

LISTADO DE PIFIAS MÁGICAS

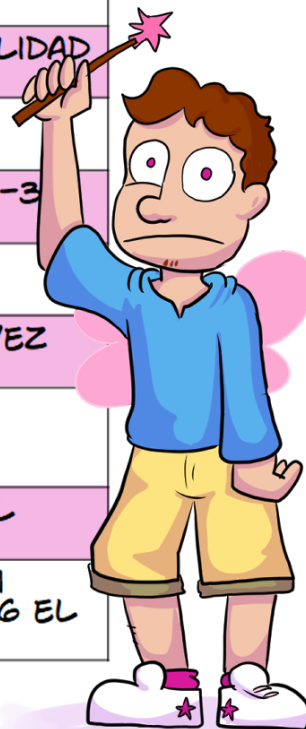


1	APUNTA P'ALANTE: EL HECHIZO AFECTA AL JUGADOR Y A TODOS LOS ALIADOS. A NO SER QUE SEA POSITIVO, QUE AFECTARÁ AL ENEMIGO
2	DESMAGADO: EL HECHIZO NO FUNCIONA, Y EL LANZADOR NO PODRÁ USAR LA MAGIA EN 1D6 TURNOS
3	KABLAMO: EL HECHIZO EXPLOTA Y HACE 1D6 DE DAÑO AL LANZADOR
4	HAS QUERIDO DECIR...: EL JUGADOR LANZARÁ OTRO HECHIZO AL AZAR
5	FUEGO AMIGO: EL HECHIZO AFECTA AL ALIADO MÁS CERCANO. SI EL JUGADOR INTENTABA AFECTAR A DICHO ALIADO, AFECTARÁ AL SIGUIENTE PERSONAJE MÁS CERCANO, SEA ALIADO O NO.
6	REBOTA, REBOTA: EL HECHIZO AFECTA AL LANZADOR. SI INTENTABA AFECTAR AL LANZADOR, RECAERÁ SOBRE EL ENEMIGO MÁS CERCANO, O ALIADO EN CASO DE NO HABERLOS.
7	RETRASADO: EL HECHIZO HARÁ EFECTO, PERO UNA HORA MÁS TARDE O CUANDO EL JUGADOR SE LO ESPERE MENOS
8	DEL REVÉS: EL HECHIZO CAUSA EL EFECTO CONTRARIO. SI INTENTA ENCOGER, AGRANDARÁ. SI INTENTA LANZAR FUEGO, LANZARÁ AGUA. EL DJ DETERMINARÁ QUE EFECTO TENDRÁ, PERO SIEMPRE SERÁ ALGO NEGATIVO PARA EL LANZADOR.
9	COLATERAL: EL HECHIZO AFECTARÁ A UNA PERSONA QUE NO ESTE PRESENTE, Y LOS JUGADORES VERÁN LAS CONSECUENCIAS MUCHO MÁS TARDE
10	DEMASIADO: EL HECHIZO FUNCIONA DEMASIADO BIEN HASTA EL PUNTO DE SER UNA MOLESTIA, HACIENDO DAÑO DE MÁS, O HACIENDOSE PERENNE.
11 O MÁS	CONSULTAR TABLA DEL COLOR APROPIADO



MAGIA ROSA

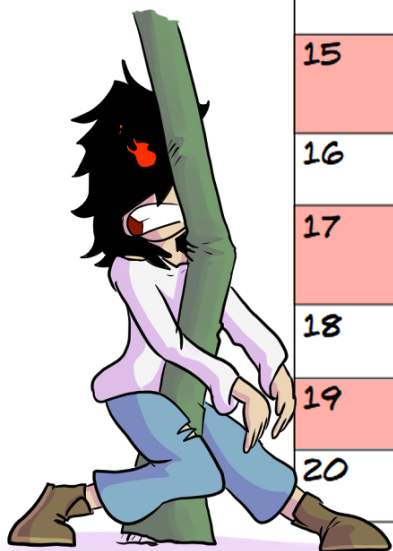
11	DARDO DE CUPIDO: UN PERSONAJE AL AZAR SE ENAMORARÁ DE OTRO AL AZAR. DURANTE 1DG DÍAS. SI SALE 6 EL AMOR SERÁ ETERNO.
12	PROYECCIÓN: LOS PENSAMIENTOS DEL LANZADOR SUENAN EN VOZ ALTA MÁGICAMENTE COMO UNA ILUSIÓN AUDITIVA DURANTE 1 HORA. A VOCES.
13	UNA ETAPA: UN PERSONAJE CAMBIARÁ AL AZAR DE SEXUALIDAD DURANTE 1DG DÍAS. SI SALE 6 EL CAMBIO SERÁ PERENNE.
14	EL BARDO: EL LANZADOR SOLO PUEDE HABLAR RIMANDO DURANTE 1 HORA.
15	JUSENKYO: UN PERSONAJE AL AZAR CAMBIARÁ DE SEXO. -3 PTS DE VIDA SOCIAL. SOLO REVERSIBLE CON POCIÓN.
16	FREAKY MONDAY: DOS PERSONAJES INTERCAMBIARÁN DE CUERPO DURANTE 1D20 HORAS.
17	BRILLI BRILLI: EL JUGADOR SUELTA PURPURINA CADA VEZ QUE SE MUEVE, DURANTE 24 HORAS.
18	GUAPISMO: UN PERSONAJE AL AZAR GANARÁ LA VENTAJA ATRACTIVO Y SE VOLVERÁ NARCISISTA, GANANDO <u>CODIGO</u> ESTRICTO (BELLEZA) DURANTE 1DG DÍAS
19	EL MÁS GUAPO: TODOS LOS PERSONAJES MENOS UNO AL AZAR GANAN LA DESVENTAJA: FEO.
20	HORMONA MAYOR: UN PERSONAJE AL AZAR CAMBIARÁ SU CLASE POR <u>HIPERHORMONADO</u> DURANTE 1DG DÍAS, SI SALE 6 EL CAMBIO SERÁ FIJO.



MAGIA ROJA



11	RABIA: TODO EL MUNDO A PELEAR CON EL MÁS CERCANO HASTA QUE SEAN HERIDOS.
12	ENEMIGOS: EL JUGADOR DECLARARÁ COMO ENEMIGO A UN ALIADO DURANTE 24 HORAS.
13	LA HORA DE LOS COBARDES: TODOS LOS PERSONAJES DE MAGIA ROJA SE CALMARÁN Y NO PODRÁN PELEAR, LOS DEMÁS SE PONDRÁN A PELEAR DURANTE 1DG TURNOS.
14	MÁS CORNÁS DA EL HAMBRE: EL LANZADOR SOLO PODRÁ PELEAR A CABEZAZOS, <u>HACIENDOSE</u> LA MITAD DEL DAÑO QUE PRODUZCA CON CADA ATAQUE HASTA QUE CESE EL COMBATE.
15	MI ARMA: EL JUGADOR, SI NO TIENE YA UN ARMA LA INVOCA. Y LA TENDRÁ PEGADA A SU MANO DURANTE 24HORAS, SIN PODER SOLTARLA.
16	EL TREN DE LAS HOSTIAS: EL PERSONAJE ECHA A CORRER HACIA DELANTE Y ATACARÁ LO QUE SEA, COMO SI ES UNA PARED
17	ARMA CRÍTICA: EL ARMA DEL JUGADOR (O UN OBJETO, SI NO LLEVA) COBRARÁ VIDA Y SE PASARÁ EL DÍA CRITICANDO TODOS LOS ATAQUES DEL JUGADOR.
18	SIN FUERZAS: EL LANZADOR SE QUEDARÁ CON FUERZA CERO DURANTE 1DG TURNOS.
19	INVOCAR HACHAS: 3DG HACHAS APARECEN EN EL AIRE SOBRE UN ÁREA DE 10 METROS Y COMIENZAN A LLOVER.
20	¡BU! : EL PERSONAJE SE COMPORTARÁ COMO UN COBARDE DURANTE 1DG HORAS



MAGIA BLANCA

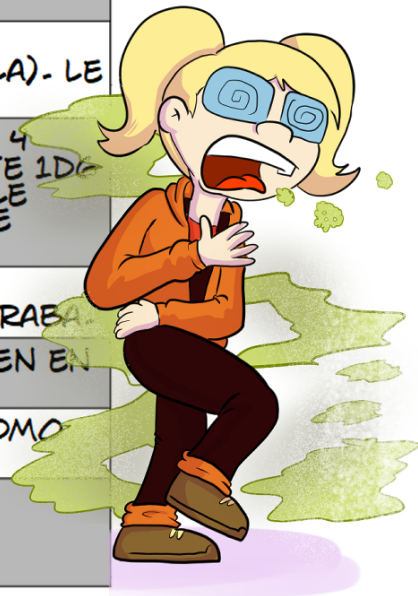


11	PAZ: NADIE PODRÁ PELEAR DURANTE 1D6 TURNOS
12	VISION: EL JUGADOR VE A SU DIOS Y LE DICE UN MENSAJE ABSURDO PERO AL QUE LE DARÁ MUCHÍSIMA IMPORTANCIA EL RESTO DE SU VIDA.
13	NO A LAS ARMAS: TODAS LAS ARMAS SE CONVIERTEN EN JUGUETES DURANTE 1D10 MINUTOS, ANULAN SU CAPACIDAD MÁGICA Y NO HACEN DAÑO.
14	MARCADO: EL JUGADOR RECIBE UNA MARCA DEL DIOS INVOLUCRADO EN SU CUERPO.
15	BUENISMO: TODOS LOS PERSONAJES ALIADOS SE COMPORTAN COMO SI TUVIESEN EL CÓDIGO ESTRICTO (BIEN) DURANTE 1D10 TURNOS
16	CEGADO: EL JUGADOR VERÁ LAS AURAS (SI LA GENTE ES BUENA O MALA) DE LA GENTE DE SU ALREDEDOR DURANTE 24 HORAS. PERO NO VERA NADA MÁS.
17	LUZ BLANCA: LOS JUGADORES DE MAGIA NEGRA RECIBEN 2D6 DE DAÑO
18	EL GUARDIÁN: UN ÁNGEL APARECE Y ATACA A LOS JUGADORES NEGROS O QUE ESTÉN HACIENDO ALGO ARBITRARIAMENTE MALVADO.
19	ÁNGEL JUSTICIERO: EL LANZADOR SE CONVIERTE EN UN JUSTICIERO DEL BIEN (UN ÁNGEL VENGADOR, UN HADA NAZI) Y ADEMÁS DE GANAR CÓDIGO ESTRICTO (BIEN) SU MAGIA ES ROJA. EL EFECTO DURA 1D20 MINUTOS.
20	INOCENCIA: LOS PERSONAJES QUE ESTÉN A MENOS DE 4 METROS REJUVENECEN 1D10 AÑOS

MAGIA NEGRA



11	PESTE: TODOS LOS VIVOS PIERDEN UN NIVEL DE AGOTAMIENTO DURANTE 1D6 DÍAS
12	ANCESTRO: EL LANZADOR INVOCA SIN QUERER EL FANTASMA DE UN ANTEPASADO MUERTO, QUE SE PONDRÁ A CRITICAR TODO LO QUE HAGA. HAY QUE EXORCIZARLO PARA LIBRARSE DE EL.
13	ZOMBIS: UNA MANADA DE 1D6 <u>ZOMBIES</u> APARECE DE LA NADA Y EMPIEZA A ATACAR A TODO EL MUNDO.
14	GOTIQUITO: EL JUGADOR SE VUELVE GÓTICO DURANTE 1D6 DÍAS Y PIERDE -3 DE VIDA SOCIAL
15	FUTURO CORTO: EL JUGADOR VE SU MUERTE Y ESTÁ CONVENCIDO DE QUE SERÁ REAL (AUNQUE PODRÁ CAMBIARLA). LE COGERÁ FOBIA A TODO LO RELACIONADO CON SU MUERTE.
16	TODOS MUERTOS: TODOS LOS JUGADORES A MENOS DE 4 METROS MUEREN Y SE CONVIERTEN EN FANTASMAS DURANTE 1D6 HORAS, TRAS LO CUAL PODRÁN VOLVER A SU CUERPO. NO LE CUENTES ESTA ÚLTIMA PARTE A TUS JUGADORES HASTA QUE LLEGUE EL MOMENTO.
17	BAJO TIERRA: EL JUGADOR APARECE ENTERRADO EN UN ATAÚD A MEDIO METRO BAJO TIERRA DE DONDE SE ENCONTRA
18	RESURRECCIÓN: TODOS LOS NO MUERTOS SE CONVIERTEN EN HUMANOS VIVOS DURANTE 1D6 HORAS.
19	RAYOS EQUIS: EL LANZADOR VERÁ A TODO EL MUNDO COMO ESQUELETOS DURANTE 24 HORAS.
20	SÍ-MUERTO: EL LANZADOR MUERE Y SU CUERPO SE DESPLOMA. HAY QUE <u>RESUCITARLO</u> CON MÉTODOS TRADICIONALES DE RESUCITAR A LA GENTE.



MAGIA VERDE



11	SELVA: EMPIEZAN A BROTAH HIERBAS Y PLANTAS POR TODOS LADOS QUE DIFICULTAN LA MOVILIDAD A QUIEN NO VUELE.
12	EL DRUIDA: TODOS LOS OBJETOS TECNOLÓGICOS QUE TOQUE EL JUGADOR SE CONVIERTEN EN MADERA Y PLANTAS DURANTE 24 HORAS.
13	EL LADO SALVAJE: TODOS LOS PERSONAJES EN UN RADIO DE 4 METROS QUE TENGAN PARTE ANIMAL O SE PUEDAN CONVERTIR EN UNO, SE CONVERTIRÁN EN UNO POR COMPLETO DURANTE 1D10 MINUTOS
14	AFRUTADO: DEL PELO DEL LANZADOR EMPIEZA A CRECER FRUTA. EL EFECTO DURA 1D3 DÍAS.
15	DI GUAU: TODOS LOS PERSONAJES SOLO PODRÁN COMUNICARSE POR SONIDOS DE ANIMALES DURANTE 1D6 TURNOS.
16	VUELTA A LA RAÍZ: LOS PIES DEL JUGADOR SE CONVIERTEN EN RAICES Y QUEDA ATRAPADO EN EL SITIO HASTA QUE LOGRE DESENTERRARSE.
17	LA MASCOTA: EL LANZADOR SE CONVIERTE EN UN ANIMAL (SI ESTÁ RELACIONADO CON EL SUYO BIEN, Y SI NO UNO AL AZAR) INOFENSIVO Y MONO DURANTE 1D6 HORAS.
18	TELEPATÍA ANIMAL: EL LANZADOR OYE TODOS LOS PENSAMIENTOS DE TODOS LOS ANIMALES DE SU ALREDEDOR DURANTE 24 HORAS.
19	BICHOS: SE INVOCA UNA JAURÍA O ENJAMBRE DE ANIMALES QUE ATACAN A TODOS.
20	BROTE: LOS JUGADORES CRECEN 1D20 AÑOS.



MAGIA AZUL



11	LIQUIDACIÓN: LOS OBJETOS SÓLIDOS DEL JUGADOR SE CONVIERTEN EN AGUA.
12	DALTONISMO: EL COLOR DE UN TIPO DE OBJETO CAMBIA. PARA SIEMPRE, EN TODO EL MUNDO. TODAS LAS NARANJAS SON AZULES DESDE ESTE MOMENTO, POR EJEMPLO.
13	COMBUSTIÓN: LAS ROPAS DEL JUGADOR ARDEN
14	INVOCAR LAVADORA: APARECE UNA LAVADORA A DOS METROS SOBRE EL SUELO EN UN LUGAR AL AZAR EN UN RADIO DE 5 METROS DEL LANZADOR.
15	CAMBIO ELEMENTAL: EL ELEMENTO DEL LANZADOR CAMBIA. DURANTE 1D6 DÍAS
16	ANTOJO: EL LANZADOR NECESITA PROBAR Y CONSUMIR EL ELEMENTO CON EL QUE HAYA ESTADO JUGANDO, SEA ESTE AGUA, LAVA O CEMENTO.
17	ELEMENTARIZACIÓN: EL JUGADOR SE CONVIERTE EN UNA ESTATUA O CHARCO DE SU ELEMENTO DURANTE 1D10 MINUTOS, TOTALMENTE INMOVILIZADO. NO PUEDE SUFRIR DAÑO
18	ANIMACIÓN: UN OBJETO DEL JUGADOR O ALIADOS COBRA VIDA Y CONSCIENCIA PROPIA. EL OBJETO ES ELEGIDO POR EL DJ
19	INTANGIBILIDAD: UN JUGADOR AL AZAR SE VUELVE INTANGIBLE (O TANGIBLE SI YA LO ERA) Y NO PUEDE AGARRAR NADA DURANTE 1D10 MINUTOS
20	COSIFICACIÓN: LA MENTE DEL JUGADOR QUEDA ATRAPADA EN UN OBJETO CERCANO, QUE PODRÁ CONTROLAR DURANTE 1D10 MINUTOS. EL CUERPO CAERÁ INCONSCIENTE.

