

# Cosas de Magos

por José Manuel Laín

## 1.- ¿Qué es ser Mago ?

Es conocimiento popular que los guerreros nacen pero los magos se hacen...

A cualquier "palurdo" sólo le hace falta subir y bajar sacos durante un tiempo prudencial y aprender a blandir el amasador de su madre mientras persigue a sus amigos para convertirse en guerrero (convertirse en buen guerrero es bastante distinto).

Llegar a ser mago es mas complicado. Todo comienza cuando tu padre, tío o cualquier otro mentor que tengas, decide que ya es hora de que aprendas una profesión. Pero debido a tu poca fuerza, constitución mas bien flacucha y esas malas costumbres de gastarte la paga en libros vetustos en la tienda de Johnny LoTengoTodo (en vez de perseguir buenas mozas o emborracharte en el bar), es complicado conseguirte un patrón que te admita como aprendiz. Pero ese año hay suerte (loada sea Tymora). El Brujo del monte Nosecomosellama baja al pueblo para comprar provisiones, recoger unos encargos y buscar un aprendiz (el último desapareció en extrañas circunstancias en una nube de azufre con ribetes azulados).

Tu mentor no se lo piensa dos veces y logra convencer al Brujo que te tome como

aprendiz; eres listo, abierto de mente, rápido con las manos, en fin un dechado de virtudes... Después de una larga charla en la taberna el brujo te acepta como aprendiz (notas que su bolsa está un poco mas abultada); te despides de tu tía, madre (o lo que sea); aceptas los últimos consejos de tu mentor y partes hacia las montañas. El viaje es largo y cansado, sobre todo por esa manía del Brujo de que tu cargues con todo el equipo, vasijas, odres y paquetes.

Después de unos cinco o seis años de estudio, aderezados con tareas domesticas de lo mas diverso (fregar, cocinar, ordenar las pociones y un largo etc.), tu maestro cree que estás preparado para salir al mundo; te da un pequeño libro de conjuros (escritas solas las primeras páginas), un bastón (que tú mismo cortaste la semana pasada) y un jubón de piel (siempre te han molestado las vestimentas mas pesadas).

De la noche a la mañana te encuentras en el ancho mundo y mira que casualidad, lo primero que te encuentras es un grupo de aventureros (llámense PJs) que necesitan un mago (el último quedó convertido en cenizas al fallar la desactivación de un Glifo mágico en un libro).

Después de dos o tres aventuras con tu nuevo grupo (llámese también banda, horda o similar), te das cuenta que juegas siempre con desventaja. Cuando llega la hora de la acción, todo el mundo espera que traces extraños símbolos en el aire, juntes las manos y mientras pronuncias impronunciables palabras el enemigo/s se consume en un brillante fuego que les lleve a las puertas del Averno. Después de todas estas esperanzas que ponen en ti, ¿cómo les explicas que eres mago Ilusionista, o que sólo sabes Cantrip y Luces Danzantes?

Pero ser mago no es sólo lanzar bolas de fuego, cadenas de rayos, enjambres de meteoros o Nukes (aunque siempre ayuda). Ser mago es algo más. Es tener estilo, clase, y sobre todo saber que no eres un Picacarnes. ¡¡Eres un Conjurator!!.

Un mago es siempre mucho mas versátil que un guerrero, un ranger o un ladrón; puedes invocar gigantes que se enfrenten con guerreros, difuminarte en sombras y esca-



dibujos: Fernando Villanueva

par del acecho de un ranger o conjurar extrañas palabras y abrir una puerta que ni el mas hábil de los ladrones podría forzar. Pero estos poderes tienen serias limitaciones, no son infinitos. Muchos de estos poderes no son aniquiladores, y el mago está indefenso mientras los lanza.

Si quieres convertirte en Mago ten en cuenta lo siguiente: mientras los guerreros, los ladrones y los rangers del grupo van a la taberna a ponerse ciegos de alcohol, tú estarás en tu habitación memorizando conjuros; tendrás que aguantar (sólo hasta que seas de alto nivel) a camorristas que te insultarán y que son capaces de machacarte antes de que puedas pestañear; verás como tus compañeros de Grupo consiguen un nivel de destrucción que tú, hasta dentro de muchas horas de estudio y suerte, no podrás alcanzar. Envidiarás a los guerreros por tener espadas, escudos o armaduras mágicas, mientras tú te tienes que contentar con soñar con Grimorios de Oscuros Poderes y, sobre todo, estarás metido hasta el cuello en combates que ni te van ni te vienen, y que han sido producidos cuando el guerrero de turno ha decidido que lo mejor es cargar al grito de Tempus contra esos orcos que a él no le hacen casi daño, pero que a ti te pueden convertir en picadillo.

Pero ser mago no es del todo malo. Siempre tienes en la manga algún truco que te salva la vida; siempre puedes intentar "encantar" a ese medio gigante que es un poco estúpido y tener un fiel guardaespaldas; puedes utilizar el sufrido Cantrip y conseguir que todo el público de la taberna se quede maravillado (y que te paguen la cena y el alojamiento) y un sin fin de trucos que hacen que la vida sea un poco más animada.

*¡Yo desde siempre quise ser mago!.*

*... pero aprendí que ser mago no es fácil.*

*A lo largo de los años he averiguado métodos para hacer más llevadera esta vida. En este arcano volumen que ahora contemplas he encerrado los descubrimientos de una vida dedicada a la magia.*

*Aquí encontraras la forma para estudiar conjuros sin tener que recluirse en una lóbrega torre, la forma de crear un vínculo con tu vara y nuevos conjuros nunca antes descubiertos.*

*Utiliza sabiamente este conocimiento.*

**Advanced  
Dungeons & Dragons**

## 2.- Del Uso y Abuso de los Conjuros

Los conjuros son los "útiles de trabajo" de un mago y no al revés. Desde que comencé a estudiar para ser mago me sorprendió las limitaciones de memoria para los conjuros. Me parecía bastante absurdo que mi mentor, un poderoso mago, tuviera que aprender cada mañana un limitado número de hechizos, alrededor de la veintena, no pudiendo lanzar ningún otro hasta que no descansara y volviese a estudiar.

Este sistema no me convenció demasiado, y en mis ratos libres, palabra desconocida para un aprendiz de mago, después de mucho estudio, descubrí que los conjuros aprendidos no se desvanecen en la nada cuando los lanzas, sino que se aletargan en la memoria. Un mago con este conocimiento y sabiendo introducirse en las profundidades de su memoria, puede tener a su disposición cualquier conjuro que haya aprendido. Este proceso es laborioso y requiere un tiempo de estudio notable. Por cada nivel de conjuro que puedas lanzar necesitas estudiar al menos 5 minutos (un mago que pueda lanzar 2 de 5º, 3 de 4º y 4 de 3º, 2º y 1º necesitará 230 minutos, casi cuatro horas de estudio). Este tiempo puede ser reducido a la mitad si has aprendido la habilidad de Memoria, la cual te facilita el aprendizaje de conjuros.

Con este sistema de lanzamiento de conjuros la versatilidad de un mago aumenta hasta límites insospechados.

Acuérdate que un mago no es simplemente una batería de conjuros ofensivos con piernas. Muchas veces los conjuros que se consideran inútiles te pueden salvar la vida, como por ejemplo el Cantrip. Este conjuro, a primera vista, puede parecer totalmente estúpido, pero puede servir para pasar una noche en la posada gratis haciendo luces de

colores y sombras; puede servir para hacer creaciones menores como una peladura de platano, que si aparece en el camino del malo de turno, puede provocar más de una caída (esta idea ha sido extraída del completo de magos), y para muchas cosas más...

### Nuevo método para aprender conjuros

Con las reglas originales de AD&D, un mago debe pasar largos periodos de tiempo continuos para poder aprender conjuros. La mayoría de las veces esto es complicado, ya sea porque el malo de turno viene a fichar (ya se sabe que los PJs no tienen 30 días de vacaciones ni jornadas de 8 horas), o porque el resto de los picacarnes del grupo han descubierto las huellas de un goblin herido que se mueve hacia el norte y, claro, hay que perseguirlo.

Con este sistema el mago puede ir estudiando conjuros en ratos de descanso, hora tras hora.... Normalmente se utilizará más tiempo que el que se tardaría normalmente, pero un conjuro es un conjuro...

El tiempo base para aprender un conjuro es  $1d2 \times 6$  horas + 6 horas x nivel del conjuro. El mago puede ir estudiando horas sueltas, pero no todas tendrán el mismo aprovechamiento. Si el mago estudia:

en una biblioteca mágica (no hace falta una tirada de buscar libros) con un maestro: x 2.

en una biblioteca mágica sin maestro o con maestro pero sin biblioteca: x 1.5.

en condiciones normales: x 1.

en campaña: x 0.5.

después de una larga jornada (batalla, persecución, más batalla...): x 0.1.

si ha perdido el 25% de los puntos de vida: x 0.75.

si ha perdido el 50% de los puntos de vida: x 0.5.

si ha perdido el 75% de los puntos de vida: x 0.25.

si ha perdido mas del 75% pero menos del 100%: x 0.1.

si ha perdido mas del 100% de los puntos de vida: No creo que entonces necesite aprender conjuros.

Los modificadores son acumulativos.

"...Mientras el resto del grupo descansaba, Raistlin leía su libro de encantamiento, repitiendo una y otra vez las difíciles palabras, intentando retener su significado y encontrar la inflexión correcta que hiciera arder su sangre, señal de que el encantamiento era por fin suyo..." Crónicas de la Dragolance. Volumen 1. Pág. 36 0.



Ten mucho cuidado cuando, a lo largo de tu carrera, decidas especializarte de una escuela en particular. Es muy tentador tener la posibilidad de lanzar conjuros extras y que estos tengan más poder, pero también tiene su lado negativo; otras escuelas te son negadas. Esto a primera vista parece un mal menor, pero a lo largo de tus aventuras tendrás ocasiones de sentirlo, sobre todo cuando sea tan necesario ese conjuro de Ilusión y tu seas un Mago Necromántico. Ten mucho cuidado con la especialización. Sopesa cuidadosamente los pros y los contras y, sobre todo, ten en cuenta que esa escuela va a ser para toda la vida.

No malgastes los conjuros; no son ilimitados. Antes de lanzar un conjuro ten en cuenta si éste es estrictamente necesario o es simplemente gratuito. Si estáis registrando la casa de "Sectario Te Inv'Oco", y no se ha percatado de vuestra presencia, es conveniente que el mago se dedique a abrir las puertas (si no hay ladrón) con sus poderes mágicos, pero si en vez de allí estáis en la gruta del Ogro Guarghh el Guarro, habéis hecho una esca-bechina de orcos, y encontráis una puerta, no uses tus conjuros, deja que ellos usen sus músculos. Lo mismo te digo con el uso de la bola de fuego; no la malgastes a la primera oportunidad contra la horda de Kobolds que cargan, resérvala, porque luego la necesitaréis.





### 3.- De los Bastones de Mago

Larga ha sido mi carrera, y pocos han sido los bastones de mago que he visto. Después de muchos años de investigación he logrado recopilar la información necesaria para crearlos.

Un bastón de mago no es un simple trozo de madera imbuido de poder mágico, es algo más; es una extremidad del mago, es una parte de su poder...

Existen diferentes conjuros (según los niveles) para crear y dar poderes a un bastón. En primer nivel se imbuirá magia e inteligencia al bastón, y en los niveles posteriores se le irán añadiendo poderes y habilidades. Cuanto más alto sea el nivel del mago, más poderoso será el bastón.

Cuando se crea el bastón se forma un vínculo entre él y el mago (muy parecido al que existe entre el mago y su familiar). Aunque el bastón tendrá inteligencia propia, tenderá siempre a obedecer al mago y a ayudarlo, y aunque se sabe de bastones que tenían cierta iniciativa propia, siempre ayudará al mago, porque de él depende su existencia. Cuando muere el mago el bastón se destruye. Si el bastón es de escaso poder sólo se pudrirá, emitiendo una aureola mágica de luces blanquecinas. Si el bastón es de nivel alto pueden ocurrir cataclismos...



Tabla 1

Resultado del Chequeo	Inteligencia	Comunicación	Habilidades primarias	Nº Lenguajes
de INT a INT-3	6	telepatía (1m)	1	1
de INT-4 a INT-6	7	telepatía (5m)	1	1
de INT-7 a INT-9	8	telepatía (20m) y habla	1	2
de INT-10 a INT-12	9	telepatía (40m) y habla	2	3
más de INT-13	10	telepatía (100m) y habla	3	4

\* hay un -1 al dado por cada 500 mo. extras gastadas en el bastón

Tabla 2

Nivel	INT	Idiomas	Conj. Innatos	% Poder Especial	Arma Mágica
5º	+1	+1	1 de 1º	10	+0
8º	+1	-	2 de 1º	20	+1
11º	+1	+1	2 de 1º y 1 de 2º	30	+1
13º	+1	-	2 de 1º y 2 de 2º	40	+2
15º	+1	+1	2 de 1º, 2 de 2º y 1 de 3º	50	+2
18º	+1	-	3 de 1º, 2 de 2º y 2 de 3º	60	+3

Cuando el bastón es destruido el mago lo nota, sufre de mareos, vómitos y un debilitamiento general (los mismos efectos que si muere el familiar).

El bastón es un apéndice extra del mago; todo lo que toque el bastón es considerado como si lo tocará el mago; el mago puede lanzar conjuros de toque a través del bastón, etc...

El bastón sólo obedece las ordenes del mago que lo creó (o al que se lo cedió). En caso de que otra persona toque el bastón, éste se defenderá como pueda.

#### Conjuros para crear y dar poder al bastón

##### Crear bastón (tercer nivel):

Para crear el bastón es necesario una vara de madera preciosa (al menos 500 m.o.) con una gema de no menos de 500 m.o. en su extremo; cuantas más gemas se añadan o la madera sea de mejor calidad, más probabilidades hay de que el bastón sea más poderoso. También es válido un bastón ya encantado.

Una vez realizado el conjuro hay que comprobar lo bien que ha salido y las características iniciales del bastón.

El mago hace un chequeo de INT para ver si el conjuro ha tenido éxito; en caso de fallar hay que volver a repetir el conjuro con una nueva vara y nuevos componentes. Según el nivel de éxito del chequeo, la vara tendrá mayor o menor poder. (Ver Tabla1)

Aunque el bastón puede ser por sí mismo inteligente, tiene necesidad de aprender. El número de lenguajes que puede saber deberán de serle enseñados; cada 100 horas de enseñanza, el bastón aprenderá uno de ellos. Es necesario cuidado y atención (como si se enseñase a un niño) cuando se trata con el bastón; de esta enseñanza dependerá su

carácter (sí, has leído bien, su carácter...). Si el mago que sirve de maestro es tartamudo, el bastón tartamudeará; si el mago tiene un genio muy vivo (y lo demuestra mientras da clases); el bastón tendrá mal humor; si el mago es megalómano, el bastón también...

Un bastón tiene de nacimiento habilidades especiales. Estas habilidades se irán descubriendo con tiempo y estudio. La mayoría de las veces es el mismo bastón el que te las comunica (después de aprender un idioma) y normalmente son de detección. Su uso es ilimitado, aunque requiere un esfuerzo por parte del bastón, y algunas veces son bastante vagos...

##### Habilidades

- detectar habitaciones/paredes elevadoras o corredizas en un radio de 10 m.
  - detectar vida en un radio de 30 m.
  - detectar trampas en un radio de 10 m.
  - detectar bien/mal en un radio de 20 m.
  - detectar metales preciosos, clase y cantidad en un radio de 20 m.
  - detectar gemas, clase y número en un radio de 10 m.
  - detectar magia en un radio de 10 m.
  - detectar puertas secretas en un radio de 10 m.
  - detectar objetos invisibles en un radio de 10 m.
  - localizar objetos en un radio de 100 m.
- [Las habilidades solo funcionan cuando el poseedor del bastón se concentra durante 1d3 asaltos].

Los bastones tienen un campo de visión limitado; ven de la misma manera que el mago que los ha creado. Su campo de visión viene delimitado por la gema principal de la empuñadura; si está tapada, manchada... el campo de visión se reducirá. Se sabe de bastones que por el paso del tiempo han necesitado lentes.

Otros conjuros para encantar bastones (niveles 5º, 8º, 11º, 13º, 15º y 18º de mago):

Cada vez que se lance este conjuro se debe añadir al bastón una gema de un valor de al menos 250 m.o.; esta gema se añadirá al pomo.

Cuando se encanta un bastón gana INT, idiomas, conjuros innatos, posibilidad de almacenar conjuros y, tal vez, algún poder especial. Un bastón nunca puede tener más inteligencia que el mago que lo ha creado. (Ver Tabla2).

No hay límites a poderes que pueda tener una vara de mago.

Los conjuros innatos de una vara pueden ser de cualquier tipo, pero tienen que ser aprendidos como si se tratase de un mago. El bastón lanzará un conjuro si el mago se lo ordena, aunque esto no implica que el bastón, por su propia iniciativa, lance conjuros (normalmente de defensa).

### Poderes especiales

Algunos de los poderes especiales que he logrado recopilar son:

- el bastón puede reducir su tamaño hasta 1/10 del original.
- el bastón puede ser lanzado y vuelve a la mano del lanzador después de golpear.
- el bastón hace el doble de daño contra criaturas mágicas.
- el bastón anula 3 niveles de conjuros al día (que sean lanzados contra el mago).
- el bastón puede almacenar 3 niveles extras de conjuros.
- el bastón desvía 5 proyectiles lanzados contra el mago (al día).
- el bastón da al mago resistencia al frío/calor.
- el bastón devuelve 3 niveles de conjuros lanzados contra el mago (al día).
- el bastón da un +2 a los tiros de salvación al mago.
- el bastón da un 5% de resistencia mágica al mago.

Aunque el bastón tiene defensas por sí mismo, los magos poderosos añaden otras extras: toques eléctricos, runas explosivas, etc... Estos conjuros afectan al que intenta coger el bastón, pero no al bastón.

### 4.- De los Duelos de Magos

No hay mayor espectáculo que dos magos combatiendo en duelo singular. Puede ser emocionante ver como dos espadachines entrecruzan sus aceros y fintan para conseguir que se derrame la sangre de su contrario, pero ver a dos magos conjurar y notar como la magia fluye es un espectáculo único, tan único como peligroso, ya que se desatan tales fuerzas que, más de una vez, calles enteras han sido devoradas por fuegos mágicos...

Los magos, por regla general, suelen estar adscritos a una orden. Estas órdenes no están siempre relacionadas con el alineamiento (legal, neutral y caótico), aunque sí suelen tener ciertas connotaciones con el comportamiento; los Magos de la Red Negra de Zhentil no suelen ser buenos, y los Arperos, generalmente, no son malvados.



Entre magos de la misma cofradía está prohibido el duelo sin el visto bueno del jefe de la misma. Entre magos de distinta cofradía se siguen unas pautas de comportamiento: hasta el más malvado respeta el código de honor del gremio. Los magos que cometen algún delito contra este precepto son juzgados y perseguidos por sus compañeros: la pena varía respecto al alineamiento de la cofradía; desde la expulsión de la misma, a el envío a otro plano o la muerte.

Las reglas de los duelos suelen variar. Normalmente serán a muerte, aunque podrán ser a primera sangre (aunque no se especifica cuanta), o hasta la extenuación de uno de los dos magos. Las reglas pueden variar: se pueden dar dos o tres asaltos de preparación o cualquier otra condición que acuerden los magos... También se tiene en cuenta el lugar del duelo, usualmente un descampado (incluso algunas escuelas de magos tienen lugares especialmente diseñados para los duelos). Por último, se especificarán las ganancias del vencedor: el libro de conjuros, un objeto especialmente valioso, o que el mago perdedor tenga que realizar algún tipo de misión (bastante peligrosa).

Algunas leyes de la Magia cambian cuando se realiza un combate entre magos:

a.- entre el momento de lanzamiento del conjuro hasta que llega a su objetivo, pasa un pequeño lapso de tiempo (en términos de juego cuatro segmentos). En ese lapso de tiempo el otro mago puede tener tiempo suficiente para lanzar su conjuro.

Un mago puede retrasar el lanzamiento de su conjuro para intentar averiguar cuál va a lanzar su contrario: para ello suma 5 a su iniciativa y realiza un chequeo contra Reconocer Conjuros; una tirada exitosa (cuanto más mejor) revelará, total o parcialmente, qué conjuro va a lanzar el otro mago.

b.- En muchas ocasiones los conjuros de ambos magos se cruzarán en el aire anulándose, reaccionando, o incluso formando nuevas energías mágicas.

Los conjuros se dividen en cuatro tipos (igual que los elementos): agua, fuego, tierra y aire. Los conjuros de elementos opuestos se anularán: el fuego con el agua y la tierra con el aire. En caso de que uno de los conjuros sea notablemente más poderoso que el otro continuará su recorrido, pero perderá parte de su esencia (p ej: una serie de proyectiles mágicos no lograrán anular los efectos de un cono de frío, pero restarán su poder de daño del que pudiera hacer el cono).

Los conjuros del mismo elemento se unirán formando un único conjuro que se moverá según las reglas de desviación de proyectiles (manual de reglas).

Los conjuros de diferentes elementos no opuestos reaccionarán de forma caótica; hay un 25% que se produzca una oleada de Magia Salvaje. Si se produce una oleada salvaje, el mago de mayor nivel se considerará el lanzador, y el mago de menor nivel el objetivo, para ver los efectos producidos por la Magia Salvaje:



1.- Se formará una esfera de reacción en el punto de unión, con un radio igual a la mitad de la suma de los niveles de los magos en metros.

2.- La esfera tenderá a moverse en dirección opuesta al mago de mayor nivel una distancia en metros igual a la tirada de un/os dado/s. El dado será el más cercano a la suma de niveles de los dos magos (por ejemplo, si es un duelo entre dos magos de 10º nivel, el dado será 1d20, pero si es un mago de 13º y otro de 15º será 1d20 y 1d8).

3.- Se disiparán los efectos de los conjuros una vez que hayan llegado al destino.

## 5.- Algunos Conjuros Nuevos

### Colores chillones de Kertik

(Alteración) Nivel 1.

Alcance = 5 metros/nivel.

Componentes = V, S, M.

Duración = Especial.

Tiempo de Lanzamiento = 5.

Area de efecto = 1 blanco.

T.S. = Normal.

Este conjuro tizna de color (cuanto más chillón mejor) un objeto o ser a elección del mago. También puede ser usado para realizar un dibujo sobre un objeto.

Cuando se lanza el conjuro se debe indicar el color, los matices o el dibujo que se quiera crear. El ser u objeto tienen derecho a un tiro de salvación contra conjuros para no resultar afectado.

El conjuro dura hasta que se realice con éxito un disipar magia o hasta que lo anule el lanzador (o resulte muerto).

El componente del conjuro es un puñado de tierra de colores.

### Maldición musical de Kertik o marcha triunfal

(Ilusión) 2º Nivel.

Alcance = 5 metros/nivel.

Componentes = V, S.

Duración = Especial.

Tiempo de Lanzamiento = 4.

Area de efecto = especial.

T.S. = Normal.

Este conjuro pertenece a las maldiciones de las hadas.

Se designa un blanco, un lugar o una situación y una tonada (cuanto más fanfarria mejor). Cuando el objeto del conjuro entre en el lugar o se produzca la situación, se oír la música alta y clara (da igual el ruido que haya). La música durará 1d6+2 asaltos. La tonada va acompañada de una aureola de distintos colores que rodea al blanco (los jugadores siempre han querido ser estrellas). El conjuro dura hasta que se efectúe con éxito un disipar magia o el lanzador lo anule.

### Maldición vocal de Kertik

(Alteración) 2º NIVEL.

Alcance = 5 metros/nivel.

Componentes = V, S, M.

Duración = especial.

Tiempo de Lanzamiento = 1 turno.

Area de efecto = 1 persona.

T.S. = normal.

Este conjuro cambia el tono de voz de una persona. Lo puede convertir en grave, agudo, chillón, etc...

El efecto creado lo decide el mago en el momento de lanzarlo.

La persona afectada tendrá un -3 a las tiradas de reacción, debido a lo curioso (¿?) de su voz. Le será casi imposible intimidar a personas, así como comandarlas. Provocará una reacción cómica en quien lo escuche.

El componente del conjuro es una botella de cristal donde se "guardará" la voz del afectado.

En caso de lanzarse el conjuro contra un mago, éste tendrá un 20% de de que falle cada hechizo que lance, ya que no está acostumbrado a su nueva voz.

La maldición terminará cuando se lance con éxito un disipar magia, el mago la retire, muera o se rompa la botella de cristal.

### Apariencia patética

(Ilusión) 2º NIVEL.

Alcance = Toque

Componentes = M, V.

Duración = 5 rounds/nivel.

Tiempo lanzamiento = 4.

Area de efecto = Lanzador.

T.S. = Neg.

Bajo el punto de vista de cualquier persona, el lanzador del conjuro se ha convertido en un ser inofensivo, tanto que no merece la pena atacarle.

Todo el mundo que vea al mago debe hacer un T.S. modificado por su sabiduría. Si se falla, el sujeto creerá que no es necesario atacar al mago, pero si se pasa lo podrá atacar normalmente.

El componente del conjuro son unas gafas de cristal gruesas.

### Inaudita rapidez

(Alteración) 2º NIVEL.

Alcance = Toque.

Componentes = V, S.

Duración = 1 hora/nivel.

Tiempo de Lanzamiento = 1 turno.

Area de efecto = Persona tocada.

T.S. = No tiene.

Este conjuro incrementa temporalmente la destreza de un personaje. Los beneficios por destreza se aplican mientras dure el efecto.

Clase Destreza

Clérigo 1d6

Pillo 1d8

Guerrero 1d6

Mago 1d4

### Atar/convocar porro

(Evocación) NIVEL 1.

Alcance = 0.

Componentes = M, V, S.

Duración = Instantáneo.

Tiempo de Lanzamiento = 1 round.

Area de efecto = especial.

T.S. = No tiene.

Cuando este conjuro es lanzado, se materializa en la mano del lanzador componentes para una dosis de una sustancia alucinógena. Por cada tres niveles del lanzador aparece una dosis.



Los componentes del conjuro son una pipa y una cerilla.

### Esfera protectora de Nystul

(Alteración) 4º NIVEL.

Alcance = 0.

Componentes = M, V.

Duración = 2 asaltos/nivel.

Tiempo de Lanzamiento = 8.

Area de efecto = personal.

T.S. = N.T.

Desde siempre los magos han buscado conjuros para evitar que la materia triunfe sobre la magia (es decir que la espada machaque al mago). Normalmente los magos buscaban conjuros de protección: escudo, armadura, armadura de espíritu... o conjuros del tipo invisibilidad, imagen espejo, etc... pero tenían muchas limitaciones; el guerrero era tan bestia que atravesaba al mago tuviese lo que tuviese (un mago con C.A. 0 o -1 es blanco fácil para un guerrero de 8º ó 9º nivel con arma mágica. Te da con 9 ó más).

Nystul descubrió la forma de crear un escudo de energía mágica.

Cuando es lanzado, se forma alrededor del mago un manto de energía pura de color azulado; al tacto es una película transparente muy parecida al agua. Cuando es impactada por un arma se tensa en ese punto, protegiendo así al mago (funciona de forma similar al agua; un objeto punzante la perforará, pero un objeto plano rebotará, aunque se hunda después).

Funciona de forma diferente según el arma que ataque:

- es de lo más efectiva contra las armas golpeadoras (mazas, porras, piedras...). El escudo absorbe el mismo daño que le hacen más el bono de fuerza: es decir, que si te da un guerrero con una maza de 1d6 y modificador por fuerza de +1, el escudo absorberá 1d6+1 puntos.

- armas de filo: el escudo es menos efectivo, ya que lo cortan. El escudo absorbe el mismo daño que hace el arma, pero no el modificador de fuerza: el guerrero anterior,



golpeando con una espada larga al escudo, sólo le absorberá 1d8 puntos.

- armas punzantes: el escudo es casi insertible contra estas armas. Sólo absorbe la mitad hacia abajo del daño del arma; por ejemplo, si una lanza hace 1d6, el escudo absorberá 1d3.

El conjuro no se disipa hasta que se haya finalizado su duración.

Los elementos de este conjuro son un pequeño escudo de oro valorado en 750 m.o. y una perla de 100 m.o. que se hará añicos al lanzarla contra el escudo (el escudo puede volver a ser utilizado).

### Retardador mágico de Al Kadir

(Alteración) NIVEL 3.

Alcance = 0.

Componentes = M, V.

Duración = especial.

Tiempo de Lanzamiento = 7 turnos.

Area de efecto = personal.

T.S. = N.T.

Con este conjuro termina una pesadilla de los magos: asaltos interminables preparando sus defensas sin poder apoyar a los amigos o atacar al enemigo.

Al Kadir investigó en el campo del tiempo/espacio llegando a descubrir este conjuro.

El mago conjura el Retardador Mágico, y antes de 6 turnos decide los conjuros defensivos y personales que desea retardar (escudo, invisibilidad, imagen espejo...). Después sella el conjuro con una palabra a su elección que sirva de cerradura. Al pronunciar el mago esa palabra, los conjuros se liberan y actúan. Se deben liberar los conjuros antes de 24 horas; en caso contrario se perderán.

Aunque este conjuro es muy útil, no es la panacea, ya que al retardar los conjuros en el tiempo, estos tienden a disiparse. Cuando se liberan los conjuros hay un 10% por conjuro que éste se disipe y no funcione.

Un mago puede retardar un conjuro por cada tres niveles que tenga.

# naipe

Meléndez Valdés 55- Tel.(91) 544 43 19 - 28015 MADRID

## ESPECIALISTAS

WARGAMES, SIMULACION, FANTASIA Y ROL

Exposición completa de todos los juegos  
Venta directa y por correo