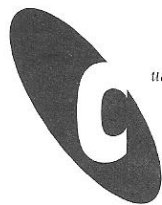


SISTEMA DE MAGIA UNIVERSAL

Dejémonos ya de hablar
de la historia de la magia
y de teorizar sobre el papel que
desempeña en los juegos de rol.

Es el momento de pasar
a la práctica. A continuación
os ofrecemos un sistema de magia
que os ayudará cuando queráis usar
la magia en los juegos
que no disponen de ella
y no tengáis tiempo o ganas
de inventaros un sistema
por vuestra cuenta

POR FRANCISCO FRANCO GAREA



*uando descubrió que el chico no sabía
nada, y que sin embargo había hechizo-
zando a las cabras para que acudie-
ran a él y lo siguieran, comprendió
que había en el muchacho poderes en
ciernes.*

Un Mago de Terramar, de Ursula K. Le Guin

El presente sistema de magia ha sido diseñado de tal forma que pueda aplicarse a cualquier sistema de juego. Esto se ha conseguido creando un conjunto de reglas cerrado que no depende del juego, y sea lo suficientemente sencillo como para poder ser usado sin que ello suponga ningún esfuerzo por parte del DJ y los jugadores.

En realidad, más que un sistema, es un conjunto de normas básicas, ya que el DJ deberá trabajar un poco para determinar lo que se podrá hacer con él. Esto es así porque no se basa en una lista predeterminada de hechizos, sino en que éstos sean improvisados. El concepto principal es el mismo de muchos juegos de rol: la dificultad. Un hechizo cuyos resultados sean pobres o mínimos será muy fácil de hacer, mientras que otro capaz de hacer crecer un bosque entero será más difícil.

Para utilizarlo es necesario un dado de diez caras. La mayoría de las tiradas se hacen utilizando sólo un dado, en el que el 0 representará el 10. En algunas secciones puede ser necesario hacer una tirada de dos dados de 10. Si en algún cálculo salen decimales éstos se redondearán siempre al entero más cercano. Esto significa que un decimal menor a 0,50 se redondeará hacia abajo (3,37 sería 3), y que decimales iguales o superiores a 0,50 se redondearán hacia arriba (7,73 sería 8).

situado entre 0 y 10. Esto no significa que no puedan darse niveles superiores a 10, sino que éstos deberían tratarse como excepciones muy difíciles de encontrar.

La forma de calcularlo dependerá del DJ. Si la magia sólo va a ser utilizada por PNJs se puede asignar a ojo, criterio que también puede ser utilizado en el caso de los PJs. Aun así es más recomendable que el nivel de magia de un personaje que vaya a ser llevado por un jugador se calcule siempre mediante algún sistema establecido. Éste puede ser generado mediante una tirada en la tabla de generación de nivel de magia que se adjunta. Una opción mejor es la de basarlo en algún parámetro del personaje. Características tales como poder, percepción, empatía, inteligencia, etc., se prestan muy bien a tales fines. El DJ debe decidir cuáles se adaptan mejor a sus criterios y definir una fórmula que permita obtener de ellas un valor adecuado para ser utilizado como nivel de magia.

El nivel de magia acostumbra a mantenerse fijo pero puede variar. Un personaje sometido a un drenaje de magia o si se usa la regla opcional dada en las reglas de puntos de poder podría verlo disminuido. También es posible que aumente a través de la experiencia. La decisión última sobre estos aspectos la tiene el DJ y deberá ser tomada teniendo en cuenta el sistema de experiencia del juego con que se vaya a utilizar este sistema.

Puntos de poder

Los puntos de poder representan la energía mágica que tiene disponible el personaje para hacer hechizos. Un personaje tiene un valor máximo de puntos de poder igual a su nivel de magia multiplicado por diez. De esta forma un personaje con un nivel de magia de 3, tendría 30 puntos de poder.

Los puntos de poder se gastan cuando el personaje hace hechizos. Mientras le quede al menos un punto de poder el personaje podrá seguir haciendo hechizos, pero si llegan a 0 deberá descansar para recuperarlos. Los puntos de poder nunca pueden ser negativos.

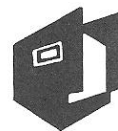
La forma de recuperar los puntos de poder es descansar o dormir. Por cada hora de sueño se recupera 1/8 parte de los puntos totales. Así si un personaje está a 0 puntos de poder y duerme ocho horas al despertar los volverá a tener a su valor máximo. Si su tope máximo fuera 60,

**TABLA DE GENERACIÓN
DE NIVEL DE MAGIA**

2D10	NIVEL DE MAGIA
2-10	0
11	1
12	2
13	3
14	4
15	5
16	6
17	7
18	8
19	9
20	10

Nivel de magia

El nivel de magia indica por igual el dominio de la magia que tiene el personaje y su aptitud natural hacia ella así como su afinidad. Es un número que se inicia desde 0 para aquellos que no poseen ninguna capacidad de usar la magia y en teoría su único límite es el infinito. Lógicamente cuanto más alto sea mejor dominará la magia el personaje y mayores serán los poderes a los que tendrá acceso. De todas formas de cara a acotarlo dentro de unos márgenes manejables se recomienda que el nivel de magia al que puedan acceder tanto los PJs como los PNJs esté



y sólo pudiera dormir dos horas recuperaría 2/8 partes, es decir, al despertar tendría 15 puntos de poder. Por más horas de sueño que se acumulen nunca se podrán aumentar los puntos de poder más allá de la capacidad del personaje. Descansar, es decir, no hacer ninguna actividad física o mental que requiera de concentración o mantenga la mente ocupada, también recupera los puntos de poder, pero a un ritmo menor: por cada hora de descanso se recupera 1/12 parte de los puntos originales. Un personaje que ni descanse ni duerma también regenerará sus puntos de poder, a un ritmo de 1/16 parte por hora, pero se le requiere que no haga magia. Si la hace se invalidará todo el tiempo que lleve acumulado recuperando puntos de poder y se deberá iniciar la cuenta de nuevo.

Regla opcional: Se puede considerar que a medida que bajan los puntos de poder también lo hace el nivel de magia. Esto representaría la fatiga del personaje a nivel mágico. El procedimiento sería que por cada 10 puntos de poder gastados el nivel de magia desciende en un punto. Por ejemplo, un personaje que tuviera un nivel de magia de 3 tendría 30 puntos de poder. Mientras sus puntos de poder estén comprendidos entre 30 y 21 su nivel seguirá siendo 3, pero si bajan a entre 20 y 10 el nivel será 2. Si se decide utilizar esta regla se debe tener en cuenta que provoca un efecto exponencial: cuanto más baja el nivel de magia, más difícil es lanzar hechizos y esto causa que se gasten más puntos de poder para asegurar el éxito de éstos. Mientras el nivel de magia de un personaje sea menor a su valor máximo se usará el valor disminuido para todos los propósitos en lugar del valor máximo.

Hechizos

Un hechizo puede ser cualquier efecto mágico que se le ocurra a un jugador y que el DJ admita como posible dentro de su concepción de la magia. Desde hacer crecer las plantas hasta lanzar rayos de energía por los ojos. Los límites los debe poner el DJ. Para ello debe decidir qué es lo mínimo y lo máximo que se puede llegar a hacer con la magia, incluyendo las excepciones que considere convenientes. Un DJ interesado en una magia sutil crearía una magia que puede influir sobre la realidad pero no hacer cosas imposibles. Utilizando esa magia se podría provocar cualquier cosa que pueda pasar en la realidad. Sería viable dormir a alguien, o convertir el vino en vinagre, o hacer que la cerradura de una puerta esté abierta en lugar de cerrada. Todos estos efectos son perfectamente posibles.

Sin embargo no se podría ir en contra de la realidad: un libro no se puede convertir en una granadora, los magos no pueden ir por ahí lanzando bolas de fuego.

Creo que esta magia, la basada en alterar la realidad, es la más adecuada para utilizar con este sistema porque, a pesar de ser sutil, es poderosa y permite fijar fácilmente la dificultad de los hechizos, tal y como se ve en el apartado siguiente.

Dificultad de los hechizos

La dificultad de un hechizo es un número que sigue los mismos criterios que el nivel de magia: oscila de 1 a infinito, aunque normalmente se sitúa entre 1 y 10. La forma de determinarlo es basarse en lo posible que es el efecto buscado por el hechizo. Cuanto menos posible sea más difícil será realizar con éxito el hechizo y consecuentemente mayor será su dificultad. Por ejemplo, alterar la caída de una moneda para que caiga con la cara hacia arriba sería un hechizo con dificultad 1. Es perfectamente posible que eso suceda y las probabilidades son bastante altas (1 sobre 2). ¿Qué debería haber sucedido para que una cerradura esté abierta en lugar de cerrada? Que alguien se haya olvidado de cerrarla. ¿Y para convertir el vino en vinagre? Que el corcho fuera defectuoso, o que el vino se haya conservado en condiciones inadecuadas.

Cuando un personaje desee hacer un hechizo debe explicar con todo lujo de detalles el efecto que quiera que éste tenga. Si el DJ juzga posible ese conjuro dentro de la magia que ha decidido usar deberá asignarle una dificultad. Normalmente ésta estará entre 1 y 10, pero hechizos muy rebuscados o poderosos pueden y deben tener dificultades superiores a diez. Para asignar la dificultad debe seguir su propio criterio y sentido común. Siguiendo con los ejemplos anteriores, hacer que una moneda caiga de cara tendría una dificultad 1, abrir una cerradura sería un 3, y convertir el vino en vinagre también un 3. Por supuesto esto es lo que yo considero correcto. Otro DJ podría asignar otros valores. Aparte de considerar el hechizo en sí también se deben tener en cuenta otros factores. No es lo mismo hacer un hechizo cuando se está relajado, que colgando de un precipicio mientras un enemigo pesado insiste en pisarnos los dedos para que nos caigamos a un abismo insondable, de éstos que al mirarlos te devuelven la mirada. En tales circunstancias el hechizo más sencillo puede volverse muy difícil de hacer.

Se puede dar el caso de que el DJ asigne en un momento a un hechizo una dificultad. Y más tarde, se vuelva a presentar el mismo hechizo. El DJ no tiene por qué recordar la dificultad que le puso la primera vez para repetirla y mantener así la coherencia. La magia no es una ciencia exacta, no todos los días responde igual. El jugador debe confiar en el buen criterio, sentido común y buena fe del DJ. Si un día pone una dificultad 3 a un hechizo y al siguiente le asigna al mismo una dificultad 4, el jugador debe entenderlo como una variación inevitable de la magia. Por supuesto si en lugar de dificultad 4 le pusiera dificultad 14 ahí sí podría protestar y hacer ver al DJ su error. Aunque, ¿quién sabe?, a lo mejor el DJ tiene un buen motivo para aumentar tanto la dificultad (esos tebeos de Spiderman que te prestó hace años y aún no le has devuelto).

Cálculo del coste de los hechizos

Como ya se ha dicho los hechizos cuestan puntos de poder. Cada vez que un personaje vaya a lanzar un hechizo se debe calcular su coste básico. Inicialmente es igual a la dificultad del hechizo. De esta forma un hechizo de dificultad 4 costará 4 puntos de poder.

Pero el coste de los hechizos no es inamovible. Un jugador puede decidir modificar el coste básico de un hechizo aumentándolo o disminuyéndolo. Si lo aumenta, el hechizo le costará más pero a cambio será más fácil de realizar, mientras que si lo disminuye el coste será menor pero la dificultad del hechizo aumentará. La regla es: por cada punto de poder que el jugador decida aumentar el coste básico obtendrá un +1 a la tirada del dado en el momento de determinar el éxito o fallo del hechizo. Y por cada punto de poder que el jugador decida disminuir el coste básico obtendrá un -1 a la tirada del dado en el momento de determinar el éxito o fallo del hechizo. Por ejemplo: un personaje va a lanzar un hechizo y el DJ determina que su dificultad es 5. El coste básico es igual a la dificultad, por lo tanto es 5. Si el jugador decide aumentar el coste a 7 puntos de poder obtendrá un +2 a su tirada de dados, mientras que si lo disminuye a 2 el modificador a aplicar será de -3.

Las razones que pueden llevar a un personaje a modificar el coste básico de un hechizo son muchas. Si tiene muchos puntos de poder disponibles y desea aumentar su posibilidades de éxito incrementará el coste. Si no desea gastar puntos de poder, reservándolos para futuros usos, y confía en su nivel de magia o en su suerte no lo modificará o lo disminuirá. A veces puede ser que no quede más remedio. Si un he-



chizo tiene una dificultad de 5 y al personaje sólo le quedan 3 puntos de poder no tiene otra opción que reducir el coste del hechizo y cargar con la penalización de +2 a la tirada.

Gasto de puntos de poder

Si el hechizo tiene éxito se gastarán tantos puntos de poder como el coste modificado. Esto es, el coste básico modificado por el jugador. Si el coste era 5 y el personaje lo aumentó a 6, seis serán los puntos de poder gastados.

Pero si el hechizo falla la cosa cambia. Un hechizo que no se lanza con éxito implica que una parte de la energía concentrada en él se dispersa perdiéndose y otra parte no llega a salir del personaje. Cuando esto suceda se tirará 1D10. Si el resultado es superior o igual al coste del hechizo se gastarán tantos puntos de poder como el coste. Pero si la tirada es menor los puntos de poder gastados serán iguales al valor de la tirada. Si en la tirada del dado se obtiene un 10 natural (esto es, sin aplicar ninguna modificación) se volverá a lanzar y se sumará el nuevo resultado al 10, este proceso se repetirá mientras sigan saliendo nuevos dieces. Esto permite utilizar el mismo sistema con hechizos cuya dificultad sea superior a 10.

Lanzar hechizos

Una vez el hechizo propuesto por el jugador ha sido admitido por el DJ, éste le ha asignado una dificultad y el jugador ha tenido la oportunidad de modificar su coste, llega el momento de comprobar si el personaje lo lanza con éxito o fracasa.

Para ello se tirará 1D10 al que se le sumará el nivel de magia del personaje y se le restará la dificultad del hechizo. Cualquier modificación a causa de que el jugador haya variado el coste del hechizo también se añadirá a la suma final. Si el resultado total es superior o igual a 6, el hechizo habrá tenido éxito. Si es inferior a 6 habrá fallado.

Si en la tirada del dado se obtiene un 10 natural se volverá a lanzar y se sumará el nuevo resultado al 10, este proceso se repetirá mientras sigan saliendo nuevos dieces.

Pifias

Un hechizo que falla simplemente no surte efecto y provoca una pérdida inútil de puntos de poder. Un hechizo que pifia tiene los mismos efectos y además causa algún daño mayor que el DJ deberá determinar basándose en la descripción que el jugador le haya hecho del hechizo, la situación en concreto y demás fac-

tores que crea adecuados tener en cuenta (el tiempo que el jugador tarde en devolver los tebeos de Spiderman, por ejemplo).

Si al tirar el D10 se obtiene un 1 natural se volverá a tirar el D10 (con los dieces repitiendo y sumando). A la tirada se le sumará el nivel de magia del personaje. Si el resultado es menor o igual a la dificultad del hechizo el hechizo ha pifiado, si es mayor no pasa nada y la tirada de dado a aplicar para determinar si ha tenido éxito o no será de 1.

De cómo descubrir a un mago

En algunas ambientaciones de juego los magos no son bien vistos. Puede ser que la magia se contemple como algo malvado, que sólo personas con el alma corrompida pueden utilizar. O quizá es que al rey de turno le ha dado la neura y ha decretado que todo aquél que sea visto haciendo magia conseguirá una estancia gratis con todos los gastos pagados en la sala de torturas más cercana.

Sea como sea, se hace necesario dar unas normas básicas para regular estas situaciones. Si al personaje mago se le le pilla haciendo algo que es claramente magia se le descubre automáticamente. Por ejemplo, si está haciendo que las flores crezcan a ojos vista deberá dar una buena excusa para explicarlo sin hacer entrar en la explicación la magia (esas explicaciones sobre abonos radioactivos...). Si el personaje sabe que lo persiguen ya procurará no hacer nada en público que pueda ser considerado magia. De todas formas hay algo que no puede hacer desaparecer: su propia aura mágica. El nivel de magia de un personaje se puede utilizar como dificultad a la búsqueda del mismo por parte de quien lo esté cazando: cuanto más alto sea el nivel de magia mayor será su aura y más se notará, por lo tanto la dificultad será menor. Esto significa que los magos poderosos tienen muy difícil el esconderse. Sobre este punto el DJ tiene dos opciones y debe elegir la que más le interese para sus propósitos. La primera es que el personaje mago no puede hacer nada para disminuir su aura. Se puede pensar que un mago tan poderoso no tiene necesidad alguna de ocultarse y puede, por tanto, enfrentarse sin temor contra sus perseguidores. La otra opción consiste en permitir que el personaje pierda voluntariamente puntos de poder, dejándolos fluir al entorno para que se diluyan en él. Por cada diez puntos de poder que un personaje mago pierda voluntariamente su nivel de magia bajará en uno, haciéndolo más difícil de localizar. Se puede ver que esto está relacionado con la regla

opcional que se da en el apartado de puntos de poder.

Integración en sistemas

Si el hechizo realizado por un personaje consistía en hacer aparecer unas flores éstas aparecen, pero ¿y si era un hechizo destinado a causar daño físico a otro personaje? Éste es el principal problema de los sistemas universales: asignar valores propios del juego con que se está usando el sistema universal a efectos hechos con él.

Para ello el máster puede hacer uso de dos procedimientos. El primero consiste en poner estos valores a ojo. Si, por ejemplo, el personaje mago ha hecho que el capó del coche que en ese momento está a punto de levantar su enemigo esté tan caliente que queme y se está jugando a un juego con un reglamento similar a los de *Chaosium* podría decir perfectamente que recibe 1D6 de daño. Si esta forma de hacer las cosas no le convence puede optar por crearse una tabla en la que se relacione la dificultad del hechizo (no su coste en puntos de poder) con los diferentes daños a producir. Para calcular los valores de daño sólo debe consultar las armas del juego, o ponerlos atendiendo a lo poderosa o débil que sea la magia que vaya a permitir usar. La explicación y los ejemplos han sido puestos en relación al daño, pero quien habla de daño lo hace también de alcance, duración y demás parámetros. La regla de oro es: si sabes improvisar y que quede coherente adelante, si no, pásate un tiempo haciendo tus tablas.

Notas finales

Este sistema de magia universal pide al DJ que lo vaya a utilizar un cierto trabajo. El máster debe concretar y limitar varios puntos antes de ponerse a usarlo. Esto no debería resultar especialmente difícil. El propósito de este sistema es ayudar al DJ cuando éste desee utilizar la magia en un juego que no la contemple en su reglamento, o sustituir al propio del juego si éste no lo convence o no responde a lo que está buscando. Cuando esto se produce es porque el máster tiene una idea muy clara en su cabeza de lo que quiere y lo que no. Debe basarse en ellas para usar este sistema de magia. Tampoco hay que preocuparse de establecer unos criterios absolutamente perfectos, sin ninguna grieta, en los que todo esté contemplado y explicado. Con unas cuantas anotaciones como guía debería bastar. La magia es mágica, no tiene por qué seguir las normas de la razón ni ser lógica. La coherencia es incoherente en sí misma.