
Domínios de la magia

Suplemento de magia para Goblins & Grutas
basado en el juego de cartas Magic the Gathering

- por Skarfester -

Introducción

En el juego Goblins & Grutas se habla de magia en general, sin describirla ni clasificarla, y sin dar ejemplos de ningún tipo. Está pensado para que cada Goblinmaster decida cuánta magia y de qué tipo quiere para sus campañas, ajustándola así a la ambientación que ha creado.

Este suplemento pretende aportar un sistema de magia más detallado para el juego, un trasfondo más concreto pero que a la vez pueda servir para cualquier aventura de fantasía medieval.

Consiste sencillamente en dividir la magia en 5 dominios distintos, basados en los 5 dominios o colores del juego de cartas Magic the Gathering. Y tranquilos, aquí no encontraréis ni contadores, ni maná, ni interrupciones ni nada de eso. Las reglas vienen a ser las mismas que en Goblins & Grutas con alguna cosilla más.

Los 5 dominios de la magia

Magia Blanca

La magia blanca representa la armonía y el orden, y defiende los valores de nobleza, altruismo y comunidad. Su especialidad es la curación y protección. Sanadores, clérigos, monjes y magos blancos utilizarían esta magia. También sería la esfera propia de una orden caballeresca, por ejemplo.

Los hechizos propios de este dominio son los de curación, ya sea de heridas, enfermedades o venenos; barreras y protecciones; bendiciones; purificación; conjuros de luz y conjuros relacionados con el lenguaje y la escritura, como idiomas o jeroglíficos. También entrarían los destinados a contrarrestar maldiciones y brujería (magia negra).

Los opuestos de la magia blanca son la magia negra y la roja.

Magia Azul

Reside en el poder de la mente, y en las fuerzas elementales del aire y del agua. Los magos azules son maestros de las ilusiones, y pueden leer en la mente de los demás. Esta capacidad de conocer las emociones y sentimientos les puede hacer muy útiles entre sus semejantes, pero también puede ser utilizada para doblegar voluntades a su antojo.

Los hechizos propios de este dominio son los relacionados con el aire y el agua, y por tanto también con el hielo; los de lectura y control mental; telepatía, telequinesis, clarividencia y agudización de los sentidos.

Los opuestos de la magia azul son la magia roja y la magia verde.

Magia Roja

Proviene de la tierra y del fuego, y encarna la fiera, el valor, el frenesí y el orgullo guerrero. Los discípulos de este dominio son combativos y valientes, y no dudarán en llegar hasta donde sea necesario si creen que su causa es justa.

Es una magia poderosa, pero algo caótica y con tendencia al descontrol.

Los hechizos propios de este dominio son todos los relacionados con el fuego y la tierra; los de combate y los de enaltecimiento físico (fuerza, agilidad, resistencia).

Los opuestos de la magia roja son la magia blanca y la magia azul.

Magia Verde

La magia verde emana de la naturaleza, de la vida. Representa la fecundidad, la vitalidad, y también la ley del más fuerte. Como la propia naturaleza puede mostrar su lado más sereno y armonioso, pero también su lado más cruel y salvaje.

Los druidas, chamanes y brujas (de la naturaleza) pertenecen a este dominio.

Los hechizos pertenecientes a este color son los de comunicación con animales y plantas; invocación y control de animales (y plantas si se pudiese aplicar);

regeneración; alterar el propio cuerpo como mimetismo, mutaciones o transformarse en un animal y los de conocimiento del terreno, de las plantas y del clima.

Los opuestos de la magia verde son la magia negra y la magia azul.

Magia Negra

El lado oscuro que todos llevamos dentro. Encarna el egoísmo, el poder a cualquier precio. Magia sin escrúpulos, que lo corrompe todo y de tendencias autodestructivas.

Brujos, nigromantes y hechiceros oscuros emplean este dominio, ávidos de conocimientos y poder, deseosos de superar las fronteras de la vida y la muerte.

Los hechizos propios de este dominio son los relacionados con la oscuridad; degeneración y corrupción de la materia (viva o inerte); maldiciones; drenaje o robo de vitalidad y poder (mágico); miedo; necromancia y comunicación con los muertos.

Los opuestos de la magia negra son la magia blanca y la magia verde.

Funcionamiento

Cada jugador escogerá uno de los cinco dominios para su personaje. Los personajes no jugadores que realicen sortilegios también deberán pertenecer a un dominio.

Un personaje sólo podrá realizar sortilegios relacionados con su color. Esto aporta mayor personalización y especialización a los personajes, sobretodo si pertenecen a profesiones mágicas.

Para determinar exactamente qué hechizos puede o no realizar un personaje es necesaria la interpretación del Goblinmaster y también la de los jugadores.

El jugador debe describir el tipo de hechizo que quiere realizar, procurando ajustarse al "estilo" o capacidades de su color. El Goblinmaster decidirá si el hechizo es acorde con su dominio o no, y caso de lanzarse describirá el resultado acorde también al tipo de magia.

Se trata de usar la imaginación y pensar en que un mismo propósito se puede conseguir de maneras distintas.

Por ejemplo:

Un mago quiere detener a un ogro enorme que se abalanza sobre él. Si se trata de un mago blanco podría lanzar un hechizo que calmara al ogro, quitándole toda agresividad, o podría cegarlo con un destello de luz. Un mago verde podría hacer que surgieran zarzas del suelo y atraparán los pies del ogro. El mago azul podría dejarle la mente en blanco o provocarle confusión. Si fuera un mago rojo podría hacer que el suelo cediera bajo los pies del ogro, o provocar un derrumbe. Y por último un mago

negro podría lanzar un hechizo de debilitamiento sobre el ogro, dejándole sin fuerzas, o podría infundirle un profundo terror que lo obligara a huir.

El objetivo se cumple en todos los casos, aunque de forma distinta, con pequeñas variaciones en el resultado. En unos casos el ogro queda inutilizado temporalmente (cegado, confundido, debilitado), en otros queda atrapado (en una zanja o por zarzas) y en el caso de estar aterrorizado huiría de la escena.

Seguramente surgirán casos confusos, en los que sea difícil determinar si un hechizo encaja o no en un color, o puede que sencillamente el tipo de hechizo sea “genérico”, neutro, y no encaje en la descripción de ningún dominio.

En estos casos la decisión del Goblinmaster es fundamental, aunque en caso de duda se puede optar por permitir el hechizo aplicando un modificador de -1, como si fuera un dominio secundario (ver a continuación).

Más dominios

Un personaje que tenga 6 o 7 en la característica de inteligencia, y como mínimo un 4 en la habilidad de magia podrá escoger un segundo color, siempre que no sea opuesto al de su color principal. Podrá realizar hechizos de su color principal y de su color secundario, aplicando a éstos últimos un modificador de -1.

En caso de que un hechizo sea válido para los dos colores, o en caso de duda, permite que se lance sin penalización.

Ejemplo:

Curar un brazo roto. Las curaciones son propias de la magia blanca, pero la magia verde tiene habilidades de regeneración, y por tanto las dos podrían servir para arreglar el brazo. Un personaje que tenga estos dos colores realizará el hechizo sin penalización, como si empleara su color principal.

Un personaje que tenga 8 en la característica de inteligencia y un mínimo de 4 en la habilidad de magia es bicolor, y puede por tanto utilizar dos colores que no sean opuestos al mismo nivel, sin penalizaciones.

Magia y terreno

El poder mágico fluye por todos los rincones del mundo, pero no de la misma manera en todas partes. Hay lugares que por sus características favorecen un dominio mágico, respaldando y potenciando sus hechizos:

La magia blanca obtiene un bonificador de +1 en llanuras, campos y prados, y en los grandes asentamientos humanos, enanos y elfos en los que predomine la magia blanca.

La magia roja obtiene un +1 en montañas y cuevas.

La magia azul obtiene un +1 en el mar, zonas costeras y junto a cualquier gran río o lago.

La magia verde obtiene un +1 en zonas de exuberante vegetación y diversidad animal, como bosques y selvas.

La magia negra obtiene un +1 en zonas áridas, desoladas, donde reine la oscuridad y la podredumbre, como pantanos, cementerios, un bosque quemado o un pueblo devastado por la peste.

Hay lugares que pueden favorecer varios dominios, como por ejemplo una zona volcánica (rojo y negro), una pequeña isla con una frondosa selva (azul y verde), etc.

Este bonificador se suma a la tirada para realizar hechizos y también a las tiradas enfrentadas contra la habilidad de magia.

Sustituye al bonificador por raza del G&G, sólo en el apartado mágico. Así se evita que por ejemplo un enano con magia roja que se encuentre en una montaña sume +1 +1 = +2 a las tiradas de magia.

Ejemplo:

En un bosque, un elfo oscuro (magia negra) lanza un hechizo contra un hombre (con magia verde). Los elfos tienen un +1 a todas las tiradas en los bosques, menos en las de magia, donde influye su dominio mágico y no su raza. Al usar la magia negra en un bosque, no obtiene ningún bonificador para lanzar el conjuro.

El hombre en cambio, que por raza no posee ningún tipo de modificador a las tiradas, obtiene un +1 porque utiliza la magia verde en un bosque (en este caso para defenderse).

Magia y raza

Este apartado es simplemente una guía a la hora de asignar dominios mágicos a determinadas razas. No se incluyen más modificadores ni complicaciones.

Elfos: por su carácter frío y desapasionado encajan muy bien con la magia azul, que prima la mente sobre el cuerpo. Pero si hablamos de elfos que viven en los bosques entonces la mejor opción es la magia verde. También se debe permitir el uso de la magia blanca y la negra (elfos oscuros), pero la que no se debería permitir a un elfo es la magia roja, encarnación de la fiereza y la pasión.

Enanos: la magia que encaja mejor con los enanos es sin duda la roja, proveniente como ellos de las montañas. Si embargo también deberían existir enanos que emplearan a su manera la magia blanca, negra o verde. La que no pega con ellos es la magia azul, por el motivo opuesto al de los elfos.

Hombres: cualquier dominio es válido para ellos. El uso de uno u otro color podría deberse a motivos culturales: una comunidad bárbara utilizaría el rojo, una sociedad grande y estructurada usaría la blanca, una tribu podría usar el negro para pagar tributos a sus dioses, un pueblo marineró usaría el azul, y una comunidad que viviera en el bosque usaría la verde.

Goblins: Los dominios idóneos para esta raza son el negro y el verde. La magia azul y la roja no acaban de encajar, y la blanca no se les debería permitir.

Semielfos: como herencia de su parte humana pueden usar cualquier dominio, pero no deberían abundar individuos con magia roja.

Apéndice

Este suplemento no pretende ser un sistema cerrado de reglas, y de hecho se puede compatibilizar con otras reglas opcionales de magia que existen para G&G.

He procurado que los dominios estén igualados, y que no se identifiquen como “buenos” o “malos”. Esto se ve fácil con el rojo, el azul y el verde, pero no tanto con la magia blanca y la negra. Entiendo que es inevitable identificarlas con el bien y el mal, pero no siempre debería ser así.

Pondré unos ejemplos:

Un grupo de monjes blancos podrían considerarse los auténticos y únicos defensores del bien, creer que sus ideas son las únicas válidas y despreciar a aquellos que no piensen como ellos. Asimismo una orden caballerescas o un rey podrían creerse el abanderado del orden y la ley, e imponer por la fuerza sus preceptos a los demás. Por otro lado la magia negra no necesariamente ha de tener fines destructivos ni de controlar el mundo. Podría ser utilizada por alguna tribu para comunicarse con los muertos o para defenderse de otras tribus. La podría utilizar un mago que quisiera

alargar la vida, o podría representar la forma de vida de criaturas como los vampiros, que por tener que chupar sangre para sobrevivir no los convierte en seres malvados ¿no? La última decisión es como siempre del GM, que es a fin de cuentas quien crea la ambientación.

Créditos

Goblins & Grutas es un juego creado por Agis Silverfish.

Magic the Gathering es un juego registrado de Wizards of the Coast Inc.

Este suplemento puede distribuirse libre y gratuitamente, siempre que se haga íntegramente y sin alterar su contenido.