

134 El Blanco es protegido por *Devolver Conjuro* durante el siguiente turno.

135 El familiar del Lanzador se vuelve contra él. Se deja de considerar a ese animal como familiar (se rompe el enlace empático, el Lanzador pierde cualquier beneficio por tener al familiar, el familiar pierde los bonus a los puntos de vida y tiradas de salvación, y el Lanzador no es penalizado si el animal muere).

136 El suelo entre el Lanzador y el Blanco se vuelve lava fundida. Todas las criaturas en el sendero de lava de 1.5 m. de ancho deben hacer una tirada de Destreza para apartarse (siguen tirando hasta que pasen la tirada y sufren 3d6 puntos de daño por fuego cada asalto que fallen).

137 El Lanzador pierde todos los dientes. Hace falta regeneración o el conjuro de *Regenerar* para recuperarlos. El Lanzador debe hacer una tirada de Aprender Conjuros por cada hechizo conocido que tenga componentes verbales para ser capaz de adaptarse a las nuevas pronunciaciones.

138 Cualquier magia de la suerte activa en el Lanzador tendrá el efecto opuesto durante 1d4 rounds. Los modificadores positivos se volverán negativos, la *Buena Racha de Paithan* se convertirá en la *Mala Racha de Paithan* (N. del T.: y viceversa), y el *Selector de Oleadas de Hornung* hará que suceda la Oleada desechada.

139 El Blanco obtiene un aura que provoca *Miedo* a todos sus oponentes (es aplicable una tirada contra paralización), aura que dura 1 turno (si el Blanco es un objeto, los afectados son aquellos que miren ese objeto).

140 El Blanco gana regeneración de 1 pv por asalto.

141 Sale lava fundida de debajo del suelo cercano al Lanzador, que sufre inmediatamente 1d10+10 puntos de daño (tirada de salvación para la mitad). Tira 1d100 para la duración: 01-50, 1d4+4 rounds; 51-70, 1d4 hours; 71-85, 1d100 días; 86-100, se convierte en un volcán real, no mágico.

142 Suena la música de peligro de Star Trek, mientras una nube de humo rodea al Lanzador. Cuando se aclara el humo, hay dos versiones del Lanzador, una buena y la otra mala, enzarzados en combate. Si uno muere, ambos mueren. El DM llevará uno de ellos, al azar.

143 El Lanzador pierde, permanentemente, un conjuro elegido al azar (puede reaprenderlo al siguiente nivel).

144 Todas las criaturas destruidas por el Lanzador durante el último día se alzan como muertos vivientes con libre albedrío para intentar destruirle. Los muertos vivientes tienen todas sus habilidades originales, sin la necesidad de comer o dormir.

145 El Lanzador abre un portal a otro lugar/plano de existencia y es empujado a través de él.

146 El Lanzador *Levita* incontrolablemente, siempre hacia arriba, hasta que acabe la duración del conjuro, y entonces cae.

147 El Lanzador sufre gran dolor (1d20 puntos de daño aturdidor, chequeo de moral, no puede hacer actividades que cansen) durante 1d3 asaltos.

- 148 Gotea Limo Verde de la nariz del Lanzador. Le atacará con un +4 durante el primer asalto, atacando con normalidad a víctimas aleatorias en los asaltos subsiguientes.
- 149 El Lanzador se convierte en un imán muy potente durante 1d4 rounds. Todo el metal en el área caerá hacia el Lanzador. Las armas de metal deben sacar un ataque contra el Lanzador, y aquellos que lleven armadura de metal también caerán hacia el mismo, haciendo y haciéndose 1d6 puntos de daño.
- 150 El Blanco es *Curado*.
- 151 La Fuerza del Blanco aumenta a 18/00 (sin tirada de salvación, desaparece en 1-4 días). Queda a discreción del Master el efecto que esto tenga, si hay alguno, en monstruos y animales.
- 152 El Lanzador se tira un potente pedo que le hace 1d10 puntos de daño, salvación para la mitad. Esto también le propulsa lejos de donde está y arruina completamente la ropa no-mágica.
- 153 El área en un radio de 30 m. del Lanzador se convierte en una zona de magia muerta. La criaturas mágicas se vuelven inertes, y los objetos y conjuros dejan de funcionar dentro de ella.
- 154 Una carga de un cetro, vara o varita aleatoriamente escogido afecta al Lanzador.
- 155 Lanzador y Blanco deben volver a tirar su característica más alta que no sea requisito primario (tira 4d6 y escoge las 3 mejores tiradas).
- 156 La criatura amistosa al Lanzador más cercana es reemplazada por un Doppleganger. La criatura reemplazada está presa en el cubil del Doppleganger.
- 157 *Bola de fuego* centrada en el Lanzador (al nivel efectivo de la Oleada).
- 158 Todas las criaturas hostiles al Lanzador en un radio de 18 m. son duplicadas, incluyendo equipo.
- 159 El Blanco sólo puede ser golpeado por armas +1 o mejores durante 1d10 + 10 rounds.
- 160 Las criaturas hostiles a 18 m. del Lanzador recuperan todos sus puntos de vida.
- 161 El Lanzador está, de repente, extremadamente borracho (sin tirada de salvación).
- 162 El Blanco gana, permanentemente, 1 nivel/dado de golpe.
- 163 El Lanzador se ve afectado por *Sordera*.
- 164 El Lanzador arde en llamas durante 1d4 rounds. Todos a 3 m. de él sufren 2d6 de daño por fuego, quienes toquen al Lanzador 3d6. El Lanzador no sufre daño, pero todas sus pertenencias deben salvarse contra fuego mágico o arder.
- 165 Ante el Lanzador, de una dimensión totalmente diferente, aparece un televisor en color estéreo de 30 pulgadas. Afecta a todos los que lo miren como una *Rociada de Color*.
- 166 Aparecen horcas. El Lanzador debe salvarse contra conjuros para evitar ser colgado. La cuerda puede ser cortada antes de que mate al Lanzador, si recibe 10 puntos de daño en 1 round. Tiene CA 3.
- 167 El Lanzador es afectado por el conjuro de *Estatua*.

- 168 El conjuro intentado funciona al revés, si es posible.
- 169 El conjuro intentado sale por la culata, afectando al Lanzador.
- 170 1d10 esqueletos bajo control del Blanco se alzan del suelo y atacan al Lanzador (esto puede violar el alineamiento del Lanzador si es bueno, requiriendo *redención*).
- 171 El Lanzador es enterrado hasta el pecho en desperdicios que fluyen de un portal que aparece espontáneamente.
- 172 El Lanzador y todo su grupo son teleportados a otro lugar de conflicto.
- 173 El suelo se abre y se traga al Lanzador hasta el cuello.
- 174 *Confusión* centrada en el Lanzador.
- 175 El Lanzador se ve rodeado por carbones incandescentes. Todo el que intente caminar sobre los carbones debe pasar una tirada de Sabiduría o sufrir 1d10 puntos de daño.
- 176 El conjuro intentado funciona, pero afecta al Lanzador además de al blanco.
- 177 El Blanco se vuelve invulnerable a las armas de filo durante 1 hora.
- 178 El Lanzador es *Retenido*.
- 179 El Lanzador repele el metal. No se pueden llevar objetos metálicos a menos de 1.5 m. de él durante 1d20 rounds. Esto también se aplica a todos los objetos que lleve el Lanzador, que salen volando.
- 180 El Lanzador tiene una diana pintada sobre sí. Cualquiera que apunte a la diana con un misil o conjuro de tipo misil tiene un +2 al dar, hace +1 de daño por dado y toda tirada de salvación se hace a -2. Dura una hora.
- 181 El Lanzador sufre los efectos de la *Irresistible Danza de Otto*.
- 182 Suena un gong (funciona como una Campana del Hambre que sólo afecta al Lanzador).
- 183 Tira otra vez. El Lanzador cree que el efecto de esa segunda tirada ha sucedido.
- 184 Aparece volando un dragón joven de tipo determinado al azar.
- 185 Vuelve a tirar, pero el efecto no sucede ahora. En lugar de eso, al Lanzador se le cae una uña. Si la desecha o la destruye, el efecto tiene lugar, siempre afectando al Lanzador incluso si es un efecto que normalmente afectaría a un Banco.
- 186 Las armas del Lanzador huyen como si les afectara el conjuro de *Cofre Retozón*.
- 187 Al Lanzador le crece una segunda cabeza en el hombro, discutidora y molestona.
- 188 Uno de los objetos mágicos con cargas del Lanzador gasta una carga en un chisporroteo.
- 189 El Blanco es imbuído de *Invisibilidad Mejorada*.
- 190 Una *Nube Hedionda* se centra en el Lanzador.
- 191 El Lanzador es cogido por una mano invisible y agitado como un muñeco de trapo durante

- 2d6 rounds. El lanzamiento de conjuros en tales condiciones es imposible.
- 192 Granizada en technicolor. Durante 1d4 rounds, todo aquel que esté a 15 m. del Lanzador es golpeado por 1d4 piedras de granizo por asalto, cada una de las cuales hace 1d4 puntos de daño (si le afectan las armas normales).
- 193 El Lanzador se convierte en un charco de agua. Si la luz solar es muy fuerte, sufre 1d4 puntos de daño por asalto por evaporación, a menos que esté protegido contra el fuego. El Lanzador vuelve a la normalidad al cabo de 2d4 asaltos.
- 194 La boca del Lanzador se queda fruncida durante 1d10+10 rounds. No puede hablar, lanzar conjuros, utilizar armas de aliento u otros usos de la boca.
- 195 El Blanco se vuelve bidimensional (como en el conjuro *Dos Dimensiones*) durante 10 rounds. El lado plano encara, inicialmente, al Lanzador.
- 196 El Blanco olvida las últimas 24 horas.
- 197 La mochila del Lanzador se incendia durante 1d6 rounds (pero no se consume). El Lanzador sufre 1d4 puntos de daño por round y debe soltarla a menos que sea inmune a fuegos normales.
- 198 El Lanzador gira en el aire a 3 m. sobre el suelo, absorbiendo a todos los que lo vean y fallen la tirada de salvación, y sigue girando así hasta que falle una tirada de Destreza, cayendo y sufriendo el daño apropiado (1d6). El Lanzador queda entonces incapacitado por mareo durante 1d6 asaltos.
- 199 *Ilusión Avanzada* de una *Bola de Fuego* centrada en el Lanzador.
- 200 Todo el oro en posesión del Lanzador se convierte en agua.
- 201 *Imagen Espejo* afecta al Blanco.
- 202 El Lanzador se convierte en íntimo amigo del Blanco, e intenta evitar que nadie le dañe. Intentará establecer la paz entre el blanco y el grupo, pero utilizará la fuerza, si hace falta, para mantener esa paz.
- 203 El Lanzador resulta cubierto de alquitrán y plumas. Esto le ciega y penaliza su Destreza en -4.
- 204 El Lanzador se vuelve tonto durante 1d4 horas.
- 205 El Lanzador se convierte en un bebé de su misma raza. Revierte a su edad normal en 1d10 rounds.
- 206 Hay un encuentro aleatorio inmediato con un monstruo hostil al Lanzador.
- 207 *Sueño* sobre el Lanzador y sus compañeros.
- 208 El Blanco gana el poder de hablar en la lengua del Lanzador y una Inteligencia de al menos 9. Esto también se aplica a objetos inanimados.
- 209 El Lanzador se ve envuelto en tiras de metal. Hace falta un cerrajero para abrirlas.
- 210 El Lanzador es *teleportado* a la copa del árbol más alto que esté a la vista. Hace falta un chequeo de Destreza para no caerse.

- 211 El área a 30 m. del Lanzador queda en éxtasis durante 1d10 días. Probablemente habrá alguien o algo al otro lado, esperando que el campo se acabe.
- 212 La Oleada Salvaje dispara el lanzamiento de otro conjuro memorizado (escogido al azar). Tanto el conjuro lanzado como el que provocó la oleada se borran de la memoria.
- 213 El Lanzador tiene espasmos incontrolables durante 2-4 asaltos. Entonces, aparece un *Esquema Hipnótico* que afecta a todos los que estén en su alcance y lo miren.
- 214 El Lanzador es afectado como por un Filtro de Balbucear y Tartamudear.
- 215 El Lanzador olvida todos los conjuros memorizados. Tras 1d6 rounds, los conjuros vuelven.
- 216 El Lanzador es teleportado al burdel goblinioide más cercano.
- 217 El Lanzador es *Teleportado* a su casa. Hay posibilidad de error.
- 218 Un miembro del grupo del Lanzador queda ciego durante 1d8 rounds.
- 219 De las orejas del Lanzador sale un gas venenoso incapacitante en la dirección general del Blanco. Todos los que estén entre Lanzador y Blanco deben salvarse contra veneno o caer inconscientes. El Lanzador se salva a -2 y el Blanco a +2.
- 220 El Blanco escoge entre otras dos Oleadas, como por el *Selector de Oleadas de Hornung*.
- 221 Todas las armas mágicas a 10 metros del Lanzador pierden sus poderes durante 2 asaltos.
- 222 Llueven pequeñas bolas de goma (cada una de 3 cms. de diámetro) durante 1d4 asaltos en un área de 6 m. alrededor del Lanzador, provocando que todos los que estén en el área pasen una tirada de Destreza o tropiezen y caigan. Las bolas permanecen en la zona, provocando una nueva tirada cada asalto hasta que se limpie.
- 223 El Blanco *Ve Realmente* sus alrededores (durante 10 rounds).
- 224 El Lanzador se ve afectado como si le hubiera golpeado un Monstruo Oxidador.
- 225 El Lanzador es encadenado al suelo (fuerza tensil de las cadenas: 1.360 kgs).
- 226 El Lanzador es rociado con 2d20 trocitos de confeti afilado; hacen 1 punto de daño cada uno (tirada de salvación para mitad de daño, sólo afecta a criaturas golpeadas por armas normales).
- 227 Todo el vidrio y el cristal a 10 m. del Lanzador se hace añicos. Los objetos mágicos o los contenedores de cristal con un objeto mágico dentro reciben una tirada de salvación.
- 228 El Blanco es afectado como por una poción de Forma Gaseosa.
- 229 Los árboles alrededor del Lanzador se caen (si no hay, primero crecen unos cuantos). El Lanzador debe salvarse contra petrificación o ser atrapado por uno de ellos y sufrir 1d6 puntos de daño.
- 230 1d10 Piedras loun aparecen y empiezan a orbitar la cabeza del Blanco.
- 231 El Blanco se vuelve etéreo. A menos que esté familiarizado con el plano etéreo, no se dará cuenta, y no será capaz de volver al Plano Material Primario a menos que alguien le guíe.

- 232 La próxima arma de misil que utilice el Blanco se multiplica por 6 cuando la use.
- 233 El conjuro intentado funciona, pero consume el doble de cantidad de componentes materiales.
- 234 Un rayo de luz infrarroja ciega a todos los que utilicen infravisión en la zona durante 2d6 rounds.
- 235 Entra en erupción un géiser a medio camino entre el Lanzador y el Blanco. Todos a 3 m. del mismo sufren 2d6 de daño por el agua en ebullición.
- 236 *Palos a Serpientes*, bajo control del Blanco, afecta a un objeto al azar a 3 m. del Lanzador. Dura 16 asaltos.
- 237 Todo el mundo a 15 m. del Lanzador es lanzado 6 meses al futuro.
- 238 *Téntaculos Negros de Evard* alrededor del Lanzador.
- 239 El Lanzador se polimorfiza en algo que rime con su nombre (a elección del DM).
- 240 *Orden* de "rendición", como el conjuro, en la lengua apropiada, al Lanzador y sus compañeros.
- 241 Todos los objetos mágicos del Lanzador se teleportan a lugares aleatorios en 30 m. de radio.
- 242 *Miedo* sobre el Lanzador.
- 243 El Lanzador es golpeado por 1d6+4 grapas gigantes, cada una de las cuales hace 1d4 puntos de daño, y le clavan a la superficie más cercana (si no hay tal superficie o pasa una tirada de salvación, hacen 1 punto de daño cada una y el Lanzador no queda grapado).
- 244 El cadáver más cercano a 60 m. del Lanzador se alza como un Zombie Juju y le ataca.
- 245 Toda la comida a 15 m. del Lanzador se convierte en Moho Amarillo.
- 246 Un conjuro aleatorio del mismo nivel que el conjuro intentado afecta al Lanzador al nivel efectivo de la Oleada.
- 247 Se lanza un *Enredar*, centrado en el Lanzador, a nivel 10.
- 248 El Blanco canta con el efecto de un bardo de nivel 10 durante 1 hora.
- 249 El Lanzador queda cubierto de fango verde inerte que fluye del aire alrededor de su cuerpo. Todo lo que el Lanzador puede hacer es frotarse la cara para evitar ahogarse. Este efecto dura 1d6 asaltos. El Lanzador está efectivamente cegado durante este tiempo.
- 250 La piel del Blanco se vuelve de Acero, dándole una clase de armadura básica de 0 (acumulable con otra armadura) durante 1d6 rounds.
- 251 El Lanzador gira durante 1d4 asaltos y debe hacer una tirada de Destreza para poder moverse o actuar cada asalto.
- 252 Aparece una jaula del tamaño adecuado alrededor del Lanzador y su grupo. Las víctimas deben sacar una tirada de Doblar Barras para escapar.

- 253 El Blanco es afectado por el conjuro *Forma Espectral*.
- 254 El próximo conjuro que haga el Lanzador será a nivel 0.
- 255 El Blanco se convierte en una momia si no saca una tirada contra Muerte Mágica.
- 256 El Lanzador queda paralizado durante 1d10 horas.
- 257 La montura del Lanzador (si la hay) es *polimorfizada* en una cabra a menos que se salve contra polimorfización. Si el Lanzador no tiene montura, la que esté más cerca resulta afectada en su lugar.
- 258 Un enorme tornado coge al Lanzador y sus amigos y los envía a Kansas (o algún otro punto llano, aburrido y lleno de trigo del Plano Material Primario).
- 259 El Lanzador cambia de sexo (como por un Cinturón de Feminidad/Masculinidad).
- 260 El Lanzador se teleporta a la cima de la mayor montaña a la vista.
- 261 El blanco se vuelve *Invisible* durante 1d10 + 10 rounds.
- 262 Una araña venenosa (el DM decide el tipo) aparece cerca del Lanzador y ataca.
- 263 *Fingir Muerte* centrado en el Blanco.
- 264 El pelo del Blanco se espesa y crece hasta 3.5 m. en 4 asaltos. El Blanco debe apartarse el pelo para ver. Los pelos son imposibles de dañar durante las siguientes 1d3 horas, mejorando la CA del Blanco en 10 contra armas cortantes.
- 265 El conjuro intentado funciona, pero con el mínimo de efectividad (duración, daño, etc.)
- 266 El Blanco es *Apresurado*.
- 267 El Lanzador es electrocutado como por una *presa sacudidora*.
- 268 El conjuro funciona, pero a 1/3 del daño, área, duración y alcance normal.
- 269 Todas las criaturas a 18 m. del Lanzador deben salvarse contra conjuros u *Olvidar*.
- 270 Todos los objetos mágicos a 18 m. del Lanzador culebrean cuando se les toca durante 1d8 días.
- 271 A una persona al azar cerca del Lanzador se le invierten las rodillas para doblarse en la otra dirección. El cambio es permanente, y reduce su Destreza y Carisma en uno. La armadura puede necesitar modificaciones.
- 272 La próxima vez que el Lanzador y sus compañeros regresen a casa, serán visitados por un duro y viejo recaudador de impuestos. Este tipo les pedirá el 10% de sus pertenencias a modo de impuesto, y tiene poder para respaldar su petición. Volverá cada mes hasta que sea *disipado*.
- 273 El Lanzador invoca a un Leprechaun.
- 274 Toda la ropa, armadura, armas y equipo similar a 25 m. del Lanzador debe salvarse contra desintegración o agrandarse al doble de su tamaño durante 4d10 asaltos.

- 275 El Lanzador lanza una *telaraña* al Blanco, y actúa como un punto de anclaje.
- 276 El estómago del Lanzador queda vacío: le viene un hambre inmensa y debe pararse a comer.
- 277 El Lanzador suda a mares durante un mes. Tiene que beber al menos 5 litros de agua al día o perder un punto de Constitución hasta el final del mes.
- 278 Aparece una *Boca Mágica*, insulta al Lanzador, y desaparece.
- 279 El Lanzador se *Polimorfiza* en un mamífero apropiado para la zona, o de un tipo aleatorio si no es aplicable; 40% de posibilidades de que sea del tipo monstruoso.
- 280 El Lanzador se vuelve histéricamente religioso durante un mes, creyendo él mismo ser una deidad, y tratando de convertir seguidores.
- 281 Lanzador y Blanco intercambian cuerpos. Si el Blanco es un objeto completamente no-sintiente, el Lanzador caerá en coma.
- 282 El Lanzador y sus amigos se *teleportan sin error* al próximo lugar que nombren (sin límite de peso).
- 283 Todo el oro del Blanco se convierte en plomo (sin salvación a menos que el propio Blanco esté hecho de oro).
- 284 El Lanzador cambia de raza (los monstruos se convierten en monstruos similares).
- 285 El calzado del Lanzador se anima y le crecen dientes durante 3d4 asaltos. Estos dientes atacarán a todo el mundo a su alcance, haciendo que el Lanzador patée a la persona más cercana. Los dientes hacen 1d4 puntos de daño, aparte del daño que haga la patada del Lanzador.
- 286 Nadie (excepto el propio Lanzador) puede oír al Lanzador durante 1d6 rounds. Puede seguir lanzando conjuros con componentes verbales. El Lanzador puede oír con normalidad.
- 287 El Lanzador brilla con un color durante 1d12 días (como una antorcha).
- 288 El Lanzador se vuelve tan inmensamente sucio que se forma una nube de polvo a su alrededor. Sólo el baño natural puede quitar la suciedad. Su Carisma disminuye en 5 (mínimo de 1) mientras tanto.
- 289 El Lanzador cae de bruces al suelo. Le costará un asalto volver a levantarse.
- 290 El pelo del Lanzador se vuelve verde (o de algún otro color si ya era verde). Es permanente hasta que le crezca nuevo pelo.
- 291 El Blanco es teleportado directamente detrás del Lanzador.
- 292 El Lanzador y el Blanco (sólo) quedan sellados tras un muro de fuerza impenetrable que sólo se abrirá cuando uno de los dos muera.
- 293 El Blanco brilla azul. Como el conjuro de *Fuego Imaginario*, duración permanente.
- 294 El Blanco se ve cubierto por armadura de placas, CA 2. Toda armadura que lleve cae al suelo. +3 a la CA de monstruos, pero puede hacer menos ágiles a los monstruos pequeños. Los

lanzadores de conjuros no pueden hacer conjuros. La armadura desaparece en 2d10 rounds.

- 295 El Lanzador es encerrado en una *Esfera Prismática* durante 24 horas. Todos su compañeros quedan fuera de ella.
- 296 El escudo que esté más cerca del Lanzador se convierte en una cesta de flores. Pierde su bonus a la CA.
- 297 Lanzador y Blanco se enzarzan en un acalorado debate sobre la naturaleza y utilidad de la Magia Salvaje. Ninguno hará nada más que discutir durante 1d6 asaltos. Si no tienen un idioma en común, aparecerá un pequeño diablillo para hacer de traductor.
- 298 La *Ilusión Avanzada* de un *Muro de Fuego* rodea al Lanzador.
- 299 El Lanzador cae en la *delusión* de creer que su arma o varita favorita se ha convertido en serpiente. Esta *delusión dura* 1d6 rounds.
- 300 Drena un nivel de un blanco aleatorio a 15 m. del Lanzador. Salvarse contra conjuros a -5 evita la pérdida. Si esto mata al blanco, se convierte en un Zombie Ju-Ju con voluntad propia en busca de venganza.
- 301 La próxima vez que los PJs entren en un pueblo, sus habitantes intentarán echarles.
- 302 Licantropía en el Lanzador según su alineamiento.
- 303 Cada moneda de oro del Lanzador se convierte en su equivalente en monedas de cobre.
- 304 Los próximos 10 almuerzos que coma el Lanzador sabrán a estiercol de vaca a todos los que lo prueben.
- 305 El conjuro funciona, pero no puede ser controlado por el Lanzador (el DM decide sus efectos al azar).
- 306 Aparece una mofeta ante el Lanzador, que es rápidamente rociado.
- 307 Un *Demonio del Polvo* es convocado y ataca al Blanco.
- 308 Sin efecto, pero la próxima oleada que provoque el Lanzador tendrá dos efectos.
- 309 El suelo bajo el Blanco se vuelve resbaladizo como si hubiera sido *Engrasado*.
- 310 El Lanzador se *Polimorfiza* en un reptil/anfibio adecuado para la región, o de un tipo aleatorio si no es aplicable. 40% de posibilidades de que sea de tipo monstruoso.
- 311 Un pájaro cercano comienza a cantar el himno americano con voz profunda de barítono, y seguirá al Lanzador, cantando a 100 decibelios, durante un mes.
- 312 El Lanzador es afectado por un picor irritante durante 1-4 rounds, reduciéndose su Destreza a 3.
- 313 Todas las criaturas muertas a 18 m. del Lanzador reciben un conjuro de *Alzar a los Muertos*.
- 314 El Lanzador se *Polimorfiza* en un pájaro adecuado para la región, o de un tipo aleatorio si no es aplicable. 40% de posibilidades de que sea de tipo monstruo.

- 315 El Lanzador queda atrapado en un bloque de gelatina de lima de 3 metros de lado. Las criaturas que estén así atrapadas deben hacer una tirada de Destreza para escapar (seguir tirando cada asalto hasta que se pase la tirada, o muerte a los 3 asaltos por falta de oxígeno).
- 316 El Blanco gana infravisión (o algún otro tipo de visión especial si ya tenía infravisión), pero pierde la visión normal. Esto dura 1 día (ten en cuenta que la luz solar y la de las antorchas contienen algo de infrarojo, así que el resultado raramente resulta en ceguera; el Blanco ataca a -1).
- 317 La piel del Blanco se vuelve tan dura como el diamante (CA base de 0) durante 2 asaltos. Sigue pudiendo moverse y no es más susceptible al daño de lo normal (es decir, no es cristalino).
- 318 La lengua del Lanzador crece lo suficiente para tocarse la punta de la nariz. Si su lengua ya era así de larga, la Oleada afecta a alguna otra parte de su cuerpo.
- 319 Un *Disipar Magia* al nivel efectivo de la Oleada afecta a toda la magia a 15 m. del Lanzador.
- 320 El próximo conjuro del Lanzador es lanzado a 1d4 niveles menos.
- 321 Los pies del Lanzador se convierten en dos pies izquierdos (o dos derechos) durante un día. Durante ese tiempo, la tasa de movimiento del Lanzador se reduce a la mitad.
- 322 Llueven 1d100 monedas de oro en un área de 18 m. de diámetro centrada en el Lanzador. Todas las criaturas en la zona deben hacer una tirada de Destreza para escapar, o sufrir 1d6 puntos de daño por las monedas que caen.
- 323 Lluvia espesa, 18 m. de radio, centrada en el Lanzador, durante 2d6 turnos. Se mueve con él.
- 324 El Lanzador es disminuído a 1/12 de su tamaño normal, permanentemente.
- 325 El Blanco pierde todo el pelo, plumas, etc. Su Carisma se ve afectado a discreción del DM, según con la raza del Lanzador. Puede ser necesaria una tirada de moral.
- 326 El conjuro intentado funciona, pero consume 1 carga de un objeto con cargas al azar.
- 327 *Oscuridad* permanente en un área de 9 m. alrededor del Lanzador.
- 328 La ropa y el equipo del Lanzador se vuelve invisible, dejando al Lanzador muy avergonzado. Cualquier invisibilidad previa es negada.
- 329 El encantamiento de todas las armas y armaduras a 15 m. del Lanzador invierte su bonificador durante 2d10 rounds. P. ej.: +3 se vuelve -3.
- 330 El Lanzador es atado boca abajo por una cuerda que aparece por arte de magia.
- 331 Alguna parte del Lanzador se vuelve permanentemente invisible (mano, oreja, dedos del pie, etc.). *Disipar Magia* para devolver a la normalidad.
- 332 Toda la carne del Lanzador excepto sus vasos sanguíneos y huesos se vuelve transparente durante 1d4 turnos. El Carisma del personaje disminuye en 10 (mínimo de 1) durante ese tiempo.
- 333 El Lanzador es empapado en una espesa capa de caramelo, y gana un +1 a su CA debido a la protección extra. El Lanzador debe pasar 1 round para limpiar sus ojos y boca. El caramelo

- se solidificará, a menos que sea quitado, en 1 turno, immobilizando a la víctima.
- 334 Lanzador y Blanco intercambian lugar, ropa, equipo, etc.
- 335 El área alrededor del Lanzador se vuelve desagradablemente caliente.
- 336 Una posesión al azar del Lanzador comienza a quejarse de como la trata éste, protestando en voz alta por las malas condiciones de trabajo, la apestosa paga, los largos horarios...
- 337 El Lanzador tiene una visión de los jugadores de la partida de rol durante 1 round. Se ve afectado por una sensación de cansancio y tedio durante 1 día.
- 338 Aparece un barril de jarabe en el aire sobre el grupo del Lanzador. Se vacía sobre la primera persona que se dé cuenta de él (quien pase por un margen más amplio una tirada de Destreza).
- 339 El próximo conjuro que se lance a 30 m. del Lanzador tiene triple efecto, o si no un -4 a las tiradas de salvación (no aplicar a los conjuros de objetos).
- 340 El Blanco huele a rosas durante un mes. Si muere, su cuerpo no se descompondrá y será *Resucitado* al final del mes sin ninguna intervención.
- 341 Lanzador y Blanco deben volver a tirar su Constitución (tira 4d6 y escoge las 3 mejores tiradas).
- 342 Un *Simulacro* del Lanzador con voluntad propia aparece a 1 metro delante de él. El simulacro tiene un 65% del conocimiento y habilidades del Lanzador y el 50% de su nivel.
- 343 *Soplo de Viento* centrado en el Lanzador.
- 344 El Lanzador se *Polimorfiza* en un pez adecuado para la región, o de un tipo aleatorio si no es aplicable. 40% de posibilidades de que sea de tipo monstruo.
- 345 El Lanzador es cubierto por chocolate líquido.
- 346 Uno de los objetos del Lanzador es teleportado a la mano del Blanco. El Blanco suelta cualquier objeto que tuviera en esa mano. Si el Blanco no es una criatura o no tiene manos, el objeto simplemente yace en el suelo.
- 347 Todas las criaturas que estén moviéndose a 18 m. del Lanzador deben salvarse contra conjuros o tropezar y caerse.
- 348 *Crear Agua* sobre el Lanzador.
- 349 Todo el grupo del Lanzador es teleportado al artefacto/reliquia más cercano (no garantiza que sea utilizable, y muy posiblemente estará en posesión de alguien).
- 350 El Blanco (si no es absolutamente no-inteligente) se vuelve bersérker y ataca físicamente a las criaturas más cercanas.
- 351 El Lanzador se *Polimorfiza* en una planta adecuada para la región, o de un tipo aleatorio si no es aplicable. 40% de posibilidades de que sea de tipo monstruo.
- 352 El Blanco crece al doble de altura. Dura 1d4 horas.
- 353 El Lanzador debe salvarse contra arma de aliento o encontrarse con los pulmones llenos de

agua. Si falla la Tirada de Salvación, el Lanzador no puede hacer otra cosa que toser y escupir durante 1d4 rounds.

354 Todos los conjuros que tenga memorizados el Lanzador son lanzados, uno por asalto, de nivel 1 hacia arriba. El Lanzador no tiene control alguno sobre el orden, pero puede nombrar al blanco con una tirada de Identificar Conjuros si no hace nada más ese asalto.

355 Todas las criaturas a 100 m. del Lanzador son aleatoriamente *teleportadas sin error* a una posición a no más de 100 m. del Lanzador.

356 Todos los compañeros del Lanzador se vuelven verdes cada vez que se acercan a 1.5 m. de él durante los próximos 2d10 turnos.

357 El Blanco comienza a silbar "Silbando al trabajar". Sus aliados ganan +1 a la moral durante 1d4 rounds.

358 Todos los conjuros en las mentes del Lanzador y el Blanco son intercambiados, si las mentes son compatibles. Si no, todos los conjuros se pierden y deben volver a ser memorizados.

359 Durante 1 round, el Lanzador cae en la *delusión* (como por la poción del mismo nombre) de que el conjuro ha funcionado como debía.

360 El pelo del Lanzador entra en combustión espontánea, y sigue ardiendo durante 6d10 turnos. El pelo no se consume y no se sufre daño. La llama es en realidad ilusoria y puede dejarse de creer en ella.

361 El Blanco es limpiado, la suciedad y los malos olores eliminados (1d4 puntos de daño a los muertos vivos corpóreos y las criaturas hechas de barro o tierra).

362 Aparecen 1d6 pollos a los pies del Lanzador y salen corriendo a toda velocidad.

363 La ropa del Lanzador se vuelve sintiente durante 2 semanas, rehuyendo dejar su cálido y cómodo cuerpo, quejándose sonoramente si se la trata duramente o se fuerza su contacto con elementos desagradables.

364 Las uñas de los pies del Lanzador crecen 35 cms.

365 Del suelo fluye espuma en un radio de 18 m. alrededor del Lanzador, durante 2-5 asaltos, a 1m³ por asalto. La espuma puede ser de jabón (25%) o cerveza (75%).

366 El Lanzador es golpeado por una batería de bolas de nieve no-mágicas. No se sufre daño alguno a menos que el Lanzador esté basado en el fuego o el calor, en cuyo caso 1d12 de daño.

367 Aparece una planta al azar y echa raíces cerca del Lanzador.

368 De la oreja derecha del Lanzador crece una seta amarilla, en dos rounds. Es comestible, pero sabe a cera. El Lanzador debe salvarse contra conjuros o quedar distraído durante el proceso.

369 La punta de la nariz del Lanzador brilla durante un segundo (no hay más efectos).

370 Un melón aparece en las manos del Lanzador.

371 Todas las armas a 18 m. del Lanzador cantan una penetrante nota durante un round.

- 372 Las ropas del Lanzador se convierten en un vestido de cuero negro suave, ajustado y brillante, tachonado con plata.
- 373 Cae una densa lluvia durante 1 round en 10 metros a la redonda del Lanzador.
- 374 El Lanzador habla con alegre voz chillona ("de ardilla") durante 1d6 días.
- 375 La ropa del Lanzador cambia al uniforme de motorista de un Ángel del Infierno.
- 376 El conjuro intentado parece fallar, pero saldrá cuando el Lanzador utilice otro conjuro.
- 377 Un campo de setas emerge alrededor del Lanzador. Comer una seta cura 1d6 pv (50%) o causa 1d6 puntos de daño (50%).
- 378 Todas las áreas del cielo visible ocupadas por nubes se aclaran, y las zonas despejadas se llenan de nubes. Este efecto dura 1 turno, y es probable que produzca una densa niebla que ciegue a todos en el área.
- 379 Una arma mágica escogida al azar cambia su bonus de encantamiento a la variación de nivel sacada cuando apareció esta oleada.
- 380 Ocurre un eclipse de sol (lunar si es de noche). Dura hasta la próxima salida o puesta de sol.
- 381 Todo lo que es visible para el Lanzador pierde su color durante 2d6 turnos, volviéndose de tonos de gris.
- 382 Se oye un sonoro "¡ZAP!". No hay más efectos.
- 383 El reverso exacto de una segunda tirada; vuelve a tirar si no es reversible.
- 384 Un hemisferio de 120 m. de diámetro centrado entre el Blanco y el Lanzador se llena de una espesa niebla, reduciendo la visibilidad a 30 cms. en la zona.
- 385 *Oscurecimiento.*
- 386 Un bosque crece alrededor del Lanzador en 3d4 rounds, 1.5 kms. de diámetro por nivel efectivo de la oleada.
- 387 El aire se llena de dulce música, procedente de una flor cercana. La flor nunca morirá, y seguirá cantando por siempre si se coge. La canción nunca se repite.
- 388 El conjuro intentado funciona, pero lo acompañan espectaculares efectos especiales.
- 389 Una roca de 15 metros se elevará del suelo directamente debajo del Lanzador, elevándolo 60 metros en el aire. La roca seguirá volando durante 1 año por nivel efectivo de la Oleada.
- 390 Vuelve a tirar y multiplica por dos los efectos.
- 391 La última comida de todo el mundo es animada y busca la salida más fácil, que suele ser hacia abajo si han pasado más de 3 horas. No se sufre daño, pero el combate cesa durante 2 rounds, y el resultado puede ser embarazoso.
- 392 Todo el mundo a 15 m. de Lanzador y Blanco comienza a cantar canciones de taberna durante 2d4 rounds. Todos los afectados deben tirar contra conjuros o convertirse en amigos. Aquellos que pasen su tirada pueden atacar con sorpresa.

- 393 Una varita al azar a 15 m. del Lanzador cambia a otro tipo de varita, vara o cetro. No hay cambio en el aspecto, palabra de mando o número de cargas. El dueño no descubrirá el cambio hasta la siguiente vez que utilice la varita.
- 394 Una enorme bola de disco aparece en medio del aire, se oye bien alta la música y la letra de "Staying Alive", y Lanzador y Blanco bailan disco durante los siguientes 2 rounds.
- 395 Todas las armas cortantes a la vista del Lanzador emiten sonoros ruidos de beso cuando golpeen a alguien el próximo turno.
- 396 No sucede NADA. El DM debería tirar unos cuantos dados y reirse por lo bajo.
- 397 Vuelve a tirar, invirtiendo los términos Lanzador/Blanco. Repite esa tirada si es inapropiada.
- 398 Los dedos de una criatura cercana al azar disminuyen a 1/12 de su tamaño durante una hora.
- 399 El área es sacudida por un *Terremoto* durante 3 rounds.
- 400 Cambio aleatorio del clima, 1.5 km de radio.
- 401 El Lanzador hace aparecer un zebú, jirafa o gran felino.
- 402 Todo lo que sea visible para el Lanzador cambia de color durante 2d6 turns.
- 403 Lanzador y Blanco deben volver a tirar sus puntos de vida.
- 404 Al Lanzador le crecen colmillos de vampiro. Los colmillos le permiten atacar con mordisco por 1d3 de daño, pero reducen su Carisma en 1. Los colmillos pueden hacerse desaparecer con un conjuro de *Curar enfermedad*. Si el Lanzador ya tenía colmillos, esta Oleada se los quita.
- 405 Petalos de flor de color rosa con puntos verde chillón de flor de 1.5 m. de largo llueven del cielo en un área de 15 metros alrededor del Lanzador. Todo en esa área queda enterrado, y el combate se detiene durante 2d6 asaltos, mientras todo el mundo lucha por volver a la superficie.
- 406 Todo el suelo y el terreno en 30 m. a la redonda del Lanzador se vuelve invisible durante 1d6 días, transparente hasta el lecho de roca, así que todo el mundo parecerá que flota en el aire. Todos los objetos enterrados son visibles.
- 407 Toda la hierba en los 50 metros cuadrados delante del Lanzador crece sin control. Si no había hierba, surge una capa de césped bien cuidado y recortado.
- 408 Todas las monedas de cobre a 15 m. del Lanzador se transforman permanentemente en monedas de oro, y viceversa.
- 409 Aparece un arco iris sobre vuestras cabezas, durante una hora.
- 410 El área se llena con incontables mariposas, que ciegan a todo el mundo durante 2 asaltos.
- 411 Se forma un profundo lago en 30 m. alrededor del Lanzador. Aquellos que no saben nadar se ahogarán como si hubieran caído a un lago normal.
- 412 El Lanzador hace aparecer una paloma grande, un conejo grande o una iguana grande.

- 413 Una cabaña de madera vacía aparece cerca del Lanzador.
- 414 Un conejo sale del sombrero o casco más cercano. Se ha comido el pelo de su portador.
- 415 Un oasis del desierto crece alrededor del Blanco.
- 416 Durante 2d4 rounds, una criatura a 15 m. del Lanzador escogida al azar sólo dará golpes críticos o fallos críticos. Con un 1-5 natural, un compañero es golpeado; de 6 a 10, el arma cae o el atacante cae de bruces; 11-19 doble daño; 20, muerte instantánea.
- 417 Todo el mundo a 60 m. del Lanzador se torna completamente invulnerable durante 2d6 asaltos.
- 418 El campo de batalla se recubre de hielo resbaladizo. Todos los presentes deben hacer una tirada de Destreza a -4 cada asalto o caer al suelo y perder todas sus acciones ese round. Los ataques se hacen con un -4 al dar, y todas las armas de melee infligen sólo 1/2 daño. El hielo se funde con normalidad.
- 419 Una planta a 1.5 m. del Lanzador se agita alarmantemente, explotando después en una nube de polen que lo oscurece todo en un radio de 15 m. durante 3 asaltos por nivel efectivo de la Oleada.
- 420 Todo aquel visible para el Lanzador siente frío durante 5 asaltos, sin ningún otro efecto.
- 421 *Niebla sólida* entre el Lanzador y el Blanco.
- 422 El Lanzador hace aparecer un rinoceronte, elefante o ratón grande.
- 423 Toda la roca a 6 m. del Blanco se convierte en un metal aleatorio (la mena que fuera más común en la roca).
- 424 Crece un gran roble de 15 m. con muérdago (nadie resulta herido).
- 425 El Lanzador dice cualquier cosa que desee (nada más allá de un *deseo limitado*), y entonces el DM tira el dado: hay un 50% de posibilidades de que le suceda al Lanzador o al Blanco.
- 426 Los ojos del Lanzador adquieren pupilas de gato. El Lanzador obtiene infravisión de 36 m., pero pierde 1 punto de Carisma. Si el Lanzador ya tenía ojos de gato, se vuelven normales y pierda la infravisión permanentemente.
- 427 El Lanzador hace aparecer una fea pintura (25%), un fuelle (25%), o la bota de un gigante de las tormentas (50%).
- 428 Estallido de fuegos artificiales (inofensivo pero espectacular).
- 429 Vuelve a tirar: afecta tanto al Lanzador como al Blanco.
- 430 La nariz del Blanco crece a 10 veces su tamaño normal durante 2-6 rounds.
- 431 El conjuro intentado funciona, pero se retrasa 1d6 rounds.
- 432 El Lanzador automáticamente memoriza su próxima Oleada (como con el *Memorización de Weldon* (N. del T.: ???)) pero olvida todas las otras así memorizadas.
- 433 Un anillo de setas aparece alrededor del Blanco (ningún otro efecto).

- 434 Un sombrero de fieltro negro (valor: 15 mp) aparece en la cabeza del Lanzador.
- 435 1d4 tomates podridos golpean al blanco (efecto a discreción del DM).
- 436 1d6 huevos frescos golpean al Blanco desde arriba (efecto a discreción del DM, pero no debería ser gran cosa).
- 437 Trozos de merengue vuelan de las manos del Lanzador hacia el Blanco.
- 438 Fragmentos de películas subtituladas se proyectan sobre el Blanco durante 90 minutos o hasta que el Lanzador haga otro conjuro.
- 439 El conjuro que resultó en esta oleada no se borra de la memoria del Lanzador. Tira otra Oleada.
- 440 El Lanzador descubre el alineamiento del Blanco.
- 441 La sombra del Lanzador desaparece (durante 1d4 días).
- 442 Un graffiti que dice "¡<nombre del Lanzador> estuvo aquí!" aparece escrito en tinta sobre el Blanco. La escritura es visible incluso si el Blanco no lo es.
- 443 El Blanco se vuelve zurdo/diestro (sin salvación).
- 444 Al Blanco le salen hojas por todo el cuerpo. No le causan ningún daño y pueden ser podadas.
- 445 Rayos de luz inofensivos con aspecto de *Rayos Prismáticos* irradian del Lanzador en una dirección aleatoria.
- 446 Unos gusanos verdes saltan sobre el Blanco.
- 447 Toda el agua a 18 m. del Lanzador se convierte en vino. ¡A tu salud!
- 448 Todas las uñas y garras a 10 m. del Lanzador son recortadas y limadas, haciéndolas prácticamente inofensivas.
- 449 El Blanco es vuelto boca abajo; aturdido durante 1 asalto y debe hacer una tirada de Destreza para no dejar caer los objetos que lleve cogidos.
- 450 Los conjuros lanzados en el siguiente asalto durarán 10 veces lo normal, o un mínimo de 1 turno, lo que sea más largo. No informes al Lanzador de esto.
- 451 Un chorro de cerveza brota de las puntas de los dedos del Lanzador durante 1d3 rounds.
- 452 El Blanco tiene un gran deseo de hacer el amor con el Lanzador, haciendo sólo ataques de derribo. El Blanco puede hacer una tirada de salvación al 3r. y sucesivos asaltos, hasta que lo consiga.
- 453 Todas las monedas del Lanzador se convierten en perlas (100 mo de valor base). Seguirán siendo perlas hasta dos horas después de que sean vendidas o cambiadas a alguien, cuando recuperarán la normalidad. No pueden ser utilizadas como componentes de conjuro.
- 454 El Blanco cambia de raza (los monstruos se convierten en monstruos parecidos).

- 455 Todo el aire alrededor del Blanco desaparece (estallido sónico, 1d4 puntos de daño aturdidor, tirada de Destreza para no dejar caer objetos cogidos).
- 456 El Lanzador salta 2d3 x 10 m. en una dirección aleatoria. Hacia atrás sólo puede saltar 20 m.
- 457 El Blanco se ve afectado por *Oscuridad* en los asaltos impares durante 3-10 asaltos.
- 458 El Blanco se ve afectado por la *Incontrolable Risa Horrible de Tasha*.
- 459 Un pastel vuela hacia el Blanco; debe pasar un asalto limpiándose la cara o luchar a -2 durante 3 asaltos.
- 460 Aparece un Frasco de Hierro, y el Blanco es forzado a su interior si falla la tirada de salvación. Todos los blancos enemigos se prueban hasta que uno falle la tirada; si todos se salvan, le toca al grupo del Lanzador.
- 461 El Blanco es afectado por Licantropía, según su alineamiento.
- 462 El Blanco se infla como un globo durante 1d4 asaltos, y se desinfla durante otros 1d4 asaltos. Sólo afecta a material vivo de hasta 400 kgs. (el "globo" no flotará en el aire).
- 463 El Lanzador es dotado con impresionantemente grandes genitales (si es macho) o pechos (si es hembra).
- 464 Las 4 primeras notas de la 5ª Sinfonía de Beethoven resuenan en el aire. Todas las criaturas que lo puedan oír hostiles al Lanzador deben hacer una tirada de moral.
- 465 Las orejas del Blanco crecen enormemente (30 cm. por asalto) hasta que éste caiga debido a su peso, tras 2d4 rounds. Las orejas entonces se caerán y volarán a casa del Lanzador, donde se montarán solas sobre el portal de la casa y batirán para los visitantes.
- 466 El Blanco se *Polimorfiza* en un reptil/anfibio adecuado para la región, o de un tipo aleatorio si no es aplicable. 40% de posibilidades de que sea de tipo monstruo.
- 467 El primer conjuro que investigó el Lanzador en su vida toma efecto inmediatamente. Si el Lanzador no ha investigado ningún conjuro, se siente incompetente como mago.
- 468 El Blanco cambia de sexo (como por un Cinturón de Feminidad/Masculinidad).
- 469 El Lanzador tiene una acertada visión del futuro (alrededor de 1 hora adelante) y es consciente de lo que es, pero no puede hacer nada más que mirar durante los siguientes 1d4 rounds.
- 470 El Lanzador se cura de 1d8 pv si estaba herido.
- 471 Todas las armas y armaduras a 15 m. del Lanzador se vuelven gomosas e inútiles durante 2d4 rounds. Cuando la armadura se haya solidificado, le vendrá perfecta a quien la lleva, dando un +1 a ese portador. Las armaduras que se usen durante ese tiempo se echarán a perder.
- 472 El Blanco chilla (perdiendo un asalto, aunque ataques de voz o aliento toman efecto automáticamente).
- 473 El Blanco se convierte en su reflejo en el espejo, incluyendo los objetos.
- 474 *Concha anti-plantas* alrededor del Lanzador, sólo.

- 475 El Lanzador es afectado por un conjuro de *Fuerza*.
- 476 La gravedad se duplica donde está el Blanco (durante 1 hora).
- 477 El aura del Lanzador cambia para parecer de otro alineamiento. Dura 1d3 días.
- 478 Una densa capa de polvo cubre al Blanco; 10 % de posibilidades de cada tipo de polvo mágico. Se permite una tirada de salvación si el efecto es perjudicial.
- 479 El Blanco queda paralizado e invisible durante 1 hora (una tirada contra conjuros para evitar ambos efectos).
- 480 El Blanco se *Polimorfiza* en una planta adecuada para la región, o de un tipo aleatorio si no es aplicable. 40% de posibilidades de que sea de tipo monstruo.
- 481 El Blanco se *Polimorfiza* en un pájaro adecuado para la región, o de un tipo aleatorio si no es aplicable. 40% de posibilidades de que sea de tipo monstruo.
- 482 El Blanco se alzará como un muerto viviente aleatorio cuando muera (sin salvación; si el blanco ya es un muerto viviente todo el daño que haya recibido se cura).
- 483 El Lanzador tiene conocimiento de sus próximas 3 Oleadas Salvajes, pero la información solo es acertada en un 75%.
- 484 El Blanco es rociado con un insecticida generalmente inofensivo. Hace 1d10 puntos de daño a insectos gigantes o criaturas insectoides; mata a los insectos pequeños.
- 485 El Blanco es *frenado*.
- 486 Todos los conjuros lanzados durante el asalto anterior vuelven a ser lanzados durante este asalto, afectando a las mismas víctimas.
- 487 El Lanzador *Implanta una maldición* en el Blanco (como por el conjuro de clérigo).
- 488 Aparecen canicas en el suelo cerca del Blanco; tirada de Destreza durante los siguientes 5 asaltos para evitar perder el equilibrio (lo cual da una penalización de -2 a la CA).
- 489 La próxima vez que el PJ entre en una ciudad, sus habitantes intentarán por todos los medios, excepto encarcelarlo, que se quede a vivir allí, permanentemente.
- 490 El Blanco se *Polimorfiza* en un pez adecuado para la región, o de un tipo aleatorio si no es aplicable. 40% de posibilidades de que sea de tipo monstruo.
- 491 El Lanzador pasa la próxima tirada de salvación que intente.
- 492 El Blanco deja caer el arma.
- 493 Colores danzantes oscilan sobre un área de 3.5 x 2.7 m. ante el Lanzador; las criaturas que miren son cegadas durante 1d6 rounds.
- 494 El conjuro intentado tiene éxito; todas las tiradas de salvación contra él se penalizan en +2.
- 495 Una rociada de aceite hirviendo golpea al Blanco por 1d6 puntos de daño.

- 496 El Blanco emite mal olor, disminuyendo su Carisma en 2 (permanentemente).
- 497 La ropa y armadura del Blanco caen al suelo.
- 498 El Blanco ríe maníacamente durante 2 rounds (penalización de -4 a todas sus acciones; combate imposible).
- 499 Uno de los objetos del Lanzador salta y dibuja un pentagrama (o círculo taumatúrgico u otro diagrama de protección) alrededor del Blanco. El Blanco puede ser confinado en ese diagrama, si falla una tirada de salvación contra magia a -5. El objeto se queda en el círculo.
- 500 El Lanzador es afectado por *Invisibilidad*.
- 501 *Magnetismo Personal* (N. de. T.: ver "The Great Net Spellbook", *Personal magnetism*) centrado en el Lanzador.
- 502 El Blanco se *Polimorfiza* en un mamífero adecuado para la región, o de un tipo aleatorio si no es aplicable. 40% de posibilidades de que sea de tipo monstruo.
- 503 Un rayo de *Delusión* impacta en el Blanco. El Lanzador decide que efecto cree el Blanco que ha tenido el rayo.
- 504 Desaparece la gravedad donde está el Blanco (dura 1 hora).
- 505 El Blanco desaparece, para reaparecer cerca cuando el Lanzador lance otro conjuro o muera.
- 506 Todas las criaturas resistentes a la magia a 30 m. del Lanzador pierden su resistencia durante 2d10 asaltos.
- 507 El Blanco envejece/rejuvenece 2d20-20 años (sin tirada de salvación).
- 508 El Lanzador puede *Identificar* automáticamente un objeto en las siguientes 24 horas con un 100% de acierto. No hace falta memorizar el conjuro, ni cuenta para el máximo que puede lanzar el mago ese día.
- 509 Todo el plomo en posesión del Lanzador se convierte en oro.
- 510 Todas las criaturas en una esfera de 6 m. centrada en el Lanzador se vuelven *Invisibles*.
- 511 1d10 esqueletos bajo control del Lanzador salen del suelo y atacan al Blanco (esto violará su alineamiento si el Lanzador es bueno, necesitando posterior *redención*).
- 512 Llueve Limo Verde sobre el blanco durante 1d4 asaltos (las criaturas a 1.5 m. del Blanco deben salvarse contra arma de aliento o ser alcanzadas).
- 513 De 10 a 40 gemas con un valor inicial de 1 mo salen disparadas de las puntas de los dedos del Lanzador. Tira por cada persona en la trayectoria de las gemas, para ver que porcentaje de ellas le da, -5% por CA por debajo de 10.
- 514 Los dientes del Lanzador se convierten en irrompible piedra blanca. El Lanzador puede morder a través de prácticamente cualquier cosa (incluyendo los metales más blandos), puede atacar con mordisco para hacer 1d3 puntos de daño, y nunca más vuelve a necesitar un empaste. Si el Lanzador ya tenía dientes de piedra, esta Oleada se los quita.

- 515 Un conjuro al azar del mismo nivel que el conjuro intentado afecta al Blanco al nivel efectivo de la Oleada.
- 516 Las ropas del Lanzador cambian de color para imitar sus alrededores, durante el próximo turno, haciendo más difícil el darle. Los ataques de melee son a -2, los de misil a -4.
- 517 El Blanco enmudece durante el siguiente día.
- 518 El Blanco debe salvarse contra arma de aliento o encontrarse con los pulmones llenos de agua. Si es el caso, no puede hacer nada más que toser y escupir durante 1d4 rounds.
- 519 El Blanco es encerrado en un bolsillo extradimensional (como por el *Truco de la cuerda*) por toda la duración del conjuro (durante un mínimo de 2d4 rounds).
- 520 El Blanco es paralizado durante 1d10 horas.
- 521 *Frío Continuo* (deja al Lanzador decidir el área de efecto).
- 522 El conjuro tiene éxito y no es borrado de la memoria del Lanzador.
- 523 El Lanzador gana los beneficios de un *Forma de Espectro*.
- 524 Un fuego normal surge a los pies del Blanco (1d4 puntos de daño).
- 525 La piel del Lanzador se vuelve de acero, dándole una CA base de 0 (acumulativa con otra armadura) durante 1d6 rounds.
- 526 *Sueño* sobre el Blanco y su grupo.
- 527 El Blanco es golpeado por un *Rayo Debilitador* al nivel efectivo de la Oleada.
- 528 El Blanco sufre "necesidades imperiosas" e inmediatamente se retira para aliviarse.
- 529 El Blanco es enviado 3d10 asaltos hacia el futuro.
- 530 El Blanco comienza a recitar poesía muy mala durante 2d4 asaltos, sin tomar otras acciones a menos que sea atacado, como si se le hubiera pedido que hiciera eso bajo un conjuro de *Hechizar*.
- 531 El suelo se abre y se traga al Blanco hasta el cuello.
- 532 Aparece una *Némesis Reptante* (95%) o *Némesis Volante* (5%), bajo control del Lanzador si pasa una tirada de salvación contra conjuros a -3.
- 533 El arma del Blanco, u otra posesión, se convierte en un osito de peluche, una pierna de cordero, un cucharón o un anillo. Si el Blanco no tiene posesiones, vuelve a tirar.
- 534 El próximo conjuro del Lanzador es lanzado 1d4 niveles más alto.
- 535 1d10 dardos +1 salen disparados contra el Blanco; tirar con GAC0 15 para cada dardo.
- 536 Durante 1 asalto el Blanco es golpeado por un *Puño Cerrado de Bigby*.
- 537 La próxima vez que el Blanco utilice una forma de ataque especial, le ataca a él mismo.
- 538 *Retener Monstruos* centrado en el Blanco.

- 539 Un conjuro de *Torpeza* afecta al Blanco el doble de la duración normal.
- 540 El Lanzador gana un familiar si no tiene uno ya. Aparecerá en 1d4 horas.
- 541 El Blanco es *Hechizado* por el conjuro apropiado (se permite salvación contra conjuros).
- 542 1d4 *Flechas de Llamas* se disparan contra el Blanco.
- 543 El Blanco es teleportado a 9 m. sobre el Lanzador. Cae sufriendo 3d6 puntos de daño, mitad de daño para el Lanzador si pasa una tirada de Destreza.
- 544 Los lagrimales del Lanzador rocían agua (como una pistola de agua); 1/3 de posibilidades de que sea sagrada, normal o impía.
- 545 El Lanzador *Ve Realmente* el área general del Blanco (durante 10 rounds).
- 546 Si el Blanco puede lanzar conjuros, los Lanza todos (con Blancos al azar).
- 547 Una *Nube Incendiaria* afecta al área del Blanco.
- 548 El Lanzador gana el toque de Midas. Todo lo que sea más pequeño que él sobre lo que ponga sus manos en los próximos 1d3 asaltos se convierte permanentemente en oro (hace falta un ataque de melee para tocar a un blanco involuntario, y es aplicable una tirada contra conjuros).
- 549 El Blanco es afectado por *Fascinación* (N. de. T.: ver "The Great Net Spellbook", *Fascination*) hacia el Lanzador.
- 550 El Lanzador Expulsa Muertos Vivientes como un clérigo del mismo alineamiento, al nivel efectivo de la Oleada.
- 551 1d4 insectos Buscaoídos aparecen sobre el Blanco.
- 552 Profundo sonido de cuerno (Cuerno del Valhalla, del mejor tipo que pueda soplar el Lanzador).
- 553 El Blanco es afectado por el conjuro *Estatua*.
- 554 Del Lanzador emana luz cegadora. Todas las criaturas que miren en esa dirección son cegadas durante 1d6 asaltos.
- 555 El Lanzador aprende permanentemente un nuevo conjuro para sus libros. Selecciónalo al azar.
- 556 Pequeñas lenguas de fuego salen disparadas de los dedos del Lanzador.
- 557 El Lanzador canta con el efecto de un bardo de nivel 10 durante 1 hora o hasta que lance otro conjuro, que, evidentemente, no puede tener componentes verbales.
- 558 El Blanco es encerrado en una *Jaula de Fuerza*.
- 559 *Oscuridad Continua* (el Lanzador elige el área de efecto).
- 560 El Blanco estalla en llamas, sufriendo 2d6 de daño.

- 561 *Convertir Metal en Madera* sobre el Blanco.
- 562 *Rayos Prismáticos* irradian desde el Lanzador en direcciones aleatorias.
- 563 El Lanzador puede hablar un lenguaje antes desconocido, común en el área que se encuentra, sin constarle proficiencia alguna.
- 564 Un *Orbe Crómico* es disparado contra el Blanco, con el GACO del Lanzador, al nivel efectivo de la Oleada.
- 565 *Palos a Serpientes*, bajo control del Lanzador, afecta a un objeto al azar a 3 m. del Lanzador. Dura 16 asaltos.
- 566 Las manos del Lanzador proyectan babas incoloras en un cono de 6 m. de ancho por 12 m. de largo, que afectan al área como un conjuro de *Grasa*.
- 567 El Lanzador escoge un objeto cercano para *Animar Objeto*.
- 568 Un Gólem es creado a partir de la sustancia apropiada más cercana. Si el Lanzador pasa una tirada de salvación contra conjuros, el Gólem le obedecerá; en caso contrario, atacará.
- 569 *Calor Continuo* (el Lanzador elige el área de efecto).
- 570 El Blanco es afectado por un Estallido Psiónico.
- 571 El Blanco es enterrado hasta el pecho en desperdicios que fluyen de un portal que aparece de repente.
- 572 *Apresurar* centrado en el Lanzador.
- 573 *Nube Hedionda* centrada en el Blanco.
- 574 Una almohada (25%), mesa pequeña (50%), o yunque (25%) aparece sobre la cabeza del Blanco. La almohada no hace daño; la mesa hace 1-6 puntos de daño, y el yunque hace 3-30 puntos de daño y el Blanco debe salvarse contra petrificación o quedar inconsciente.
- 575 El Blanco es *teleportado* a 1d100 x 1.5 kms de distancia.
- 576 El Lanzador se ve envuelto en tiras de metal. Hace falta un cerrajero para abrirlas.
- 577 El Blanco se Polimorfiza en algo que rime con su nombre (a elección del Master).
- 578 El Blanco es enterrado hasta la cintura (o 1.5 m., lo que sea menos) en cemento (lucha con -3 al dar y -4 a su CA).
- 579 El Blanco es *Confundido*.
- 580 Si el Blanco tiene alguna proficiencia en algo que no sea luchar, se sienta y lo hace durante 1d10 asaltos, utilizando materiales arbitrarios si los adecuados no están disponibles (p. ej. hacer monederos con su capa).
- 581 El Blanco se derrumba convertido en polvo, con una posibilidad entre 20, no acumulativa, cada asalto, de volver a la normalidad. Si el polvo se dispersa, el Blanco es destruido.
- 582 El Lanzador dispara *Misiles Mágicos* al Blanco, al nivel efectivo de la Oleada.

- 583 El Lanzador gana 1.000 px, y genera una nueva Oleada. Vuelve a tirar.
- 584 *Telaraña* sobre el Blanco al nivel efectivo de la Oleada.
- 585 Una varita cercana duplica su tamaño (reteniendo sus habilidades). Si se corta por la mitad, ambas partes se convierten en Varitas de Maravilla, cada una con la mitad de cargas que la original.
- 586 El Blanco es instantáneamente cubierto de aceite Griego.
- 587 A un objeto al azar del Blanco le salen alas y ataca a otro blanco enemigo durante 2-3 rounds como una criatura de 6+4 DG. Sólo los objetos pequeños, portátiles, pueden ser así afectados. Ver *Animar Objeto*.
- 588 El Blanco intenta suicidarse durante un asalto. Debe tirar con su GACO normal para darse, ya que en realidad es sólo un intento desesperado para llamar la atención.
- 589 *Disipar Magia* sobre el objeto o ser más cercano al Blanco que sea susceptible a ese conjuro.
- 590 El Lanzador escoge entre dos Oleadas más, como con el *Selector de Oleadas de Hornung*.
- 591 *Esfera Congelante de Otiluke*; el segundo efecto es sólo sobre el Blanco.
- 592 Todo el oro en posesión del Lanzador se convierte en Platino.
- 593 El Lanzador se vuelve etéreo durante 1d6 asaltos.
- 594 El Lanzador obtiene aliento de fuego como por la Poción de Aliento de Fuego (sólo se permite un aliento).
- 595 Todo el fluido en los contenedores del Blanco se convierte en un veneno mortal.
- 596 El Lanzador cambia de sexo y gana 5 puntos de Carisma (25 máximo). Si se invierte el cambio de sexo, pierde esos puntos.
- 597 El Blanco cambia al alineamiento más alejado del que tenga ahora.
- 598 El Blanco y todo su equipo se convierten en gelatina de sabores, según su alineamiento;; LB: de naranja, NB: de limón, CB: de fresa; LN: de naranja y piña, NN: sin sabor, CN: de fresa con plátano; LM: de piña; NM: de lima; CM: de plátano. El Blanco vuelve a la normalidad en 1d20 asaltos.
- 599 El Blanco se *Teleporta* a su casa. Hay posibilidad de error.
- 600 Un árbol cercano se convierte en un Treant controlable por el Lanzador, que puede atacar inmediatamente, y dura 1 turno. Si el Treant (56 pv) muere, también lo hace el Lanzador. A medida que sufre daño, el Lanzador se va sintiendo peor.
- 601 El Blanco es encadenado al suelo (fuerza tensil de las cadenas: 1.360 kgs).
- 602 Un Mazo de Muchas Cosas (la versión completa de 54 cartas incluida en este Compendio) aparece ante el Lanzador.
- 603 Las armas del Blanco huyen de él como afectadas por un *Cofre Retozón*.

- 604 *Asustar* sobre el Blanco.
- 605 Lanzador y Blanco deben volver a tirar su característica más baja (tira 4d6 y escoge las mejores tiradas).
- 606 Los ojos del Lanzador cambian de color continuamente, actuando como un *Esquema Hipnótico* para todos los que estén a 1.5 m. que puedan ver la cara del Lanzador. El cambio de color de ojos sigue activo durante 1 día.
- 607 El Blanco pierde las garras, cuernos o cualquier otra parte del cuerpo, no viva, que no tengan los humanos. Hace falta regeneración o un conjuro de *Regenerar* para reemplazarlas.
- 608 El Blanco *Levita* a 6 m. sobre el suelo durante 3d10 rounds.
- 609 El Blanco es *Proyectado al Plano Astral* durante 2d4 rounds a menos que se salve contra conjuros a -5.
- 610 El Blanco enferma aleatoriamente.
- 611 El brazo del Lanzador se estira como una serpiente y muerde al Blanco (2d6 pd); trátalo como un monstruo de 6+4 DG, distancia máxima 6 m..
- 612 *Rayo de Sol* centrado en el Lanzador.
- 613 1d6 caltrops aparecen a los pies del Blanco.
- 614 Los ojos del Lanzador se convierten en potentes linternas durante 1 día por nivel efectivo de la Oleada. Los rayos son muy estrechos, sólo 1 m. de ancho en el extremo, a 36 m. Cualquiera que mire hacia la luz debe salvarse contra conjuros a +3 o quedar cegado.
- 615 Un *Martillo Espiritual* sale volando hacia el Blanco.
- 616 Un *Simulacro* del Lanzador aparece en su lugar, y el Lanzador es teleportado aleatoriamente fuera de la vista (no hace falta que sea más lejos); el simulacro está bajo el control del Lanzador.
- 617 *Bola de Fuego de Estallido Retardado*; el Lanzador debe pasar una tirada de Identificar Conjuros para reconocerla; si no, estalla al final de su duración máxima.
- 618 *Imbecilidad*, 80% de que sea sobre el Blanco, 20% de que sea sobre el Lanzador.
- 619 El Blanco es enviado a otro plano (como por el *Expedidor al Azar de Hornung*).
- 620 El Blanco se vuelve hemofílico. Pierde un punto de vida por asalto por cada herida recibida hasta que sea curada. Neutralizado por un *Curar Enfermedad*.
- 621 El Lanzador gana un objeto mágico aleatorio, que cae desde 3 metros de altura sobre su cabeza. 1d6 de daño aturridor, y el objeto debe salvarse contra golpe aplastante para evitar su rotura (si es aplicable).
- 622 El Blanco pierde toda la piel (esto normalmente resulta fatal en unas pocas horas a menos que sea curado; 1d10+10 puntos de daño inmediatamente). El Blanco debe salvarse contra conjuros cada asalto o caer inconsciente por el dolor. Las criaturas con clase de armadura natural -6 o mejor son inmunes.

- 623 Todas las criaturas a 5 m. del Lanzador reciben un *Curar*.
- 624 Todas las armas a 18 m. del Lanzador reciben *Arma Encantada y Permanencia*, añadiéndoles un "+" (si es posible).
- 625 El Lanzador es protegido por *Devolver Conjuro* durante el turno siguiente.
- 626 Las ropas del Lanzador se convierten en un uniforme de la Flota Estelar. Ninguno de los personajes lo reconoce, pero el Carisma del Lanzador aumenta en 1 punto mientras lleve el uniforme. El uniforme no puede ser duplicado, ya que el material es desconocido.
- 627 El conjuro intentado funciona con normalidad, pero el área de efecto se duplica. El Lanzador puede, si quiere, volver a apuntar antes de que tome efecto.
- 628 El Blanco se congela a cero absoluto y es rompible (con una tirada superior en 12 o más a la necesitada para dar). El Blanco debe hacer una tirada de shock del sistema para sobrevivir al proceso de deshielo.
- 629 Aparece un *Merodeador Invisible* controlado por el Lanzador.
- 630 La próxima criatura viva que toque el Lanzador pierde permanentemente 1d6 puntos de vida. El Lanzador gana permanentemente el mismo número de puntos de vida.
- 631 El Blanco explota, sufriendo 1d6 punto de daño por nivel efectivo de la Oleada. Todo el mundo a 1.5 m. del Blanco sufre la mitad de daño. Los que estén cerca pueden hacer tirada de salvación para llevarse sólo 1/4 de este.
- 632 Un rayo de radiación golpea al Blanco por 1d20 puntos de daño: cae enfermo si no es inmune a la enfermedad, que acabará con su muerte en 1d3 días a menos que sea curado por un clérigo del mismo nivel que el nivel efectivo de la Oleada. Una tirada de salvación contra veneno se aplica sólo contra la enfermedad, no el daño.
- 633 El Blanco se vuelve vulnerable a todas las formas de ataque a las que normalmente es inmune, hasta que sea *disipado*. Esto incluye la posible resistencia a la magia, pero no las tiradas de salvación.
- 634 El Lanzador gana dos niveles de experiencia. Si el Lanzador había sido drenado de algún nivel, los recuperados son permanentes. En otro caso, los niveles ganados duran 1 hora (como una Poción de Heroísmo).
- 635 El Lanzador lanza un conjuro de cualquier tipo, de nivel 8 o menor, sin necesidad de componentes y con tiempo de lanzamiento 1 (da al jugador 10 segundos para decidir cual).
- 636 El Lanzador drena al Blanco de tantos puntos de vida como necesite para poner al Lanzador al máximo de ellos. El Blanco recuperará esos puntos, si es consciente del hecho, cuando muera el Lanzador.
- 637 *Llamar Monstruos I-VII* (tira 1d8, repite 8s).
- 638 El Lanzador gana *Piel de Piedra* al nivel efectivo de la Oleada.
- 639 Todas las criaturas hostiles al Lanzador a 18 m. de él quedan paralizadas durante 1d8 asaltos (cancelado con una tirada de salvación).
- 640 El Lanzador es rodeado por un *campo de fuerza* durante 1d10 asaltos. Sólo pueden cruzarlo las criaturas amistosas hacia el Lanzador.

- 641 *Detener el Tiempo* para todo el mundo en un radio de 5 m., excepto el Lanzador. Dura 1d3 asaltos.
- 642 Las manos del Lanzador se convierten en armas de melee +3 mágicas durante 5 rounds; si el Lanzador tiene alguna proficiencia en armas, se convierten en esa arma, si no, al azar. El Lanzador puede atacar con ambas manos cada asalto, -2 a dar con la mano principal, -4 con la otra.
- 643 Una de las armas del Lanzador sale volando y ataca al Blanco (GACO 15, 1 ataque, 24 pv, 1d6 de daño) hasta que el Lanzador vuelva a empuñarla, el Blanco muera, o el objeto pierda todos sus "puntos de vida" (lo cual no lo destruye).
- 644 El Blanco es afectado como por un Anillo del Carnero (3 cargas).
- 645 El Lanzador conoce instantáneamente todo tipo de información sobre el Blanco (su misión, historia general, nombre, clase, nivel, habilidades, tipo de monstruo, etc...).
- 646 1d4 balas de plata salen volando hacia el blanco (1d10 de daño cada una; hace falta una tirada de ataque para cada bala, con GACO 15). Cada bala contiene plata por valor de 1 mp.
- 647 Drena a todos los objetos mágicos del Blanco (excepto artefactos y reliquias) de todas sus propiedades mágicas; cada objeto se salva como un personaje del nivel del Blanco.
- 648 *Cadena de Rayos* centrada en el Blanco.
- 649 Todos los objetos mágicos del Blanco se activan. Las pociones se comportan como si se hubiera bebido una dosis, los pergaminos son leídos, los objetos con cargas gastan 1 sobre el Blanco, las armas y similares tienen efecto sólo si hacen algo más que hacer daño.
- 650 El Lanzador gana un +1 a todas sus tiradas de salvación durante las siguientes 24 horas.
- 651 Un *Cono de Frío* al nivel efectivo de esta Oleada se dirige contra el Blanco.
- 652 El Lanzador convoca a un grifo, unicornio, pegaso u otro animal fantástico para servirle como montura. Esta montura aparecerá en 1d8 días.
- 653 El Lanzador obtiene un pulgar verde durante 1d4 días que hace crecer cualquier semilla con tocarla y cura 1d8 puntos de vida por asalto a las plantas monstruosas.
- 654 Un chorro de oro fundido (como por el conjuro de *Manos Ardientes*) sale disparado de la boca del Lanzador (1d100 mo; hace 1 punto de daño por moneda de oro, salvación para mitad de daño; tiene área de efecto y también inicia fuegos).
- 655 Es invocado un Elemental de 8 DG de tipo aleatorio. El Lanzador tiene un 50% de posibilidades de controlarlo, si se detiene y concentra durante los 3d6 rounds que la criatura tardará en desaparecer.
- 656 Es invocado un Diablo o Demonio menor. El Lanzador tiene un 50% de poder controlarlo, si se detiene y concentra durante los 3d6 rounds que la criatura tardará en desaparecer.
- 657 El Lanzador gana 1d8 x 10% de resistencia mágica durante 1 turno.
- 658 El Blanco es golpeado por rayos laser, 2d12 + CA (si lleva armadura de metal) de daño, sin tirada de salvación, pero el Blanco ha de ser visible.

- 659 El Blanco es *Dañado* (el inverso de *Curar*).
- 660 El próximo ataque del Blanco sobre el Lanzador que tenga éxito cura en lugar de dañar.
- 661 Todos los que tengan Infravisión a 15 m. del Lanzador la pierden, y los que no tengan la ganan, durante 1d6 turnos.
- 662 El Lanzador gana un *Detectar Magia* que dura un mes. Su sensibilidad es tan grande que mirar a un objeto +3 o mejor le cegará durante 1d4 rounds.
- 663 *Misil Mágico* contra el Blanco al nivel efectivo de la Oleada.
- 664 *Carne a Piedra* sobre el Blanco (invertir si el Blanco es de piedra).
- 665 Una hoja de guillotina vorpal sale volando de las manos del Lanzador contra el Blanco, con un +3 al dar; si la criatura no muere por decapitación, pero le da, sufre 1d6+3 puntos de daño.
- 666 Todo a 3 m. del Lanzador es troceado en cubitos de 3 cm. por campos de fuerza radiantes (excepto lo que sea etereo). Salvación contra conjuros para evitar el efecto.
- 667 Un *Golpe de Llama* cae sobre el Blanco.
- 668 Un Espejo de Oposición afecta al Blanco (sin salvación, solo una criatura, no funciona en Blancos invisibles).
- 669 *Golpe de Rayo* disparado contra el Blanco (al nivel efectivo de la Oleada).
- 670 *Tormenta de Hielo* centrada en el Blanco.
- 671 El Lanzador es capaz de *Volar* a voluntad durante 1 mes.
- 672 Un héroe u otra figura famosa amiga del Lanzador es invocada, permaneciendo un turno.
- 673 Una Esfera de Aniquilación aparece en el Blanco (si se salva contra muerte, aparece a 1d3 m.).
- 674 Las criaturas Hostiles a 18 m. del Lanzador deben salvarse contra Muerte o explotar violentamente.
- 675 El DM grita "¡Deseo!" y cuenta atrás desde 10. Si el Lanzador pide un *deseo* a tiempo, se le concede.
- 676 El Lanzador gana un talento psiónico salvaje.
- 677 Los puntos de vida del Lanzador se elevan al máximo para sus dados de golpe.
- 678 El conjuro intentado funciona, con el doble de efectividad, incluyendo daño, área de efecto, alcance y duración.
- 679 La próxima vez que el Lanzador pronuncie las palabras "Cegar", "Matar" o "Aturdir", funciona como el conjuro *Palabra Poderosa* adecuado (deja que el Lanzador escoja el área de efecto).
- 680 Tira 6d6, multiplica cada tirada por el nivel del Lanzador, y da al Lanzador ese número de px (como máximo se puede subir un nivel).

- 681 Todos los atributos del Lanzador ascienden a 18 durante una hora.
- 682 El Blanco es convertido en oro sólido, incluyendo posesiones (1 tirada de salvación contra muerte para ambos).
- 683 El conjuro intentado funciona con el doble de su duración máxima. Los conjuros instantáneos o de un sólo uso persisten durante 2d4 asaltos (p. ej: una *Bola de Fuego* estallará cada asalto, cada toque con éxito en la duración extendida de *Toque Vampírico* drenará puntos de vida, etc.)
- 684 El Lanzador tiene omnisciencia limitada durante 1 minuto, y puede hacer cualquier pregunta que desee al DM (sólo durante 60 segundos contados).
- 685 El Blanco debe pasar una tirada de salvación o explotar en una nube de gas venenoso que afectará a todas las criaturas en un radio de 3 m..
- 686 El Blanco es aprisionado en un Plano Exterior.
- 687 El conjuro funciona, con triple duración, alcance, área de efecto y daño normales.
- 688 Una roca de una tonelada cae sobre el Blanco (un trozo del techo si está bajo tierra). Salvación para sufrir "sólo" 3d10 de daño, si no muerte (no afecta a criaturas que no puedan ser golpeadas por armas normales). Las criaturas muy grandes reciben una roca proporcionalmente mayor.
- 689 La deidad del Lanzador es invocada. Esto no obliga a la deidad a acudir, pero es seguro que atraerá su atención. Una deidad razonablemente lista reconocerá la llamada como involuntaria, pero seguirá observando con atención al Lanzador durante un rato.
- 690 El Lanzador puede jugarse hasta 3 puntos de Inteligencia en una tirada de salvación contra conjuros.
- 691 El Blanco es golpeado por *Desintegración*.
- 692 Un agujero de 3 cm. de diámetro es perforado a través del Blanco (superar una tirada de Destreza indica que el Blanco esquivó a tiempo). Esto causa 2d6 de daño, y tiene un 20% de posibilidades de darle en un órgano vital, matando al Blanco.
- 693 Un artefacto mágico de gran poder es transportado a las manos del Lanzador. El Lanzador es afectado con normalidad por cogerlo si tiene algún efecto negativo. El anterior dueño del artefacto probablemente irá tras él y aparecerá seguramente en poco tiempo para reclamarlo.
- 694 Tira en la tabla de *Llamar Monstruos I-VII* (tira 1d8, repite 8s). El Lanzador gana la habilidad de *cambiar de forma* a esa criatura. La habilidad no puede ser utilizada más de una vez a la semana, o se perderá.
- 695 La tierra se traga al Blanco.
- 696 Un *cono de frío* afecta el área del blanco por doble daño.
- 697 El Lanzador hace una tirada contra conjuros. Si la pasa, gana 1 punto en un atributo determinado al azar (tira d6). Si falla, pierde un punto.
- 698 El conjuro intentado funciona con el máximo efecto posible.

699 La próxima afirmación desiderativa que haga el Lanzador o uno de sus compañeros que no esté más allá del poder de un conjuro de *Deseo*, es concedida.