

LIBRO DE BASENGI

Autor: Desconocido (encontrado en <http://www.enteract.com/~aardy/rpg/nb-spell.html>)

Traductor y Editor: KalEl el Vigilante (clark_kent@hotmail.com)

Índice	1
Cantrips	2
Bocazas	2
Muérdete la lengua	2
Tabasco	2
Conjuros de nivel 1	2
Equipaje desordenado	2
Protección contra ataques por la espalda	3
Conjuros de nivel 2	3
Revelar trayectoria de proyectil	3
Tapabocas	4
Conjuros de nivel 3	4
Infantilismo de Basengi	4
Conjuros de nivel 4	4
Bolsillos profundos avanzados	4
Palabra poderosa, Desatar	5
Palabra poderosa, Empujar	5
Piernas horribles	6
Conjuros de nivel 5	6
Acceso baboso de Basengi	6
Artillería pesada	7
Guardaespalda de Basengi	7
Palabra poderosa, Destrozar	8
Conjuros de nivel 6	8
Avergonzar	8
Barca de Basengi	9
Dolor de tripa de Basengi	9
Puños armoniosos	10
Vuelo a supervelocidad	10
Conjuros de nivel 7	11
Extensión IV	11
Palabra poderosa, Ensondecer	11
Palabra poderosa, Temor	11
Peso pesado/Peso pluma	11
Conjuros de nivel 8	13
Dedo gordo de Basengi	13
Extensión V	13
Gancho afilado de Basengi	13
Piezas de puzzle	14
Travesura	15
Conjuros de nivel 9	15
Extensión VI	15
Palabra poderosa, Desintegrar	16
Puñetazo dimensional de Basengi	16
Puñetazo temporal de Basengi	16
Apéndice: Nombre original de los conjuros	17

Cantrips

Bocazas (Evocación)

Tipo: Cantrip que afecta a personas

Tiempo de Lanzamiento: 1/4 segmento

Área de Efecto: 1 criatura

Este cantrip hace que la víctima grite una larga cadena de obscenidades en su lengua materna, o hace que una criatura sin idioma ruja, sisee, gruñe. Esto dura unos 10 segundos. Si el blanco pasa la tirada de salvación, murmura apenas una leve palabrota. El lanzador debe hacer gesto de pisotear.

Muérdete la lengua (Evocación)

Tipo: Cantrip que afecta a personas

Tiempo de Lanzamiento: 1/2 segmento

Área de Efecto: 1 criatura

La víctima de este cantrip tiene la incontrolable necesidad de morderse la lengua. Si pasa la tirada de salvación, el resultado es un pequeño pellizco, pero si falla la tirada, el blanco se muerde la lengua varias veces y con bastante fuerza. Esto no causa mucho daño real, pero sí suficiente dolor como para provocar una exclamación dolorida y hacer imposible el hablar durante el resto del asalto. El lanzador debe morderse suavemente su propia lengua y apuntar a la víctima.

Tabasco (Evocación)

Tipo: Cantrip que afecta a personas

Tiempo de Lanzamiento: 1/2 segmento

Área de Efecto: 1 criatura

Este cantrip provoca una horrible y ardiente sensación picante en la boca del blanco, acompañada de ojos llorosos y nariz congestionada.

Aunque sus efectos en combate son menores (-1 a las tiradas de ataque), la criatura afectada buscará inmediatamente la fuente de líquido más cercana para refrescar su paladar quemado. Un pequeño traguito de líquido, nieve o hielo disipará el cantrip. El lanzador debe jadear mientras abre mucho los ojos y saca la lengua.

Conjuros de nivel 1

Equipaje desordenado (Alteración)

Alcance: 2 m + 30 cm./nivel

Componentes: S

Duración: 1 turno + 1 asalto/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1

Área de Efecto: 1 contenedor

Tirada de Salvación: Neg.

Este conjuro convierte el contenido de un contenedor en un desbarajuste total y caótico;

no hay manera de encontrar nada en el contenedor sin ponerse a remover y rebuscar. Incluso objetos grandes como un rollo de cuerda o un poste de 3 metros no pueden encontrarse en menos de 3 asaltos. Objetos más pequeños tardarán un tiempo proporcionalmente más largo en ser encontrados: ¡pueden tardarse 20 asaltos en encontrar una gema o moneda determinadas”

Si se vuelca el contenido de un contenedor afectado, dejará de ser difícil encontrar las cosas, pero el contenedor seguirá estando embrujado, y los objetos que se pongan dentro volverán a perderse rápidamente. Si se mira dentro de él, los objetos en el contenedor parecerá que cambian de posición rápidamente. Incluso un único objeto dentro de una jarra de cristal puede resultar extremadamente difícil de coger, aunque podrá ser echado de la jarra sin problemas.

Cualquier tipo de contenedor puede ser afectado por este conjuro, desde un pequeño vial a un *saco contenedor*. Para los contenedores normales la tirada de salvación es de 15, pero para los contenedores mágicos es de 7.

Protección contra ataques por la espalda (Alteración)

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 3 turnos/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 round

Área de Efecto: 1 criatura

Tirada de Salvación: No

Este conjuro imbuje al receptor con la habilidad de los Bárbaros de Protección contra ataques por la espalda. El blanco es alertado de cualquier ataque por detrás, y tiene un 5% por nivel del lanzador de contrarrestar un ataque por al espalda (con todas las bonificaciones por escudo y destreza) y hacer un ataque de melée inmediato contra el asaltante. Esto es así incluso si el individuo protegido ya ha realizado el máximo de sus ataques (tanto cuerpo a cuerpo como de proyectiles) o si acaba de lanzar un conjuro. La criatura protegida es inmune a la habilidad de ladrón de “apuñalamiento por la espalda”, y tiene un 5% por nivel de ser inmune a “ataques asesinos” (N. del T.: “assassination attacks” en el original).

Un Bárbaro que reciba esta protección puede añadir todos estos porcentajes a su propia habilidad de Protección de la Espalda, hasta un máximo de 99%.

Conjuros de nivel 2

Revelar trayectoria de proyectil (Adivinación)

Alcance: 0

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1

Área de Efecto: Esfera de 30 cm de radio cada 2 niveles

Tirada de Salvación: No

El lanzamiento de este conjuro revela la trayectoria de todos los proyectiles (incluyendo *proyectiles mágicos*, *flechas ácidas de Melf*, *golpes de rayo*, *bolas de fuego*, etc.), que hayan pasado a través del área de efecto en los 5 asaltos anteriores. Conjuros como *No detec-*

ción, Velo o Dirección errónea harán que el conjuro falle. Ten en cuenta que aunque el conjuro rastree una trayectoria hasta la fuente del proyectil, el que disparó puede que ya no esté ahí.

Tapabocas (Encantamiento/Hechizo)

Alcance: 30 cm/nivel

Componentes: V, S, M

Duración: Especial

Tiempo de Lanzamiento: 2

Área de Efecto: 1 criatura

Tirada de Salvación: Neg.

Este conjuro tiene dos aplicaciones, dependiendo de cómo se lance el mismo. La primera hará imposible al blanco hablar, gruñir, rugir, reír o hacer cualquier tipo de sonido con su voz. Esta aplicación dura 1 asalto por nivel del lanzador.

La segunda aplicación hará imposible para la víctima comunicar cualquier conocimiento sobre un tema determinado por el hechicero en el momento del lanzamiento. El tema debe ser específico (la víctima puede ser incapaz de hablar sobre cierta persona o cierto grupo de personas, pero el hechicero no puede evitar que hable de humanos o incluso de una nación o tribu determinadas). Cada lanzamiento afectará a un tema. Se permiten tiradas periódicas como las del *Encantar persona o mamífero*.

El componente material de la primera versión es alumbre; el componente material de la segunda versión es un bozal de perro.

Conjuros de nivel 3

Infantilismo de Basengi (Encantamiento/Hechizo)

Alcance: 2 m

Componentes: V, S, M

Duración: 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 3

Área de Efecto: 1 criatura

Tirada de Salvación: Neg.

Este conjuro hace que la víctima se comporte como un niño de 2 años (o su equivalente para la especie en cuestión). La víctima hará lo que haría un niño (o cachorro, o dragoncillo, o lo que sea) de esa edad.

El componente material del conjuro es un pequeño sonajero de plata.

Conjuros de nivel 4

Bolsillos profundos avanzados (Alteración)

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M

Duración: 24 turnos + 6/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 turno

Área de Efecto: 1 prenda o contenedor

Tirada de Salvación: No

Este conjuro es una modificación del conjuro *Bolsillos profundos* normal. Permite cualquier número de bolsillos y cualquier distribución del volumen. Estos bolsillos pueden tener un volumen total de 45 kg. más 1 kg. por nivel del hechicero.

Palabra poderosa, Desatar (Alteración)

Alcance: 15 cm/nivel

Componentes: V

Duración: Permanente

Tiempo de Lanzamiento: 1

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: Ver abajo

Este conjuro puede tener diferentes efectos, según el matiz y el tono de la *palabra poderosa*. Cada entonación afecta sólo a un objeto o criatura. Esta *palabra poderosa* puede hacer una de las siguientes cosas:

- 1) Destruir todas las ataduras que retienen a la criatura, sean cuerdas, cadenas, esposas o incluso un instrumento de tortura. Los nudos o el aparato liberan a la criatura y caen al suelo.
- 2) Quemar las costuras de toda la ropa que lleve el blanco, desde una capa de ropa hasta diez. La ropa queda completamente sin costuras y cae a 1,5 m de la criatura.
- 3) Hacer que se abran todos los amarres de la armadura de una criatura, incluyendo los de los escudos. Ten en cuenta que la cota de mallas no tiene amarres y es inmune a este conjuro. Las placas de una cota de placas caerían, dejando sólo la cota de mallas detrás.
- 4) Abrir todas las cerraduras y deshacer todos los nudos de una sola cuerda, cadena, esposas, etc.
- 5) Forzar la apertura de una almeja gigante.

Los objetos mágicos reciben una tirada de salvación contra golpe aplastante. Si son afectadas, no quedan irrecuperables, pero tienen que ser reparados por personal cualificado (por ejemplo un hechicero o algún herrero de gran habilidad), reparaciones que costarán la mitad del precio de venta del objeto mágico.

Palabra poderosa, Empujar (Evocación)

Alcance: 15 cm/nivel

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Tiempo de Lanzamiento: 1

Área de Efecto: Ver abajo

Tirada de Salvación: Ver abajo

Este conjuro crea una breve onda telekinética que aparta objetos y criaturas del hechicero. Esta oleada tiene 60 cm de ancho y toma la forma de una cinta de energía telekinética. La fuerza del golpe es de 3 m cada 0.5 Kg por nivel del lanzador, y tiene los siguientes efectos:

Peso del objeto	Efecto
3 veces la fuerza del conjuro o menos	Agitado
De la mitad de la fuerza del conjuro a la misma fuerza	Cae al suelo
Menos de la mitad de la fuerza del conjuro	Agitado y cae al suelo

El muro telekinético empuja a los objetos hasta 15 cm por nivel del lanzador, a partir del punto de origen del conjuro. Si un objeto choca contra otro objeto sólido mientras está siendo empujado, debe salvarse contra golpe normal. Las criaturas deben hacer una tirada de salvación contra petrificación para evitar tropezar y quedar aturdidas durante 1 round.

Piernas horribles (Alteración, Evocación)

Alcance: 30 cm/nivel

Componentes: V, S, M

Duración: 2 asaltos + 1/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 4

Área de Efecto: Cubo de 60 cm de lado

Tirada de Salvación: Especial

Este conjuro hace que las piernas del blanco se vuelvan rojas, peludas, arrugadas y retorcidas, con las articulaciones gravemente hinchadas. El blanco caerá al suelo inmediatamente y a partir de entonces, cuando se levante, sólo podrá caminar a una velocidad de 2. La bonificación a la clase de armadura por destreza es anulada, y los luchadores de artes marciales se verán imposibilitados de realizar proyecciones, movimientos especiales y patadas voladoras. Acrobacias como saltos con pértiga y de longitud, volteretas y semejantes también serán demasiado difíciles para ser realizadas.

Una tirada de salvación con éxito significa que el blanco mejorará su velocidad, movimientos acrobáticos y caídas en un 50% mientras dure el conjuro. *Apresuramiento* anula *piernas horribles*, pero *torpeza* o *lentitud* pueden hacer imposible para el blanco incluso levantarse del suelo.

El componente material del conjuro es un par de zapatos viejos malolientes.

Conjuros de nivel 5

Acceso baboso de Basengi (Alteración)

Alcance: 30 cm/nivel

Componentes: V, S

Duración: 6 rounds + 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 5

Área de Efecto: 1 criatura

Tirada de Salvación: Neg.

Este conjuro incrementa enormemente la producción salivar del blanco, induciendo a accesos bastante desagradables de baboseo. ¡El blanco casi parece que esté rabioso! Naturalmente, es difícil para el blanco hablar, comer, beber, morder o incluso utilizar armas de aliento mientras está bajo la influencia del conjuro. Hay un 75% de posibilidades de que no se le entienda cuando hable, y de que fallen los conjuros con componentes verbales. Comer

y beber es imposible en un 90% de los casos. La mayoría de las armas de aliento se diluyen entre tanta baba, causando sólo $\frac{1}{4}$ del daño normal; por otro lado los alientos de fuego quedan totalmente anulados, y los alientos de frío, vapor y nubes mágicas (gases de lentitud, gases de repulsión, etc.) no son afectados. Los mordiscos de todo tipo sufren un -2 al dar.

Todo este babeo drena mucho líquido del cuerpo. La víctima debe beber 5 litros de líquido por dado de golpe básico (humanos y similares son considerados como si sólo tuvieran 1 dado de golpe) en una hora desde que acabe el conjuro o se deshidratarán. La baba creada por el conjuro es permanente, mojando a la víctima, sus ropas, armadura, etc. Este conjuro no funcionará contra criaturas elementales o aquellas que no tengan glándulas salivares.

Artillería pesada (Conjuración/Llamada)

Alcance: 100 m

Componentes: V, S,

Duración: Especial

Tiempo de Lanzamiento: 1

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: Ver abajo

Este conjuro crea unos potentes proyectiles mágicos para disparar a las criaturas enemigas. Los proyectiles hacen 1d10 de daño cada uno. Los objetos golpeados deben salvarse contra golpe aplastante o ser destruidos, siempre que tales objetos no tengan más de 15 cm de largo o 10 cm de grosor, en cuyo caso sufrirán un agujero o túnel. La *artillería pesada* sale disparada en el mismo segmento, pero el hechicero puede alternar entre diferentes blancos como desee, ya que estos “misiles” nunca fallan.

Se crea un proyectil por cada dos niveles del lanzador. La *artillería pesada* sale disparada con una cola llameante y brillan durante un asalto después de dar en el blanco.

Guardaespaldas de Basengi (Conjuración/Llamada)

Alcance: 30 cm

Componentes: V, S, M

Duración: 6 turnos/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 5

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

El *Guardaespaldas de Basengi* es un Guerrero/Monje (o Centinela/Monje si esa categoría está disponible) invocado para proteger al hechicero y cumplir sus órdenes. El *Guardaespaldas* tiene habilidades de Guerrero (o Centinela) iguales a la mitad de nivel del lanzador, y habilidades de Monje iguales a $\frac{1}{4}$ del nivel del lanzador. El *Guardaespaldas* no come, duerme o descansa, y está constantemente alerta al peligro. El *Guardaespaldas* no se separará más de 30 cm del lanzador a menos que se le ordene así, y hará todo lo posible para derrotar a todos los atacantes, sin piedad ni cuartel, defendiendo sólo al lanzador a menos que se le ordene otra cosa.

El *Guardaespaldas* tiene suficiente sabiduría e inteligencia para cumplir su misión, y tiene la habilidad de utilizar escudos, cuerdas, pértigas, etc. El *Guardaespaldas* no lleva armadura, y lleva una daga y otras dos armas no mágicas nombradas en el conjuro (si no se

nombra ninguna arma, el *Guardaespaldas* irá desarmado). Se le pueden dar otras armas al Guardaespaldas y las utilizará con proficiencia.

El componente material del conjuro es un pequeño modelo del Guardaespaldas, complicadamente tallado, y que requiere de los servicios de un tallador de madera experto.

Palabra poderosa, Destrozar (Alteración)

Alcance: 15 cm/nivel

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Tiempo de Lanzamiento: 1

Área de Efecto: Ver debajo

Tirada de Salvación: Ver debajo

Este conjuro hace que hasta 5 Kg/nivel del lanzador se rompan en docenas de trozos. Sólo a los objetos mágicos se les permite una tirada de salvación contra golpe aplastante. Estos objetos deben estar en un radio de un metro del lanzador, y éste puede seleccionar a cuales afecta. El área de efecto es en realidad un cono de 60 cm de largo con una base de 30 cm.

Conjuros de nivel 6

Avergonzar (Abjuración, Alteración)

Alcance: 0

Componentes: V, S

Duración: Especial

Tiempo de Lanzamiento: 1 round

Área de Efecto: 1 m de radio

Tirada de Salvación: Neg.

Tras pronunciar este conjuro, todas las criaturas a 1 metro del lanzador (excepto aquellas que escoja el hechicero) deben salvarse contra conjuros o ser forzadas a escuchar al discurso del lanzador. Este comenzará una arenga en que los blancos serán gravemente acusados por cualquier acto que hayan hecho que pueda haber sido moralmente cuestionable. Las víctimas entran entonces en un estado de melancolía y contemplan el error de su conducta.

Si este ataque verbal es interrumpido antes de que el conjuro sea finalizado, el conjuro queda arruinado y las víctimas pueden continuar con sus actividades con renovado entusiasmo. De otra forma, la introspección durará 1 asalto por nivel del lanzador. Al final de este tiempo, los afectados deben volver a salvarse contra conjuros o quedar afectados por un día más.

Si hay de 1-4 criaturas afectadas, las tiradas de salvación son normales. Entre 5 y 8 criaturas se salvarán con +1, de 9 a 12 con +2, 13-16 con +3, y 17 o más con un +4.

Barca de Basengi (Alteración)

Alcance: 1 m

Componentes: V, S, M

Duración: 6 turnos + 6 turnos/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 6

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

La *barca de Basengi* es una embarcación marina de aspecto normal y gran poder mágico. Tiene el tamaño de una barca grande (13 m de largo por 6 de ancho, mas 30 cm de largo y ancho por nivel del hechicero por encima de 12). La *barca* tiene un castillo de proa de 1.8 m de alto, 3 de ancho y 5 de largo, más 30 cm de altura y anchura por nivel del mago por encima de 12. También hay un área de carga bajo la cubierta con la misma longitud y anchura que la barca, pero sólo 1 m de altura. La embarcación flota muy bien y puede ser llevada por corrientes de sólo 1 metro de profundidad. La *barca* está hecha de madera, pero esta madera es dura como el hierro y recibe un +4 a la tirada de salvación contra fuego. Es capaz de llevar 1 tonelada por cada dos niveles del lanzador, y puede navegar incluso en aguas tormentosas como si fuera una gran galera.

La *barca* es controlada por órdenes mentales y verbales por el lanzador del conjuro, aunque puede ser “programada” para que siga un curso determinado (como seguir un río, etc.). Puede moverse contra el viento o contracorriente a un índice de movimiento de 1 por cada dos niveles del lanzador, o moverse a favor de la corriente o el viento a esa misma velocidad, modificada por la corriente o viento.

El componente material del conjuro es un pequeño modelo a escala de la *barca*.

Dolor de tripa de Basengi (Alteración)

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M

Duración: 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 6

Área de Efecto: 1 criatura

Tirada de Salvación: Neg.

Este conjuro provoca un dolor estomacal/intestinal increíblemente fuerte, náuseas, calambres y posiblemente pequeñas hemorragias internas. Durante la primera mitad del conjuro (redondeando fracciones hacia abajo), el blanco quedará doblado sobre sí mismo, incapaz de atacar, lanzar conjuros o utilizar otros objetos que los que se activan sólo por el pensamiento. Pueden utilizarse poderes psiónicos durante esta fase, pero el movimiento se reduce a un lento arrastrarse (índice de movimiento: 1).

Durante la otra mitad del conjuro, el dolor remite un poco. Puede atacarse con -4 al dar y al daño, defenderse con un -2 a la CA, y lanzar conjuros y utilizar objetos mágicos con un 20 % de posibilidad de fallo, excepto en aquellos objetos activados por el pensamiento. El movimiento se reduce a la mitad.

El componente material del conjuro es un vial de ácido gástrico o de metano

Puños armoniosos (Abjuración, Alteración)

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 round

Área de Efecto: 1 criatura humanoide

Tirada de Salvación: No

El conjuro otorga al receptor las habilidades de luchar con las manos desnudas, causar daño adicional con armas, esquivar, clase de armadura y movimiento como si fuera un Monje de la $\frac{1}{2}$ de nivel del lanzador. Si este conjuro es lanzado sobre un Monje, Ninja o Samurai, añade la mitad de niveles del lanzador a los niveles del blanco, y mejora todas las habilidades de su categoría.

Aquellos que utilizan Artes Marciales añaden $\frac{1}{2}$ de niveles del lanzador a sus tiradas de ataque, y pueden escoger nuevas maniobras y habilidades por valor de las casillas extras que reciben por su nivel modificado. El blanco sigue teniendo sus puntos de vida normales.

Vuelo a supervelocidad (Abjuración, Alteración)

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M

Duración: 1 turno/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 6

Área de Efecto: 1 criatura

Tirada de Salvación: No

Este conjuro es parecido a *volar*, excepto que la velocidad de vuelo del blanco es potencialmente muy superior. El blanco puede despegar a un índice de movimiento inicial de 6, y acelerar +1 por asalto, acumulativamente. Así, el ser volador tendrá una velocidad de 7 en el segundo asalto de vuelo, de 9 en el tercero, de 12 en el cuarto, de 16 en el quinto, etc. El blanco puede escoger dejar de acelerar, pero una vez lo hace tiene que seguir el mismo procedimiento para volver a acelerar (+1 el primer asalto, +2 el segundo...). Para frenar, se sigue el mismo método progresivo (-1 el primer asalto, -2 el segundo...). La máxima velocidad alcanzable con este conjuro es la del sonido (Mach 1), un índice de 670 (N. del T.: esta velocidad se alcanza a los 38 asaltos de despegar si se acelera sin parar).

Aquellos que vuelen con este conjuro pueden atacar, pero a velocidades por encima de 36 se hace difícil: a esta velocidad, 36, se incurre en una penalización de -1 al dar, penalización que aumenta en otro -1 por cada 5 unidades más de velocidad por encima de 36 (N. del T.: así, velocidades de 36 a 40 tienen un -1, de 41 a 45 un -2, de 46 a 50 un -3...). Por otro lado, las criaturas que vuelen ganan un bonus de doble daño cuando se mueven entre 36 y 60, triple daño entre 61 y 85, cuádruple a 86-110, etc.

Los componentes materiales del conjuro son un frasco de queroseno, sangre de dragón rojo y una pluma de algún pájaro veloz (águila, halcón, búho...).

Conjuros de nivel 7

Extensión IV (Alteración)

Alcance: 0

Componentes: V

Duración: Especial

Tiempo de Lanzamiento: 6

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

Este conjuro tiene efectos similares al conjuro de nivel 4 *Extensión I* (N. del T.: *Manual del jugador*, p. 158), pero extenderá la duración de conjuros de nivel 1 y 2 en un 150%, de nivel 3 y 4 en un 100%, y de nivel 5 y 6 en un 50%.

Palabra poderosa, Ensordecer (Alteración, Evocación)

Alcance: 15 cm/nivel

Componentes: V

Duración: 1 turno/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1

Área de Efecto: 60 cm de radio

Tirada de Salvación: No

Se trata de un gran grito que ensordece a un máximo de 150 puntos de golpe de criaturas. Éstas quedan aturcidas durante 1d6 asaltos y hace que sean más fácilmente sorprendidas. El conjuro matará a una cantidad igual de criaturas que utilicen ecolocalización u otro tipo de audición aumentada, como los delfines o los murciélagos.

Palabra poderosa, Temor (Alteración, Evocación)

Alcance: 0

Componentes: V

Duración: 1 asalto/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1

Área de Efecto: 1 m de radio

Tirada de Salvación: No

Con este conjuro, hasta 200 puntos de vida de criaturas huirán aterradas, dejando todo lo que sostengan en su huida. Estas criaturas lo dejarán todo y saldrán corriendo inmediatamente a toda velocidad hasta que finalice el conjuro.

Peso pesado/Peso pluma (Alteración)

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 turno/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 7

Área de Efecto: Ver abajo

Tirada de Salvación: Neg.

Este conjuro permite al lanzador alterar la densidad del blanco, haciéndolo más o menos masivo. El conjuro afecta a 115 Kg de material o criatura por nivel del hechicero. El conjuro altera la densidad del blanco en un 5% por nivel hasta un máximo de 99%.

Peso pesado provoca un aumento en la densidad. Este aumento provoca los siguientes cambios en el blanco:

Aspecto	Efecto
Clase de armadura	+1 por cada 10%
Movimiento	-1 por cada 5%
Iniciativa de ataque	+1 por cada 10%
Iniciativa de conjuros	+1 por cada 10% si tiene componentes somáticos
Tiradas de salvación de materiales	+1 por cada 10% de aumento en el objeto
Daño de proyectiles	+1 por cada 10% de aumento en el objeto
Alcance de proyectiles	-2% por cada 1% de aumento en el objeto
Ataques	-1 al dar y +1 al daño por cada 10% de aumento en el objeto

Los objetos frágiles o cristalinos tendrán un 1% de colapsarse bajo su propio peso por cada 5% de aumento del mismo. Otros movimientos del blanco pueden ser igualmente frenados. Ten en cuenta que los blancos tienen inamovilidad directamente proporcional a su aumento de peso: un 50% de aumento hace al blanco un 50% inmune a ser derribado, caer por el borde de un precipicio, etc.

Peso pluma tiene efectos opuestos:

Aspecto	Efecto
Clase de armadura	-1 por cada 10%
Movimiento	+1 por cada 10%
Iniciativa	-1
Segmento de ataque	-1 por cada 20%
Segmento de conjuros	-1
Tiradas de salvación de materiales	-1 por cada 20% de reducción en el objeto
Daño de proyectiles	-1 por cada 10% de reducción en el objeto
Alcance de proyectiles	+1% por cada 2% de reducción en el objeto
Ataques	+1 por cada 20% de reducción en el objeto
▪ Al dar	
▪ Al daño	-1 por cada 10% de reducción en el objeto

Ten en cuenta que el peso reducido del blanco lo hace más susceptible de ser empujado o lanzado. Será proporcionalmente más fácil de derribar, e incluso los golpes ligeros puede hacer que tenga que salvarse contra petrificación para no tropezar. Esta tirada se hace con +5, pero el bonus disminuye en 1 por cada 20% de disminución del peso. Saltar o impulsarse en un obstáculo puede hacer que el blanco salga disparado en el aire (a discreción del DM).

Conjuros de nivel 8

Dedo gordo de Basengi (Alteración)

Alcance: 30 cm/nivel

Componentes: V, S, M

Duración: 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 8

Área de Efecto: 1 criatura

Tirada de Salvación: Neg.

Este conjuro hace que una extremidad menor (dedo del pie, dedo de la mano, oreja, etc.) crezca al tamaño de una casa pequeña. Esto deja a la víctima bastante inmóvil, y hace que los conjuros con componentes somáticos tengan un 50% de fallar, pero no molesta de otro modo a la víctima. Otros efectos pueden tener lugar, según la extremidad que sea afectada. ¡Lanzar este conjuro en un espacio cerrado puede ser muy peligroso!

El componente material del conjuro es una infusión de hierbas amargas e hinojo.

Extensión V (Alteración)

Alcance: 2 m

Componentes: V, S

Duración: 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 8

Área de Efecto: 1 criatura

Tirada de Salvación: Neg

Este conjuro tiene efectos similares al conjuro de nivel 4 *Extensión I* (N. del T.: *Manual del jugador*, p. 158), pero extenderá la duración de conjuros de nivel 1, 2 y 3 en un 150%, de nivel 4 y 5 en un 100%, y de nivel 6 y 7 en un 50%.

Gancho afilado de Basengi (Conjuración/Llamada)

Alcance: Especial

Componentes: V, S, M

Duración: 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 8

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

Un *garfio* afilado es una cadena mágica de mithril con un gancho mortalmente afilado en un extremo (N. del T.: el arma que lleva el personaje de cómic Lobo). El hechicero que la conjura debe cogerla por el otro extremo todo el rato. La cadena mide 15 m de largo, tiene CA -3, 1 dado de golpe por cada 2 niveles del hechicero y 8 puntos de golpe por dado. El *gancho* golpea como si fuera un monstruo, pero no puede ser utilizado para estrangular o constreñir: solamente el extremo del gancho puede utilizarse para atacar.

Un *gancho afilado* es un arma de precisión. No puede utilizarse para golpear un área más grande de 30 x 30 cm, sea cual sea el tamaño total del blanco. En un objeto inanimado, esto no suele presentar problemas, ya que el *gancho* se clavará en piedra, madera, tierra o

metal con tanta facilidad como si hubiera sido agarrado por un Gigante de las Tormentas (FUE 24). El *gancho* no puede penetrar sustancias tanto o más duras que él mismo, sea mithril, adamantita o diamante. El *gancho* puede también estirar con la misma fuerza (24), tirando de paredes, puertas, puentes levadizos, rejas o cualquier otra cosa. Ten en cuenta que el *gancho*, de todas formas, sólo puede estirar de un pedazo de material de superficies como un muro de piedra o tierra.

También puede utilizarse el *gancho* para atacar a enemigos, y contra ellos los efectos son más dolorosos. Debido a la precisión del golpe, se recomienda el uso de tablas de golpes críticos: el 75% de todos los golpes serán críticos, con el *gancho* golpeando como si fuera un arma penetradora. Si no se dispone de tablas de críticos, la víctima debería recibir triple daño cada vez que se saque un 20. En cualquier caso, el *gancho* tiene una penalización de -4 al dar (N. del T.: que ajusta su propio THACO), y causa 5d6 de daño.

No se puede golpear cuerpo a cuerpo (N. del T.: “pummel” en el original) al *gancho afilado* pero puede ser apresado o derribado (como si fuera una serpiente de 15 m), y alguien con artes marciales puede hacer 1d3 puntos de daño por golpe, las armas de artes marciales también pueden utilizarse. Las criaturas de tamaño P, M y G sólo pueden hacer 1d3, 1d4 y 1d6+1, respectivamente, como mucho, pero efectos como el desgarrar de un simio u otros ataques rasgantes se resuelven con normalidad. *Transmutar metal en madera* arruinará la magia del *garfio afilado*, volviéndolo inutilizable. Un *garfio* afilado se salva contra fuego, frío, ácido, golpe aplastante y golpe normal con un +6.

El componente material del conjuro es una réplica en miniatura del gancho, hecha de mithril, por valor de 500 mo.

Piezas de puzzle (Alteración)

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 8

Área de Efecto: 1 criatura

Tirada de Salvación: Neg

Piezas de puzzle hace que la criatura blanco se caiga en pedazos, literalmente, en el transcurso de un segmento y se recomponga en otro segmento. Cuando el blanco se reconstruya, lo hará de forma aleatoria: el brazo estará donde antes la pierna, el pie donde la nariz, etc. La nueva forma será, como mucho, marginalmente utilizable: por ejemplo, los dedos aún se podrán doblar, los miembros mover, y cosas por el estilo. El blanco no podrá utilizar alas, si las tuviera, y caminará a un índice de movimiento de 2. Los ataques físicos son imposibles, igual que el lanzamiento de conjuros, pero puede seguir utilizándose psiónica y la mayoría de objetos mágicos. La armadura que pudiera llevar el blanco seguirá sobre él, pero también *despedazada* provocando una penalización de -2 a la CA sin ajuste por destreza permitido.

Cuando acabe el conjuro, el blanco volverá a caerse en pedazos en un segmento de asalto y se recompondrá en su forma normal durante otro segmento.

Travesura (Conjuración/Llamada)

Alcance: 2 m

Componentes: V, S

Duración: 1 round/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 8

Área de Efecto: 1 criatura

Tirada de Salvación: Neg

Si este conjuro tiene éxito, la víctima dejará de hacer lo que sea que estuviera haciendo y hará algo raro, tonto o ridículo: dibujar en una pared, cantar, bailar, gatear por el suelo, aguantarse sobre la cabeza. Naturalmente, no puede atacar, lanzar conjuros o utilizar su bonificación a la CA por Destreza, escudo o *brazales de defensa*. La tirada de salvación es contra magia, con bonus por INT:

INT	Bonus/Malus
0	No se permite tirada
1	-5
2-4	-4
5-7	-3
8	-2
9	-1
10-14	0
15	+1
16	+2
17	+3
18+	+4

Conjuros de nivel 9

Extensión VI (Alteración)

Alcance: 0

Componentes: V

Duración: Especial

Tiempo de Lanzamiento: 8

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

Este conjuro tiene efectos similares al conjuro de nivel 4 *Extensión I* (N. del T.: *Manual del jugador*, p. 158), pero extenderá la duración de conjuros de nivel 1 y 2 en un 200%, de nivel 3 y 4 en un 150%, de nivel 5 y 6 en un 100% y de nivel 7 y 8 en un 50%.

Palabra poderosa, Desintegrar (Alteración)

Alcance: 8 cm/nivel

Componentes: V

Duración: Permanente

Tiempo de Lanzamiento: 1

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: No

Este conjuro tiene los mismos efectos que un conjuro *desintegrar* (N. del T.: *Manual del jugador*, p. 176) excepto en lo anotado arriba en la descripción. Esta *palabra poderosa* es un grito ascendente que desintegrará hasta 15 cm³ por nivel del lanzador, sin tirada de salvación posible. Cualquier cantidad de material hasta el máximo permitido puede ser afectada.

Puñetazo dimensional de Basengi (Evocación)

Alcance: 8 cm/nivel

Componentes: V, S, M

Duración: 1 asalto cada 5 niveles

Tiempo de Lanzamiento: 9

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: Ver abajo

Este conjuro produce un enorme puño de piel oscura que golpea indefectiblemente a su blanco haciendo 1d12 puntos de daño por golpe. Con cada golpe, además, la víctima debe salvarse contra conjuros o ser noqueada fuera de este mundo (enviada a un plano al azar). Si en la tirada sale el mismo plano en que se encontraba, la víctima acaba a 150-1500 Km del lugar donde fue golpeada.

El componente material es un guante de seda relleno que pese al menos 350 gramos, con incrustaciones de jacinto. Entre todo, el guante completo cuesta 2.500 mo.

Puñetazo temporal de Basengi (Evocación)

Alcance: 30 cm/nivel

Componentes: V, S, M

Duración: 1 asalto cada 2 niveles

Tiempo de Lanzamiento: 9

Área de Efecto: Especial

Tirada de Salvación: Neg.

El golpe de este gigantesco puño sin cuerpo es bastante débil (1d6). Lo importante es que su blanco será “noqueado una semana”, es decir, enviado 1d8 días al futuro, a no ser que pase su tirada de salvación. Si falla, aparecerá entre 1.5 y 6 metros sobre el lugar donde estaba, sufrirá el daño del puñetazo (1d6) más el daño por caída, y quedará aturdido durante 1d6 rounds.

Los componentes materiales son una bola de pelo de gato y un reloj de arena.

Apéndice: Nombre original de los conjuros

Acceso baboso de Basengi (Basengi's Drooling Fits)
Artillería pesada (Heavy Missiles)
Avergonzar (Shame)
Barca de Basengi (Basengi's Barge)
Bocazas (Foulmouth)
Bolsillos profundos avanzados (Advanced Deep pockets)
Dedo gordo de Basengi (Basengi's Big Toe)
Dolor de tripa de Basengi (Basengi's Bellyache)
Equipaje desordenado (Messy Baggage)
Extensión IV-VI (Extension IV-VI)
Gancho afilado de Basengi (Basengi's Pinpoint Hook)
Guardaespalda de Basengi (Basengi's Bodyguard)
Infantilismo de Basengi (Basengi's Babyishness)
Muérdete la lengua (Bite Your Tongue)
Palabra poderosa, Desatar (Power Word, Unbind)
Palabra poderosa, Desintegrar (Power Word, Disintegrate)
Palabra poderosa, Destrozar (Power Word, Shatter)
Palabra poderosa, Empujar (Power Word, Thrust)
Palabra poderosa, Ensordecer (Power Word, Deafen)
Palabra poderosa, Temor (Power Word, Fear)
Peso pesado/Peso pluma (Heavyweight/Lightweight)
Piernas horribles (Nasty Legs)
Piezas de puzzle (Mix & Match)
Puñetazo dimensional de Basengi (Basengi's Dimensional Punch)
Puñetazo temporal de Basengi (Basengi's Temporal Punch)
Puños armoniosos (Harmonious Fists)
Protección contra ataques por la espalda (Protection from Backstabbing)
Revelar trayectoria de proyectil (Reveal Missile Path)
Tabasco (Tabasco)
Tapabocas (Dummyup)
Travesura (Caper)
Vuelo a supervelocidad (High-Speed Flight)