

# GUÍA DE DROGAS

## PARA JUEGOS DE ROL DE FANTASÍA

Traducida por Entropía  
[entropia@hotmail.com](mailto:entropia@hotmail.com)

### ÍNDICE

Introducción	<b>pag. 2</b>
Efectos de las drogas	<b>pag. 2</b>
Recuperarse del consumo de drogas	<b>pag. 5</b>
Uso y abuso de drogas equivale a drogadicción	<b>pag. 5</b>
Disponibilidad	<b>pag. 6</b>
Nomenclatura científica de las drogas	<b>pag. 6</b>
Guerrero psicodélico: kit de luchador	<b>pag. 7</b>
La lista de drogas	<b>pag. 9</b>
Extractos de la Guía de Aventuras del Santo Armado	<b>pag. 11</b>

#### SOBRE ESTA EDICIÓN

Esta traducción de la GUÍA DE DROGAS se ha llevado a cabo sobre la versión original de 1996, y para su corrección se ha cotejado con la traducción independiente que se realizó bajo la coordinación de Dani Roler para la Guía del Alcohol. Mi agradecimiento a él, a la gente de [es.rec.juegos.rol](http://es.rec.juegos.rol) por meterme en el vicio de las traducciones, y a mi todo.

Por cierto, existe un excelente artículo sobre drogas en AD&D, realizado por Israel López y que puede leerse en el e-zine Sir Roger Mercenario: <http://www.kobo.es/srm>

Espero que no haya muchos errores y os sea útil. Saludos, Entro.

#### COPYRIGHT © 1996, 2000

Todas las marcas registradas de productos, nombres de compañías, logos, frases, nombres servicios, y/o eslóganes son marcas registradas de las respectivas compañías, artistas y/o individuos, donde sea aplicable. La siguiente guía es propiedad de su autor, que aquí declara que conserva los derechos excepto por lo siguiente: puedes distribuirla a placer, siempre que nada en la guía, en esta nota o en los créditos sea alterado en forma alguna, y que no se saque ningún beneficio de ella.

Este documento no puede venderse, y sólo se proporciona para su uso privado en partidas.

#### \*\*\* RENUNCIA \*\*\*

Todos los contenidos de esta guía se presentan únicamente con propósitos lúdicos. En ninguna manera desea esta guía persuadir a nadie de tomar drogas de ningún tipo. El autor de la guía no apoya el consumo ilegal de drogas. Esperemos que la información presentada en esta guía sirva para educar acerca de los peligros de las drogas. De hecho, el mal uso que se haga de las drogas en un mundo de fantasía podría advertir de los peligros que tiene en el mundo real el abuso y la adicción a las drogas. Dí no. Ni el autor ni el traductor ni ninguno de los colaboradores son responsables en modo alguno de los actos de otras personas.

# Introducción

El sistema nervioso tiene un efecto inhibitorio sobre el cuerpo, cuando éste se encuentra en un estado de emoción extrema. Es parte de la capacidad que tiene el cuerpo humano para permanecer en un estado normal u homeostasis. Esto es lo que hace que a alguna gente le guste el puenting: el sistema nervioso inhibe el estado de miedo anormal, y lo hace básicamente estimulando la reacción opuesta al miedo: el éxtasis. Un ejemplo clásico es el de una persona con una depresión leve que consume drogas estimulantes. Su sistema nervioso incrementa la depresión para compensar la anormal estimulación, con lo cual esa persona necesita tomar más estimulantes para sentirse igual que una persona normal. Y cuando se quede sin droga, se sentirá muy deprimido.

Esto explica algunos de los síntomas de la abstinencia. Bajo el efecto de cualquier droga dura, el sistema nervioso trata de modo natural de contrarrestar ese efecto. Cuando deja de venir droga, se experimenta el "mono" debido a que el sistema nervioso todavía está produciendo la emoción opuesta. Si una persona abusa de las drogas, entonces su sistema nervioso se habitúa a compensar el efecto de esa droga, de modo que comienza a necesitar un aporte continuo de droga para evitar los terribles "monos". Finalmente, los drogadictos necesitan más y más cantidad de droga sólo para conseguir el mismo efecto que sintieron la primera vez que la probaron.

## Efectos de las drogas

Aunque algunas drogas son muy útiles y seguras, esta guía se refiere a aquellas drogas que son peligrosas y normalmente adictivas. Normalmente, esta separación suele depender de la dosis o de la cantidad de droga consumida. También puede ser que el uso prolongado de una droga haga que se entre en la zona de riesgo. Se deja al arbitrio del DJ la decisión sobre cuándo una droga se convierte en peligrosa y pasa a engrosar uno de los tipos detallados más abajo. Por supuesto, el DJ seguro que posee un cuaderno lleno de drogas definidas como hongos, jugos, plantas y minerales que no son otra cosa que drogas peligrosas.

Hay nueve clasificaciones para las drogas estimulantes y otras nueve para las drogas depresivas, basadas en su potencia y nivel. Teóricamente podrían existir infinitas drogas distintas, pero

por motivos de simplificación del juego, sólo hay nueve clasificaciones en las categorías de drogas estimulantes y depresivas.

El DJ es libre de hacer cualquier cambio que desee para individualizar una droga en particular. De hecho, todas las clasificaciones aquí presentadas, que son dieciocho en total, son simples puntos de partida, y el DJ debe, a partir de ellas, desarrollar la droga en todo su potencial.

Una droga debería tener un cometido o consecuencia específicos. Por ejemplo, una droga moderada de nivel 1, podría tener el propósito específico de causar alucinaciones que se experimenten al tomar la droga. Estas alucinaciones se añaden a todos los efectos aquí presentados para una droga moderada de nivel 1.

Es necesario que haya cierto beneficio de consumir la droga, ya sea éste real o sólo percibido. La gente normalmente tiene un efecto en mente que quieren conseguir cuando empiezan a tomar drogas, efecto que debería ser especificado. Normalmente estos beneficios tienen relación con el cometido o consecuencia específicos.

Tras consumir una dosis de droga, el personaje debe hacer un control de constitución con los siguientes malus dados en la tabla A:

**TABLA A: Malus al control de constitución**

Potencia	Nivel	Abreviatura	Malus tras la 1ª dosis
Blanda	1	B1	-1
Blanda	2	B2	-2
Blanda	3	B3	-3
Moderada	1	M1	-4
Moderada	2	M2	-5
Moderada	3	M3	-6
Dura	1	D1	-7
Dura	2	D2	-8
Dura	3	D3	-9

Los malus se acumulan con cada control y con cada consumo. Por ejemplo, después de que Rath prueba su segunda dosis de la "seta de la alegría", un hongo que es una droga blanda de nivel 3, hace su control de constitución a -6. Finalmente, el personaje acabará por fallar el control de constitución si sigue tomando la droga.

Las drogas se presentan de dos formas: estimulantes y depresivos, y afectan de modo distinto al personaje. Un estimulante es un agente que excita o acelera temporalmente las funciones corporales o uno de sus sistemas o zonas. Un depre-

sivo es un agente que ralentiza temporalmente los procesos corporales.

Cuando un personaje falla el control de constitución, es física y mentalmente afectado, dependiendo de la potencia y nivel de la droga. La tabla B resume los efectos sobre un personaje cuando se usa un estimulante, y la tabla C cuando se usa un depresivo.

**TABLA B: Efectos de un estimulante**

Efecto en:	B1	B2	B3	M1	M2	M3	D1	D2	D3
Moral	+1	+2	+3	+5	+6	+7	+10	+11	+12
FUE	+1	+2	+3	+6	+7	+8	+12	+13	+14
INT	+1	+2	+3	+5	+6	+7	+10	+11	+12
SAB	+1	+2	+3	+5	+6	+7	+10	+11	+12
DES	+1	+2	+3	+5	+6	+7	+10	+11	+12
CAR	0	+1	+2	+4	+5	+6	+9	+10	+11
Dados de ataque	0	0	+1	+3	+4	+5	+8	+9	+10
PV	0	0	+1	+3	+4	+5	+8	+9	+10
% de fallar conjuro	20	30	40	60	70	80	100	100	100

**TABLA C: Efectos de un depresivo**

Efecto en:	B1	B2	B3	M1	M2	M3	D1	D2	D3
Moral	-1	-2	-3	-5	-6	-7	-10	-11	-12
FUE	-1	-2	-3	-6	-7	-8	-12	-13	-14
INT	-1	-2	-3	-5	-6	-7	-10	-11	-12
SAB	-1	-2	-3	-5	-6	-7	-10	-11	-12
DES	-1	-2	-3	-5	-6	-7	-10	-11	-12
CAR	0	-1	-2	-4	-5	-6	-9	-10	-11
Dados de ataque	0	0	-1	-3	-4	-5	-8	-9	-10
PV	0	0	-1	-3	-4	-5	-8	-9	-10
% de fallar conjuro	20	30	40	60	70	80	100	100	100

### Notas sobre las tablas de drogas

Cualquier habilidad que alcance el 0 se queda ahí, no puede bajar por debajo de 0. Cualquier habilidad que alcance el 18 se queda ahí, no puede subir por encima de 18. La moral se aplica sólo a los personajes no jugadores.

Inteligencia, sabiduría, destreza y carisma indican el número de puntos que baja temporalmente esa característica debido a la droga. Recuerda echar un vistazo a las reglas para ver los efectos que tiene la pérdida de atributos.

Dados de ataque se refiere a los ajustes al GAC0 y tiradas de salvación. Si un personaje drogado ataca mágicamente a un oponente, las tiradas de salvación de éste se incrementan en la misma cantidad.

Los puntos de vida se incrementan debido a los efectos de la droga sobre la persona, ya que puede soportar más castigo físico.

Regla opcional: Hacer los ajustes de puntos de vida como un porcentaje del total de PV antes que una pérdida de puntos individuales. Por ejemplo, +1 se convertiría en +10%, +2 en un 20%, y así.

% de fallar conjuro representa la posibilidad de que un conjuro lanzado fracase, ya que el mago o clérigo tiene problemas con los componentes verbales y somáticos debido a su estado.

### El subidón

A pesar de lo que digan algunos, drogarse es peligroso. Por cada tiro de constitución fallado, el jugador debe tirar en la tabla D para los efectos adicionales de la droga. Todos los efectos son acumulativos (es decir, que después de dos controles fallados, el personaje sufrirá dos efectos de la tabla D).

Los efectos permanecen mientras dure el subidón, que es el estado drogado de intoxicación y euforia.

**TABLA D: Efectos de las drogas (1d20)**

1d20	Efecto	1d20	Efecto
1	Alucinación aural	11	Alucinación hipnótica
2	Ceguera	12	Habilidad mágica
3	Visión borrosa	13	Alucinación monstruosa
4	Coraje	14	Talento psiónico salvaje
5	Sordera	15	Pavor
6	Tembleque	16	Autoalucinación
7	Amistoso	17	Sensible al ruido
8	Felicidad	18	Confusión total
9	Odio	19+	<i>Tirar otra vez</i>
10	Desespero		

**Alucinación aural:** el personaje alucina y ve auras coloristas alrededor de los seres vivos. En realidad esas auras son simples alucinaciones, pero el personaje puede creer que se trata de fuerzas vitales, infravisión, ultravisión, campos mágicos, auras de alineamiento, etc.

**Alucinación hipnótica:** el personaje alucina y empieza a ver en el aire un patrón ondulante y girante de líneas de suaves colores. Este patrón causa que el personaje quede fascinado y se queda mirándolo fijamente como si estuviera hipnotizado.

**Alucinación monstruosa:** el personaje alucina y ve un monstruo. Las drogas de nivel 1 hacen que

el personaje vea el monstruo de la nada, las de nivel 2 hacen que vea a un objeto inanimado como el monstruo, y las de nivel 3 hacen que vea a otra persona o criatura como el monstruo. Tira en cualquier tabla de encuentros, no importa lo inapropiada que resulte, para ver qué monstruo aparece. Y tira 1d20 en la siguiente tabla para ver cómo reacciona el personaje

**Tabla E: reacción ante el "monstruo"**

1d20	Reacción
01-10	Se arrodilla y lloriquea
11-15	Se queda perplejo
16-18	Huye chillando en una dirección al azar
19-20	Trata de matar al "monstruo"

**Amistoso:** el personaje reacciona más favorablemente (por ejemplo, de *cauteloso* se pasa a *indiferente*).

**Autoalucinación:** el personaje alucina y se cree que él mismo es algo distinto. Las drogas de nivel 1 hacen que se piense que es una planta, las de nivel 2 hacen que se crea que es un objeto inanimado, y las de nivel 3 le hacen creer que es otra persona, criatura o monstruo.

**Ceguera:** el personaje queda temporalmente cegado.

**Confusión total:** el personaje se encuentra realmente confuso. Tira 1d10 en la siguiente tabla para ver que es lo que hará.

**Tabla F: confusión**

1d10	Acción del personaje
1	Vaga por ahí (a no ser que algo lo evite)
2-6	Permanece confundido un asalto (tira de nuevo)
7-9	Ataca a la criatura más próxima 1 asalto (tirar otra vez)
10	Actúa normalmente un asalto (tirar otra vez)

**Coraje:** el personaje se vuelve berserk, luchando con un bonus de +1 al ataque, causando +3 puntos de daño y ganando temporalmente 5 puntos de golpe. El personaje lucha sin escudo y sin preocuparse de su propia vida, y nunca hará un control de moral.

**Desespero:** el personaje actúa si se le pide, y si no, hay un 25% de posibilidades de que no haga absolutamente nada en un asalto.

**Felicidad:** el personaje se siente muy alegre y tiene un sentimiento de complaciente bienestar, añadiendo un +4 a todas sus tiradas de reacción y siendo reacio al ataque salvo extrema provocación.

**Habilidad mágica:** el personaje cree que tiene la habilidad de lanzar hechizos como un mago y un clérigo. Naturalmente el personaje no posee esa habilidad, pero igualmente se dedica a "lanzar" hechizos y se cree que han funcionado como esperaba.

**Odio:** el personaje reacciona más negativamente (por ejemplo, de a *indiferente* se pasa a *cauteloso*).

**Pavor:** el personaje se vuelve temeroso a todo. Cae en un ataque de temblores y escalofríos. Tiene un ajuste de reacción de -2 y dejará caer los objetos que sujete. Si es arrinconado en una pelea, luchará con un malus de -1 a todas las tiradas de ataque y daño así como a las tiradas de salvación.

**Sensible al ruido:** el personaje se vuelve extremadamente sensible al ruido. Los sonidos se amplifican dos veces por cada nivel de la droga. De este modo, una droga de nivel 2 haría que todos los sonidos que escuche el personaje serán amplificadas 4 veces, o que le parecerán 4 veces más fuertes.

**Sordera:** el personaje se queda sordo temporalmente.

**Talento salvaje psiónico:** el personaje gana un talento salvaje psiónico que de inmediato entra en funcionamiento.

**Tembleque:** el personaje está torpe y desmañado. Se cae y tropieza con todo, lo tira todo, y cuando intenta ir en una dirección determinada empieza a moverse en cualquier sentido.

**Visión borrosa:** la visión del personaje se vuelve muy borrosa. La distorsión causa un malus de -4 en el primer asalto de combate cuerpo a cuerpo y de proyectiles y un -2 en todos los demás asaltos.

## Duración

La duración del subidón y de los efectos que lo acompañan es la siguiente:

**Tabla G: duración**

Nivel de Potencia	Duración
1	0-2 horas
2	1-8 horas
3	2-24 horas

## Recuperarse del consumo de drogas

El tiempo es la única cura para recuperarse del consumo de drogas. El tiempo de recuperación está basado en el nivel de potencia de la droga:

**Tabla H: tiempo de recuperación**

Nivel de potencia	Tiempo de recuperación
1	0-2 horas
2	1-8 horas
3	2-24 horas

Cualquier habilidad que haya sido incrementada en 3 o más durante el subidón, se reduce en la misma cantidad durante la recuperación. Esto se debe a tensión creada sobre el cuerpo y la mente durante el subidón.

Mientras la persona se recupera, sus estadísticas afectadas comienzan a volver a la normalidad durante el tiempo de recuperación, a excepción de las mencionadas anteriormente. Al final del tiempo de recuperación, todas las habilidades vuelven a su valor normal.

Por cada hora de recuperación, el personaje debe pasar una tirada de salvación contra veneno. Si falla la tirada, sufrirá las deplorables consecuencias de la abstinencia.

**Tabla I: efectos de la abstinencia**

1d4	Efecto
1	Comatoso
2	Picores
3	Erupción cutánea
4	<i>Vuelve a tirar</i>

**Comatoso:** el personaje cae en coma durante el periodo de recuperación. .

**Picores:** el personaje sufre de un fuerte picor en una amplia parte de su cuerpo. Debe arrascarse continuamente el área irritada. Si no puede, se retorcerá durante tres asaltos, lo cual reduce la CA en 4 y las tiradas de ataque en -2 durante ese tiempo.

**Erupción cutánea:** surge una erupción, en la piel del personaje brotan rojos verdugones que pican a rabiar. El carisma del personaje se reduce en 1 punto por hora según la erupción empeora.

## Uso y abuso de drogas equivale a drogadicción

Una persona podría disfrutar del consumo de drogas, pero desgraciadamente, puede convertirse en una víctima de ellas. Para representar el progreso de la drogadicción, se le asigna al personaje un porcentaje de adicción a las drogas (PAD). El personaje que nunca haya consumido drogas, tendrá un PAD de 0.

Cada vez que un personaje consume una droga, su PAD aumenta en uno si es una droga blanda, en 2 si es moderada, y en 3 si es dura. Así, Rath que tiene un PAD de 0 toma una droga blanda, su PAD pasa a ser 1. Entonces toma una droga dura y su PAD pasa a ser de 4. Date cuenta de que no importa si un personaje toma muchas drogas diferentes o siempre la misma, en ambos casos le llevarán a la adicción, ése es otro peligro de las drogas. Esto no significa necesariamente que el personaje sea adicto a todas las drogas de cierta potencia (aunque a veces podrá sustituirse una por otra). Típicamente, es una droga la que acaba por hacer adicto al personaje y esa será la droga que continuará tomando para aumentar su adicción

Si el PAD de un personaje llega a 100, significa una sobredosis y muere. Línea plana.

Cada vez que el PAD de un personaje aumenta, debe tirar un dado de porcentaje. Si falla la tirada, indica que se ha vuelto adicto a las drogas.

La frecuencia con la que un adicto debe tomar su droga depende de la potencia de las drogas que ha llevado a la adicción. Si la mayoría de ellas eran duras, entonces el personaje debe tomar una droga dura al menos una vez al día. En cambio, si la mayoría eran moderadas, entonces debe tomar una droga moderada al menos una vez cada dos días; y finalmente, si la mayoría eran blandas, deberá tomar una droga blanda al menos una vez cada tres días.

El fracaso a la hora de saciar esta dependencia de la droga tiene como resultado unas consecuencias físicas y/o mentales. Por cada día más allá de aquel en el que se debe tomar la droga, el personaje debe pasar una tirada de salvación contra veneno, con un malus acumulable de -1 por cada día que haya transcurrido. De no pasarla, aparecen peligrosas consecuencias, que suponen un daño permanente. Tira en la tabla J para ver de qué se trata.

**Tabla J: daño permanente**

1d6	Daño permanente
1	Pérdida de habilidad
2	Cambio de alineamiento
3	Ceguera
4	Sordera
5	Enfermedad
6	Locura

**Pérdida de habilidad:** el personaje pierde 1 punto de una puntuación de habilidad. Tira en la tabla:

1d20	Habilidad
1-3	Constitución
4-5	Fuerza
6-7	Destreza
8-9	Inteligencia
10-11	Sabiduría
12-13	Carisma
14-16	La puntuación más alta
17-19	La habilidad principal de la categoría
20	La habilidad que elija el DJ

**Cambio de alineamiento:** el alienamiento del personaje se transforma en el opuesto, los legales se vuelven caóticos, los caóticos se vuelven legales y los neutrales se vuelven legales o caóticos. Los buenos se vuelven malos, los malvados se vuelven buenos y los neutrales se vuelven buenos o malvados.

**Ceguera:** el personaje pierde la vista por completo.

**Sordera:** el personaje se queda completamente sordo.

**Enfermedad:** el personaje contrae una enfermedad debido a que su sistema inmunológico está debilitado.

**Locura:** el personaje es golpeado por la locura, tira 1d10 en esta tabla:

**Tabla K: locuras**

1d10	Locura
1-7	Tira en la tabla de tipos de locuras del manual del juego
8-9	Tira en la tabla de locuras sexuales de la Guía del Conocimiento Carnal Ilícito
0	El DJ elige la locura

El personaje puede reducir su adicción de varias maneras. Un hechizo de *neutralizar veneno* hará que el PAD de un personaje vuelva a 0, pero eso no evitará necesariamente que tome drogas de nuevo.

Por cada semana que se evite que la persona consuma drogas (por ejemplo en una clínica, amigos que le obliguen, etc), su PAD baja en 1.

Algunos DJ pueden permitir que el personaje tire bajo su sabiduría una vez a la semana, y si la pasa, significa que el personaje tiene la suficiente fuerza de voluntad como para bajar su PAD en 1.

Desgraciadamente, los riesgos de no consumir las drogas pueden acabar siendo tan peligrosos como tomarlas.

## Disponibilidad

En algunos casos, el DJ puede desear saber la disponibilidad de un tipo de droga. La disponibilidad es la facilidad de encontrar la droga, que se da en la tabla inferior. Sin embargo, y de igual modo que los monstruos, ciertas drogas pueden ser más fáciles de encontrar en ciertos climas o terrenos donde se localice el origen de la droga, así como en otros puede ser más difícil debido a que debe ser importada desde grandes distancias.

Los DJ deberían tener en cuenta que confiar totalmente en la tabla de disponibilidad puede llevar a un mundo lleno de drogas. Se recomienda prudencia.

**Tabla L: disponibilidad**

Potencia	Nivel	Disponibilidad	%
Blanda	1	Común	75
Blanda	2	Poco común	50
Blanda	3	Infrecuente	40
Moderada	1	Muy infrecuente	30
Moderada	2	Escasa	25
Moderada	3	Limitada	12
Dura	1	Rara	8
Dura	2	Muy rara	4
Dura	3	Extremadamente rara	1

## Nomenclatura científica de las drogas

Aquí se presenta un sistema para otorgar un nombre científico a cada droga en particular. El propósito fundamental del sistema es dar un nombre a la droga y que en el mismo ya se proporcione cierta información sobre ella, de modo que el DJ se evite rebuscar en las reglas para encontrar todos los datos.

Tras el nombre de la droga, se añaden una serie de letras y números de contienen importante información. Un ejemplo acompaña a las instrucciones para facilitar su comprensión.

Ejemplo: Genérica EA.M3492

Primero, se da el nombre más popular o conocido de la droga. En ese ejemplo, su nombre sería Genérica (NdT: en realidad *genérica* no es un nombre, es lo mismo que *típica*).

Después, el primer caracter de la serie es una letra E, para un estimulante, o una D para un depresivo, ya que todas las drogas caen en una de estas dos categorías.

La segunda letra, si la hay, especifica más la descripción del tipo de droga. A es para un alucinógeno, y N para un narcótico. En el ejemplo, la segunda letra es una A ya que la droga es un alucinógeno.

El siguiente caracter es un espacio que separa la parte descriptiva del resto de la serie.

Tras él, viene una letra que da la potencia de la droga: B si es blanda, M para moderada, y D para dura. En el ejemplo, la droga es de potencia moderada.

El número siguiente va de 1 a 3 y marca el nivel de la droga. En el ejemplo, la droga es de nivel 3.

El segundo número puede ir de 0 a 9 y se refiere al tiempo estimado de duración del subidón. Un 0 indica que la duración es inferior a una hora. Un 1, que la duración está entre una y dos horas. A partir de ahí, de 2 a 8 indican la duración del mismo modo. Un 9 significa que la duración es superior a las nueve horas. En el ejemplo, el subidón que crea la droga durará de cuatro a cinco horas.

El tercer dígito también oscila entre 0 y 9 y es una estimación del tiempo de recuperación. Un 0 indica que la recuperación es inferior a una hora. Un 1, que la recuperación está entre una y dos horas. A partir de ahí, de 2 a 8 indican la recuperación del mismo modo. Un 9 significa que la recuperación es superior a las nueve horas. En el ejemplo, la recuperación se prolongará más de nueve horas.

El último dígito va, de nuevo, de 0 a 9, que marca la severidad tras uso prolongado. Aunque el personaje podría considerar este número como una estimación teórica de la severidad, el jugador sabe que este número es el incremento que se

añade al PAD cada vez que se toma la droga. Normalmente, este número es 1, 2 ó 3 basándonos en las reglas ya comentadas. Pero un DJ puede presentar una droga que sea más adictiva y que por tanto tuviera un número superior. Del mismo modo, el DJ podría crear también una droga con severidad 0 que no creara adicción alguna. En cualquier caso, toda severidad por encima de 9 debería ser dada como 9, y de hecho no debería haber un aumento de PAD mayor que 9. En el ejemplo, la droga es moderada, con una severidad de 2, lo que supone un 2% de aumento del PAD cuando se usa la droga.

En el ejemplo, la droga Genérica es un estimulante alucinógeno de potencia moderada, nivel 3. La duración del subidón es de unas 3 a 4 horas, y el tiempo de recuperación, superior a las 9 horas. Y supone un incremento del 2% al PAD al ser consumida.

## Guerrero psicodélico: kit de luchador

**Descripción:** el guerrero psicodélico es simplemente un guerrero que siente fascinación por la lucha, por las drogas psicodélicas y por la peligrosa combinación de ambas.

El guerrero psicodélico es un apasionado de las experiencias exóticas y probará casi cualquier cosa al menos una vez, si se supone que es algo emocionante. De igual modo, el guerrero psicodélico adora los objetos exóticos e intentará ser dueño de rarezas de todo tipo. La morada de este guerrero es desde luego un lugar interesante para visitar.

El guerrero psicodélico usa tintes muy coloridos para dibujar runas y extraños diseños sobre su cara. Lo de pintarse la cara es una exigencia si espera enzarzarse en combate.

**Rol:** el guerrero psicodélico es querido por poca gente. Su naturaleza mística y sus grotescas creencias atemorizan a la mayoría de la gente. Y sus pericias como guerrero también les atemorizan, son una razón por la que poca gente reconoce públicamente su disgusto hacia el guerrero psicodélico.

Evidentemente, al guerrero psicodélico le aparecen amigos allí donde va. La gente, especialmente la gente joven, es curiosa, y el guerrero psicodélico es desde luego una curiosidad.

**Alineamiento:** el guerrero psicodélico debería ser caótico y/o neutral, pero no es una exigencia del kit.

**Pericias en armas:** el guerrero psicodélico debe gastar al menos una casilla de pericia en un arma exótica o extraña, como las boleadoras, el boomerang, red, armas de asta, estoque...

**Pericias en no-armas:** *bonificadas:* habilidad artística, identificación de hongos. *Requeridas:* juego. *Recomendadas:* astrología, baile, instrumento musical, cantar.

**Equipo:** el guerrero psicodélico puede comprar el equipo que desee, pero ten presente su amor por las cosas extrañas.

**Beneficios especiales:** el guerrero psicodélico tiene un +5% a todo control hecho para encontrar talentos psiónicos salvajes.

Para el guerrero psicodélico, lo siguiente es un beneficio, pero para la mayoría sería un impedimento. Cuando el guerrero psicodélico se encuentra en una situación tensa, como el combate, tiene un tanto por ciento igual a su PAD de embarcarse en un innatural "viaje" psicodélico. Los efectos del viaje tienen diferentes manifestaciones en el personaje y tienen diferentes duraciones según se muestra en la tabla inferior. Tira 1d10 en esta tabla para obtener el efecto.

**Tabla M: efectos del viaje**

1d10	Efecto
1	Ímpetu cerebral
2	Comatoso
3	Alucinación
4	Contacto interplanar
5	Canto y baile irresistibles
6	Ansia mayor
7	Ansia menor
8	Paranoia
9	Talento psiónico salvaje
10	Lucidez silenciosa

**Alucinación:** como su nombre implica, el personaje ve una alucinación. Empieza a ver en el aire un patrón ondulante y girante de líneas de suaves colores. A través de los extraños diseños, el personaje cree ver un monstruo. Tira en cualquier tabla de encuentros, no importa lo inapropiada que resulte, para ver qué monstruo aparece. El monstruo ataca como si fuera real, y aunque se trata de una ilusión, todo daño que haga al personaje será real. La alucinación desaparece en 1d10 turnos o cuando el personaje "mate" a la criatura.

**Ansia mayor:** el personaje necesita un chute ¡y lo necesita YA! No se detendrá ante nada para conseguirlo, y matará a quien sea que se ponga en su camino. Este efecto dura hasta que el personaje consigue la dosis que tan desesperadamente necesita.

**Ansia menor:** el personaje siente ansia por la siguiente dosis. Sólo una situación grave como una batalla puede disuadirle de conseguir el siguiente "chute". El efecto dura hasta que toma su dosis.

**Canto y baile irresistibles:** la mente del personaje se ve de pronto llena de sonidos de una música hipnótica, en respuesta a la cual el personaje empieza lentamente a dar vueltas siguiendo el ritmo con su cuerpo. El efecto dura 1d4 horas.

**Comatoso:** el personaje cae en coma y no puede revivírsele salvo con un *deseo limitado* o equivalente, ya que los hechizos de curación no funcionarán. El personaje permanece en ese estado durante 4d6 horas.

**Contacto interplanar:** el personaje tiene en realidad una consciencia dual. La consciencia con la que el personaje contacta es una criatura de otro plano determinada al azar. Tira 1d10 en esta tabla:

**Tabla N: plano de la criatura contactada**

1d10	Plano de la criatura			
1-6	Plano material primario			
7	Plano astral			
8	Plano etéreo			
9	Plano elemental. <i>Tira 1d12</i>			
	1-2	Aire	9	Hielo
	3-4	Tierra	10	Polvo
	5-6	Fuego	11	Calor
	7-8	Agua	12	Vapor
10	Plano exterior. <i>Tira 1d20</i>			
	1	Nueve infiernos	10	Paraísos gemelos
	2	Oposición concordante	11	Felices territorios de caza
	3	Olimpo	12	Gladshheim
	4	Limbo	13	Pandemonio
	5	Abismo	14	Tartero
	6	Hades	15	Gehenna
	7	Siete cielos	16	Aqueronte
	8	Nirvana	17	Arcadia
	9	Elíseo	18+	<i>Tira otra vez</i>

Después tira en una tabla de encuentros al azar del plano que haya salido para ver qué criatura ha sido contactada. El personaje es en todo momento consciente de su propio yo y de la del de



la criatura contactada. Puede "controlar" al ser contactado si así lo desea, pero entonces abandona el control de su propia consciencia. El contacto dura 1d6 horas.

**Ímpetu cerebral:** el personaje gana 1d4 puntos adicionales de inteligencia durante 1d4+8 horas.

**Lucidez silenciosa:** el personaje adquiere un total y completo conocimiento de cómo funciona el universo, y está en paz completa con toda la Creación. Durante este tiempo de revelación, tratará a todo enemigo con severos mensajes acerca de la paz y la armonía. La duración es de 1d6 turnos, a no ser que sea atacado (el primer ataque es un éxito automático, y tras él, a CA 10) entonces la duración es de otros 1d4 asaltos.

**Paranoia:** el personaje cree que todo ser cercano es un enemigo hostil y presto a atacarle, de modo que atacará a la criatura más próxima hasta que sea mágicamente retenido, quede inconsciente, muerto, o sea impedido de otro modo. La paranoia dura 1d4 turnos.

**Talento psiónico salvaje:** el personaje gana un talento salvaje que de inmediato entra en funcionamiento.

**Impedimentos especiales:** tres tiradas consecutivas de comatoso indican que el personaje ha muerto debido a los efectos a largo plazo de las drogas sobre su cuerpo.

El guerrero psicodélico recibe un ajuste de reacción de -3 cuando trate con gente respetable como nobles, señoras, ancianos, etc.

**Opciones de dinero:** el guerrero psicodélico comienza con el mismo dinero que un guerrero, 5d4×10 monedas de oro.

**Razas:** cualquier raza, clase, sexo, creencia religiosa u orientación sexual puede ser un guerrero psicodélico.

## La lista de drogas

Aquí se proporciona una lista de drogas que el DJ puede incorporar a su campaña para adornarla un poco. Las drogas deberían ser consideradas como algo malvado y el DJ puede desarrollar aventuras para detener su transporte, venta y consumo. Hay suficientes ejemplos en el mundo real como para aburrir al DJ.

En todo caso, estas drogas se detallan con efectos de juego que no están relacionados con las

reglas anteriores. Puede que el DJ desee asignarlas una clasificación según las reglas presentadas en la guía, para mejorar su funcionamiento en el juego.

Para cada droga se da la frecuencia de aparición. La interpretación de lo que significa cada frecuencia se deja al DJ, pero esta es la periodicidad que usó el autor.

**Tabla Ñ: frecuencia de las drogas**

Comunes	Muy raras
Hierba del pantano	Arglik
Planta de marisma	Chepok
Rosa estriada	Kyfal
Raíz de gayln	Mimay
Mireia	
Raras	
Orquídea de fuego	
Paloma de la mañana	

**Nombre:** Arglik

**Frecuencia:** muy rara

**Arremetida:** 1 asalto

La raíz de una planta desconocida, se prepara de algún modo y es transformada en tiras, que son las que se ingieren.

*Efectos:* añade un +3 a la fuerza durante 2 horas (+90% a la fuerza excepcional). Es decir, que una fuerza de 17 pasaría a ser de 18/60, ya que se añade un +1 y los dos tercios del 90%.

*Cita:* "¡ARGGG, venaquí ZAS!"

**Nombre:** Chepok

**Frecuencia:** muy rara

**Arremetida:** 1d6 asaltos

Una planta desconocida usada por los nativos de la jungla ravanesa. Las hojas, cuando son mascadas y chupadas, actúan como un poderoso estimulante y alucinógeno.

*Efectos:* tiene muchas propiedades. Da un +2 a la fuerza (+20% a la fuerza excepcional), los que la consuman lucharán hasta los -10 pv, la sabiduría se reduce a 3, haciéndole muy vulnerable a las sugerencias (considerarlo como el hechizo), no necesitan hacer controles de moral y lucharán hasta la muerte.

*Cita:* "¡Ven aquí maldito bastardo, voy a arrancarte las piernas a mordiscos!"

**Nombre:** Hierba del pantano

**Frecuencia:** común

**Arremetida:** 1d3 asaltos

La hierba del pantano es una planta alta y larguirucha que crece en los pantanos. Las hojas, cuando se preparan adecuadamente, son un estimulante (aunque tratadas inadecuadamente son venenosas). Se queman y se inhala el humo, con un brasero y una toalla, que se cuelga de la cabeza para concentrar el humo. Los que lo consumen huelen desagradablemente a humo.

*Efectos:* el que la consume recibe +2 a destreza y +1 a carisma.

*Cita:* "Hola querido, estás encantador. ¿Sabes que puedo escribir mi nombre con la lengua y una gota de tinta?"

**Nombre:** Kyfal

**Frecuencia:** muy rara

**Arremetida:** 1 asalto

Esta droga es un polvo grisáceo, se desconocen sus componente exactos.

*Efectos:* al ser inhalado el polvo, da una inteligencia de +2 durante 2d6 días. Los adictos tienen una gran palidez.

*Cita:* "¡Estúpido!"

**Nombre:** Mimay

**Frecuencia:** muy rara

**Arremetida:** 1d6 asaltos

Es un hongo tomado por los chamanes y curanderos con el propósito de la adivinación o la profecía. Cuando es ingerido, se entra en un estado de trance y experimenta un salvaje "viaje".

*Efectos:* los verdaderos efectos del juego se dejan al DJ, pero se recomienda incluir augurios, adivinaciones y otros efectos legendarios que se atribuyan a los inciensos en la mitología. El viaje dura 1d4 horas y otras 3d4 horas para recuperarse.

*Cita:* "¡Dios mío! ¡Está lleno de estrellas!"

**Nombre:** Mireia

**Frecuencia:** común

**Arremetida:** 1d4 asaltos

La Mireia se presenta en forma de brotes florales, que deben comerse para ingerir la droga. Es una pequeña planta, que crece en las sabanas,

florece durante un corto periodo tiempo tras las lluvias del verano.

*Efectos:* un estimulante, añade +1 a la destreza, +2 a la constitución para propósitos de las tiradas de salvación y controles de habilidad, y añade 1d8 pv. Dura 1d4 horas. Los consumidores tienen a menudo encías sangrantes. Es posible (aunque no aconsejable) tomar un brote antes de que empiecen a pasarse los efectos del primero. Normalmente no es posible dormir bajo la influencia de esta droga, así que los que la tomen tienen un +2 a las tiradas de salvación contra sueño.

*Cita:* "¡Qué! ¡Dónde!  
¡Quieroverloquieroverloquieroverloooooo!"

**Nombre:** Orquídea de fuego

**Frecuencia:** rara

**Arremetida:** 1d4+2 asaltos

La auténtica apariencia de esta flor sólo es conocida para aquellos que la recolectan. La forma utilizada para el consumo consiste en hojas de un brillante color escarlata, que deben chuparse durante unos minutos.

*Efectos:* el que la toma gana +1 a la inteligencia durante 1d4+1 días. Los adictos tienen los labios escarlatas.

*Cita:* "Qué gracioso"

**Nombre:** Paloma de la mañana

**Frecuencia:** rara

**Arremetida:** 1d6 asaltos

Una preciosa y extraña flor tropical que se encuentra en las junglas cerca de cursos fluviales. Las flores son secadas y servidas en infusión.

*Efectos:* el estimulante conseguido da un +3 a la destreza durante 1d4 horas. Los adictos suelen sangrar frecuentemente por la nariz.

*Cita:* "¡Oh, mira, cincuenta arqueros orcos! ¿Debo esquivar las flechas o simplemente cogerlas al vuelo?"

**Nombre:** Planta de marisma

**Frecuencia:** común

**Arremetida:** 1d6 asaltos

La planta de marisma es una planta corta y carnosa que crece en los pantanos fangosos. Hay que prensar las hojas y beber el líquido que fluye.

Este líquido también puede desecarse, y el polvo resultante mezclarse con agua para consumirlo.

*Efectos:* el que la ingiere consigue un +2 en fuerza (+40% si la fuerza es excepcional, por ejemplo una FUE de 18/60 pasa a ser 18/00, una de 18/70 pasa a ser 19).

*Cita:* "¡Grrrr!"

**Nombre:** Raíz de gayln

**Frecuencia:** común

**Arremetida:** 1d4 asaltos

Esta raíz proviene de una planta acuática similar a la espadaña (*Typhea latifolia*). Crece en medios cálidos y se recolecta en invierno. La raíz es comestible y tiene un sabor suave como a rábano. La raíz de gayln es un relajante eufórico.

*Efectos:* todas las puntuaciones de habilidad caen a 5 durante 2d4 horas, pero el intoxicado se siente MUY feliz. Sufre de una extrema sugestibilidad, es inmune al miedo (¿incluso al de un fantasma?), y las puntuaciones de habilidad le vuelven a un ritmo de 1 por turno.

*Cita:* "Guau..."

**Nombre:** Rosa estriada

**Frecuencia:** común

**Arremetida:** 1d6+1 asaltos

Esta preciosa flor rosada recuerda a una pequeña rosa. Crece en suelos rocosos pobres, en áreas templadas o tropicales. Se secan las flores y se sirve como un té. Este bebedizo es un potente relajante. Los que lo consumen se sienten muy relajados y tienden a mostrarse despreocupados acerca de los sucesos externos, ya se trate del trabajo, juego, o un dragón furioso.

*Efectos:* el que lo consume consigue un +4 a los tiros de salvación contra miedo, +4 a la moral, -2 a la destreza (ya que está muy relajado), y -4 al movimiento.

*Cita:* "¡Eh! ¿Por qué estás pegándome con esa espada? No seas tan agresivo"

## Extractos de la Guía de Aventuras del Santo Armado

La siguiente información ha sido creada separadamente de las reglas de este documento. No obstante, es útil por sí sola y debería ser utilizada para lo que sirva.

### Capítulo 10:

#### Estados alterados de la consciencia

Admitámoslo, si la mente humana fuese incapaz de alcanzar estados alterados de la consciencia, entonces el mundo sería todavía más aburrido de lo que ya es. Pero estos estados alterados no tienen por qué ser siempre inducidos químicamente. Recuerda aquel segundo aislado de irrealdad que experimentaste al machacarte un dedo con el martillito. O piensa en cómo toda la objetividad y sentimiento de realidad se desvanecen cuando miras a los ojos de una mujer hermosa y sientes que conectas con ella.

Los estados alterados inducidos químicamente pueden ser iluminadores, amenazantes para el alma, o ambas cosas, dependiendo de tus creencias y de tu estructura mental al comenzar el viaje. Examinemos unos pocos tipos de sustancias químicas que pueden alterar el estado de tu mente...

**Alcohol:** droga elegida por las masas, pero raramente vista como una droga por aquellos ignorantes de su hipocresía. En pequeñas dosis puede tener un efecto relajante y generalmente disminuye las inhibiciones. De este modo, tu remilgado e introvertido colega puede pasar a ser un bromista de lengua locuaz que es el alma de la fiesta. En el otro extremo, demasiado alcohol puede convertirle a uno en un amasijo tembloroso, incapaz de funcionar a cualquier nivel intelectual. De hecho, he oído de gente en vuestro reino que adora a deidades de porcelana mientras realizan un acto conocido como "el bostezo en tecnicolor".

**Alucinógenos:** un amplio término que cubre todo desde la marihuana al ácido lisérgico dietilamida-25 (LSD). Aunque los efectos exactos sobre el cerebro son cuando menos desconocidos, un reconocido espiritista de vuestro plano, Carlos Castañeda, sugiere que en realidad se tratan de portales a reinos espirituales y están así cargados de poten-

ciales peligros y de potenciales recompensas. Los efectos normalmente incluyen una percepción sensorial superior y ocasionales alucinaciones si se consumen grandes dosis de una droga en particular. Así, las paredes parecen "respirar", los colores son extraordinariamente vibrantes, y la música suena maravillosa. En su lado oscuro, los alucinógenos puede llamar a partes de tu mente que mejor sería dejar cerradas. Y esto puede devenir en una paranoia injustificada, y visiones de pesadilla que llenan a la desdichada persona de terror, miedo y depresión. Se puede hacer una distinción entre los alucinógenos presentes en la naturaleza, como el peyote y el psilocybin (hongos naturales) y drogas fabricadas por el hombre como el LSD y el éxtasis. Los primeros producen una montaña rusa de momentos de completa lucidez seguidos por instantes de sobrecogedora hilaridad. Los efectos del LSD, por otro lado, se parecen a ser disparado a través del universo a warp 9 sin nave espacial.

**Ciberespacio:** quizás la más insidiosa y adictiva de todas las drogas, tiene numerosos efectos sobre aquellos que la usan. En espacio de unos pocos meses, puede transformar a una persona activa, en forma y socialmente capaz; en un ectomorfo con sobrepeso, engullidor de pizza, sin una pista de como relacionarse con otros miembros de su especie. La peor droga de este tipo parecen ser los "Dungeons de Múltiples Usuarios" (MUDs). Aunque lentamente, las autoridades parecen estar dando cuenta del peligro de esta particular amenaza. Los MUDs están transformando a miles de personas desprevenidas en simplones babeantes, sucios y malolientes que sólo viven para su siguiente dosis electrónica.

### Lista de drogas famosas

**Afni (hierba, hieabajo):** las hojas de esta planta se prensan en pequeños ladrillos. Cuando se mascan se siente un ligero dolor de cabeza, y las inhibiciones se reducen en unos 30 segundos. Los efectos duran cerca de una hora. Los intoxicados tienen un -2 a la iniciativa. Esta planta es espesa, cerca de un pie de alta y tiene flores blancas y a veces púrpuras. El coste medio es de unas 150 monedas de plata por ladrillo de una onza. Un ladrillo puede dar hasta cuatro dosis.

**Afrodisíaco:** esta droga proviene de una planta de tres pies de alto que tiene flores blancas. Se parece mucho a un girasol. Se cuecen las flores, que de-

jan un jugo ambarino. Normalmente se mezcla con lociones corporales. Los efectos son una reducción de las inhibiciones y una extrema atracción hacia el sexo opuesto. Es ligeramente adictivo, se encuentra en ambientes ecuatoriales, pero puede ser cultivado en casi cualquier parte (pero debe ser una zona soleada). El coste es de 200 monedas de plata por una aplicación (botella de loción).

**Jellena (libertad):** es una planta parecida a un cactus del que se recolecta la savia. Entonces se hierva con agua y se deja secar. La pasta que queda se reduce a polvo, un polvo amarillento. Se puede sacar una onza de polvo por cada dos libras de savia de hoja. La onza de polvo se disuelve en media pinta de agua y se bebe. Los efectos son alucinaciones intensas (normalmente auditivas, pero también son posibles alucinaciones visuales), y sueño en fase REM. La persona que lo tome caerá al suelo si no estaba ya tendida. Experimentará todos sus sueños y deseos tal y como quiera que estos sean. No es posible la comunicación con el drogado, y los efectos duran unas tres horas. Es tan adictiva que hay un 75% de posibilidades de crear adicción con cada uso, y la abstinencia es extraordinariamente dolorosa. Esta droga es extremadamente rara y el adicto llegará a cualquier acción con tal de conseguir su siguiente dosis. El coste es de 1000 monedas de plata o más por tan sólo una dosis.

**Lumme (Jyrki):** los clérigos u otros espiritistas son comúnmente los consumidores de esta planta. Se supone que permite al que la toma comunicarse con su/s dios/es. Las habichuelas de esta planta se prensan y se recolecta el aceite. Dos libras de habichuelas producen una onza de aceite. Este aceite se quema lentamente (una onza tarda unos cuatro minutos en arder). Se enciende y se inhalan los humos tan rápido como sea posible. Hay un 20% de posibilidades de fallo al corazón y el uso prolongado puede llevar a desórdenes mentales psicóticos. Que la visión sea una alucinación o verdaderamente el dios se deja al DJ, pero el que la presencia creará que fue el dios y cumplirá las órdenes recibidas (si las hay). El precio es de 1500 piezas de plata por dosis.

**Sogee (velocidad):** las hojas son picadas y hervidas, cuando el agua se evapora deja en el recipiente una sustancia jugosa que se ingiere oralmente.

Los efectos se sienten casi de inmediato, y no duran más de dos horas. El consumidor gana un +1 a la iniciativa y sentidos realzados. Es por esto que a menudo se encuentra esta droga en los campos de batalla. Sin embargo, usada frecuentemente se hace muy adictiva. El arbusto es corto y no florece. Los efectos negativos son agresividad, y que la persona es extremadamente irritable (por ejemplo, si alguien le da una palmadita es muy probable que le ataque). El coste es de unas 175 monedas de plata por onza. Hay cinco dosis en una onza. Esta planta sólo se puede encontrar en bosques de árboles de aguja (NdT: ¿coníferas?).

**Savia milagrosa (savia):** se corta la raíz de la planta y se extrae una sustancia clara y densa. Se toma oralmente y produce una extrema euforia. A menudo se presentan autoengaños de nihilismo (creer que nada es real y que la persona es parte de un sueño). Esta planta se encuentra en áreas bajas y pantanosas a lo largo del mundo. Los efectos duran unas dos horas. Si la persona se vuelve adicta, reduce la destreza y la constitución en dos hasta que se cure la adicción. El coste es de unas 250 monedas de plata la media onza, y en cada una de esas medias onzas hay dos dosis.

Traducido por Entropía  
[entropia@hotmail.com](mailto:entropia@hotmail.com)

Dedicado a ella, mi droga más adictiva