

# Los ganadores no usan drogas

por Israel López

A lo mejor como DM te has dado cuenta de lo fácil que puede llegar a ser que cualesquiera de los hechiceros de tu campaña se conviertan en magos salvajes una vez que se pongan en contacto con uno de estos peculiares PNJ's aparecido en el transcurso de alguna aventura; en primer lugar porque por muy bajo que sea el período de entrenamiento, éste es un tiempo que no se juega, por tanto un entrenamiento de cinco años puede convertirse en el intervalo que transcurre entre dos sesiones de juego; en segundo lugar: el coste del entrenamiento tampoco supondrá un obstáculo excesivo, pues todos sabemos que en el mundo de AD&D a partir del segundo o tercer nivel los tesoros ya no sabemos cómo almacenarlos. Además, en el caso de que haya varios hechiceros en juego, te podrás ver en la desagradable disyuntiva de tener que elegir cual de todos ellos alcanzará tan preciado estatus.

Pero Sir Roger tiene la solución a todos tus problemas pues la presente ayuda puede servir de una manera completamente *aleatoria* para que todos, alguno o ninguno de los hechiceros se convierta temporalmente en mago salvaje.

*La siguiente ayuda nos va a introducir en el siempre excitante y peligroso mundo de las drogas. Aparecerán de una forma más o menos casual, pero podrán cambiar por completo el sentido de toda una campaña, convirtiendo a tus guerreros en feroces máquinas de matar o a tus enanos en bellos efebos para luego transformarse en una sombra de sí mismos, sin apenas fuerza para levantar la espada.*

*De igual forma a los hechiceros de tu campaña se les puede abrir un nuevo y alucinante mundo: la magia salvaje.*

## Advanced Dungeons & Dragons

Ten cuidado al aplicar el siguiente conjunto de reglas, ya que puede ocasionar la muerte a más de uno de nuestros queridos personajes.

### Las drogas

En la tablas se muestran los cinco grandes grupos de psicotrópicos que vamos a emplear en el mundo de AD&D, aunque eres libre de incluir alguno más. Hemos tratado principalmente sustancias en estado más o menos natural, ya que los alquimistas de entonces estaban más por la labor de conseguir la piedra filosofal que de inundar el mercado con drogas sintéticas.

### Explicación de la Tabla 1 (pág. 23):

**Efectos primarios:** Son los que ocurren inmediatamente después de haber consumido/inhalado/esnifado la sustancia. Entre paréntesis aparece la duración de dichos efectos. Para que tengan lugar, el jugador debe haber fallado previamente un Tiro de Salvación contra Veneno.

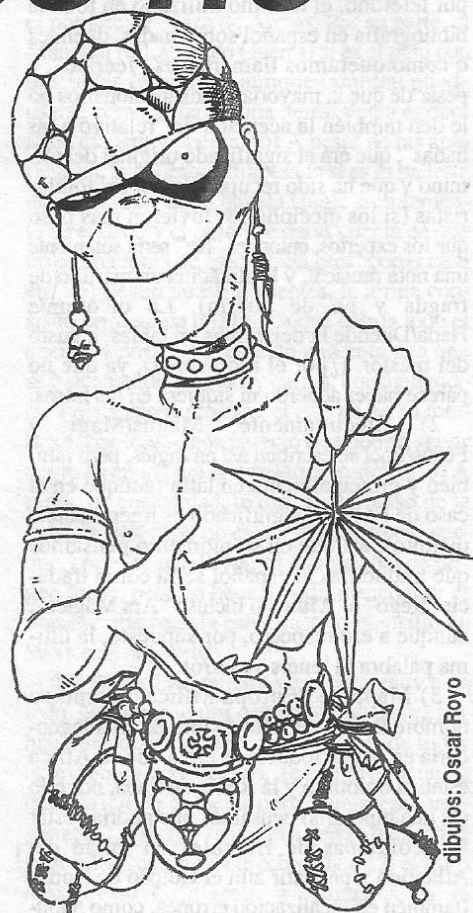
**Efectos secundarios:** Son los más peligrosos puesto que son permanentes. Se chequean cuando se hayan acabado los efectos primarios. Hay un 2% de base de que haya efectos secundarios, añadiendo el modificador específico a cada sustancia (Tabla 2) por cada nuevo consumo que se haga. Hay que tener en cuenta que unas drogas son más dañinas que otras y sus efectos son más inmediatos.

### El síndrome de Abstinencia

Transcurridos los efectos primarios y si no se dispone de una nueva dosis con que salvar el "monazo", el consumidor deberá realizar un chequeo de Constitución con los modificadores que aparecen en la Tabla 3, dependiendo de la raza y de la droga consumida o comenzará a sentir los temibles efectos del síndrome de abstinencia (Tabla 4, en página 23):

**Aburrimiento o depresión:** implican no poder efectuar ningún tipo de combate. Los PJs deprimidos deberán hacer un chequeo de Sabiduría por hora o intentarán suicidarse.

**Paranoia:** implica una sobremotivación en combate (Fuerza +2), pero los ataques se efectuarán al azar contra cualquier PJ o PNJ envuelto en dicho combate.



### T2: MODIFICADOR SEGUN LA SUSTANCIA

Hongos alucinógenos:	+3%
Hachís/Marihuana:	+1%
Coca:	+3%
Gases Inhalantes:	+2%
Opiáceos:	+4%

### T3: MODIFICADORES POR RAZA

Humano:	0
Semi-elfo:	0
Elfo:	-1
Enano:	+2
Gnomo:	-1
Halfling (Kender):	-1

**Irritabilidad:** cualquier comentario o situación harán que el PJ se irrite y comience una pelea, duelo, batalla... sin importar el tipo de rival/rivales que tenga delante.

(Todo esto tiene que estar suficientemente regado con todo tipo de vómitos y náuseas. Ningún PJ podrá efectuar el lanzamiento de ningún conjuro.)

El síndrome de abstinencia se frena en el momento en que se consume una dosis de dicha droga u otra de rango superior en este orden: hongos<coca<opiáceos.

Nótese que si se tiene la suficiente mala suerte pueden superponerse los efectos secundarios (que son permanentes) y el síndrome de abstinencia (que es temporal).



**Rehabilitación:**

Informa a los Pj's que deseen abandonar su situación de "enganchaos" que en el interior de algún profundo bosque o en lo alto de alguna inhóspita montaña se encuentran los monasterios de alguna hermandad de druidas o sacerdotes cuyas medicinas basadas en la penitencia, el silencio y la oración pueden provocar el resultado apetecido (éste puede ser el tema para una aventura).

Sé severo con el PJ que voluntariamente se haga consumidor de droga (castígale

incluso con pérdida de PE) y benevolente con aquel que por azar (o sucesión de azares) se haya convertido en drogadicto.

**¡Mi hechicero! ¿dónde?!**

Cuando uno de los hechiceros se vea afectado por una de estas sustancias deberá realizar el consabido Tiro de Salvación contra Veneno para ver si resulta afectado por los efectos primarios. Antes de que entren en acción estos efectos, y debido al sensible metabolismo por pasar toda su vida

memorizando enrevesadas fórmulas mágicas, al hechicero pueden ocurrirle una serie de... cositas. Hay un 5% de base, con el modificador al viaje correspondiente a cada sustancia (Tabla 5, pág 32) por cada consumo realizado, de que el mago alcance un estado especial de letargo durante el cual se producirá un desdoblamiento entre la parte corpórea (que quedará en tierra) y la parte etérea (que iniciará un curioso viaje planar).

**TABLA 1: EFECTOS DE LAS DROGAS**

Sustancia	Primarios	Secundarios
Hongos Alucinógenos	-1 Destreza + PES (3d6 horas), -1 Inteligencia	-1 Constitución
Hachís/Marihuana	-1 Destreza + PES (2d4 horas)	-1 Sabiduría, -1 Carisma
Coca	+1 Fuerza (3d6 horas)	-1 Constitución, -1 Carisma
Gases Inhalantes	+1 Carisma (2d8 horas), -1 Destreza (2d8 horas)	-1 Constitución, -1 Destreza, -1 Inteligencia
Opiáceos	+1 Destreza (4d6 horas), 25% de tener una visión referida a la aventura (chequear cada hora).	-1 Constitución, -1 Fuerza, -1 Destreza

**TABLA 4: MODIFICADORES Y EFECTOS DEL SÍNDROME DE ABSTINENCIA**

Sustancia	Modif	Efectos
Hongos alucinógenos	-2	Alternancia de depresiones, irritabilidad (6d4 horas)
Coca	-4	tremendo aburrimiento (6d6 horas)
Opiáceos	-8	Paranoia (6d10 horas)
Hachís/María		No presenta síndrome de abstinencia
Gases inhalantes		No presentan síndromes de abstinencia



## ¡TU TIENDA DE ROL EN MADRID!

-ESPECIALIZADOS EN  
GAMES WORKSHOP Y  
CITADEL.

-ROL NACIONAL Y DE  
IMPORTACION.

-FIGURAS DE PLOMO Y COMPLEMENTOS.

-VIDEOJUEGOS(COMPRA, VENTA Y ALQUILER).



J. MUNICIPAL DE  
FUENGARRAL

MADRID 2  
(LA VAGUADA)

EL BALUARTE

P.

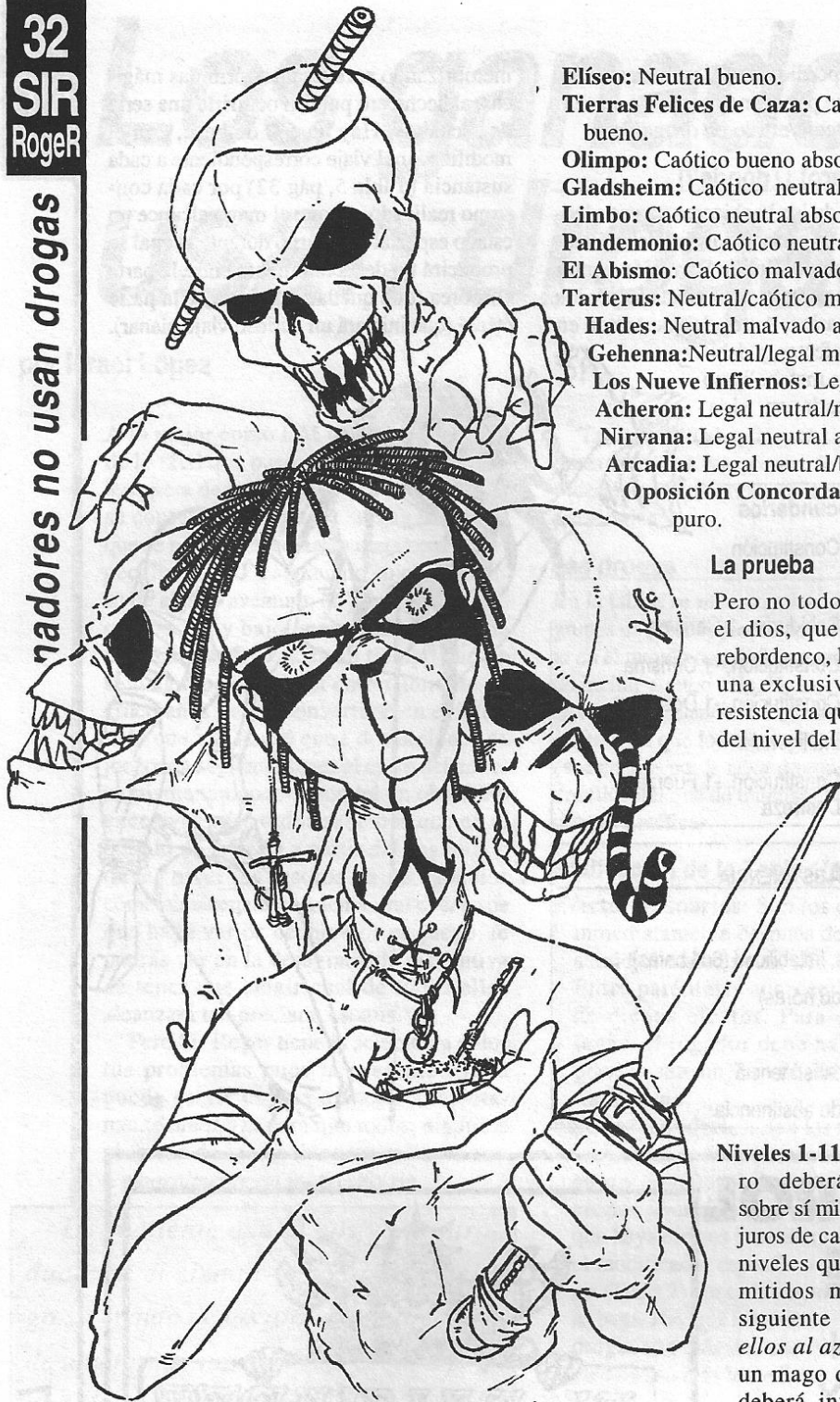
VERIN

P. DE

FONSAGRADA

PLAZA DE VERIN 10  
28029 MADRID  
(91) 739 88 31





**Elíseo:** Neutral bueno.

**Tierras Felices de Caza:** Caótico/neutral bueno.

**Olimpo:** Caótico bueno absoluto.

**Gladshiem:** Caótico neutral/bueno.

**Limbo:** Caótico neutral absoluto.

**Pandemonio:** Caótico neutral/malvado.

**El Abismo:** Caótico malvado absoluto.

**Tarterus:** Neutral/caótico malvado.

**Hades:** Neutral malvado absoluto.

**Gehenna:** Neutral/legal malvado.

**Los Nueve Infiernos:** Legal malvado.

**Acheron:** Legal neutral/malvado.

**Nirvana:** Legal neutral absoluto.

**Arcadia:** Legal neutral/bueno.

**Oposición Concordante:** Neutral puro.

### La prueba

Pero no todo es tan fácil; el dios, que es un poco rebordenco, le someterá a una exclusiva prueba de resistencia que dependerá del nivel del hechicero:

**Niveles 1-11:** El hechicero deberá invocarse sobre sí mismo dos conjuros de cada uno de los niveles que le son permitidos más dos del siguiente nivel *todos ellos al azar*; es decir, un mago de nivel uno deberá invocarse dos conjuros de nivel uno y

dos de nivel dos, además todos los conjuros se verán afectados por la Tabla de Variación de Nivel (oleadas salvajes incluidas) tal y como se explica en el Tomo de Magia.

**Niveles 12-20:** El hechicero deberá invocarse sobre sí mismo dos conjuros de cada uno de los niveles que le son permitidos además de una oleada salvaje adicional por cada cuatro niveles que posea. Las oleadas salvajes "extras" también se determinarán al azar sobre qué conjuro actúan.

Para la autoinvocación de conjuros al azar empléense sólo las listas del conjuros del Manual del Jugador.

Nótese para ambos casos y a efectos de lo que ocurra en la oleada salvaje, que el mago es a la vez invocador y blanco.

En caso de no superar la prueba, el hechicero se despertará como si nada de esto hubiese sucedido (no recordará nada) y se aplicarán los pasos normales dentro del consumo de drogas explicados anteriormente.

Si el hechicero sobrevive a todo esto (aunque sea convertido en piedra), el dios le otorgará los beneficios y perjuicios de ser Mago salvaje durante 4d10 horas.

Transcurrido este tiempo se procederá a realizar los chequeos para ver si proceden los efectos secundarios y síndrome de abstinencia pertinentes.

Si el mago quiere volver a intentar ser salvaje deberá repetir todo el proceso de consumo de drogas y superación de tiradas y pruebas, pero ten en cuenta que cada vez será mayor la posibilidad de su autodestrucción.

### Ideas para aventuras

A lo mejor no sabes cómo introducir este peligroso y excitante mundo dentro de tus campañas. Pues estás de enhorabuena, porque también Sir Roger te ofrece una serie de ideas para introducir los distintos tipos de sustancias dentro de una aventura:

#### Hachís-Marihuana/opiáceos:

Al ser éstas sustancias que se pueden fumar, pueden aparecer camufladas en el tabaco de pipa que cualquier desaprensivo ofrezca a los personajes en una posada.

#### Gases Inhalantes:

Pueden aparecer dentro de cualquier trampa del tipo "...te apoyas en la piedra y un torbellino de gas comienza a inundar la sala...". También en bodegas o subterráneos que lleven mucho tiempo sin ser abiertos la acumulación de extraños gases puede producir efectos sorprendentes.

#### Hoja de Coca y similares:

En las civilizaciones primitivas y aún hoy en ciertas partes de Sudamérica se emplea como un remedio para engañar el hambre. ¿Quién no ha oído hablar del comerciante

#### T5: MODIFICADORES AL VIAJE

Hongos alucinógenos:	+8%
Hachís/Marihuana:	+3%
Coca:	+3%
Gases Inhalantes:	+4%
Opiáceos:	+6%

#### El viaje

Una vez que el hechicero está desmayado, su parte etérea (el alma) inicia una ascensión al Plano Exterior de su Alineamiento donde tendrá un encuentro con el dios correspondiente que será el que le adoctrine en esto de la magia salvaje. A continuación ofrecemos los Planos correspondientes a cada uno de los alineamientos:

**Los Siete Cielos:** Legal bueno absoluto.

**Paraísos Gemelos:** Legal/neutral bueno.





sin escrúpulos que ha incluido esto en lugar de los bocatas de chorizo en su afán de aliviarnos peso en nuestras mochilas y nuestros bolsillos?

### Coca/Opiáceos:

Son sustancias que pueden ser esnifadas (por la nariz, obviamente) y por tanto pueden aparecer en suspensión en alguna habitación o cámara del tesoro como último legado del famoso Marqués de la Pituitaria Reseca, o nuestros aventureros pueden ser invitados a consumirlas por esos extraños sacerdotes de la Orden del Cimboggio cuyos extraños atuendos fucsias con lunares amarillos han llamado la atención a más de uno.

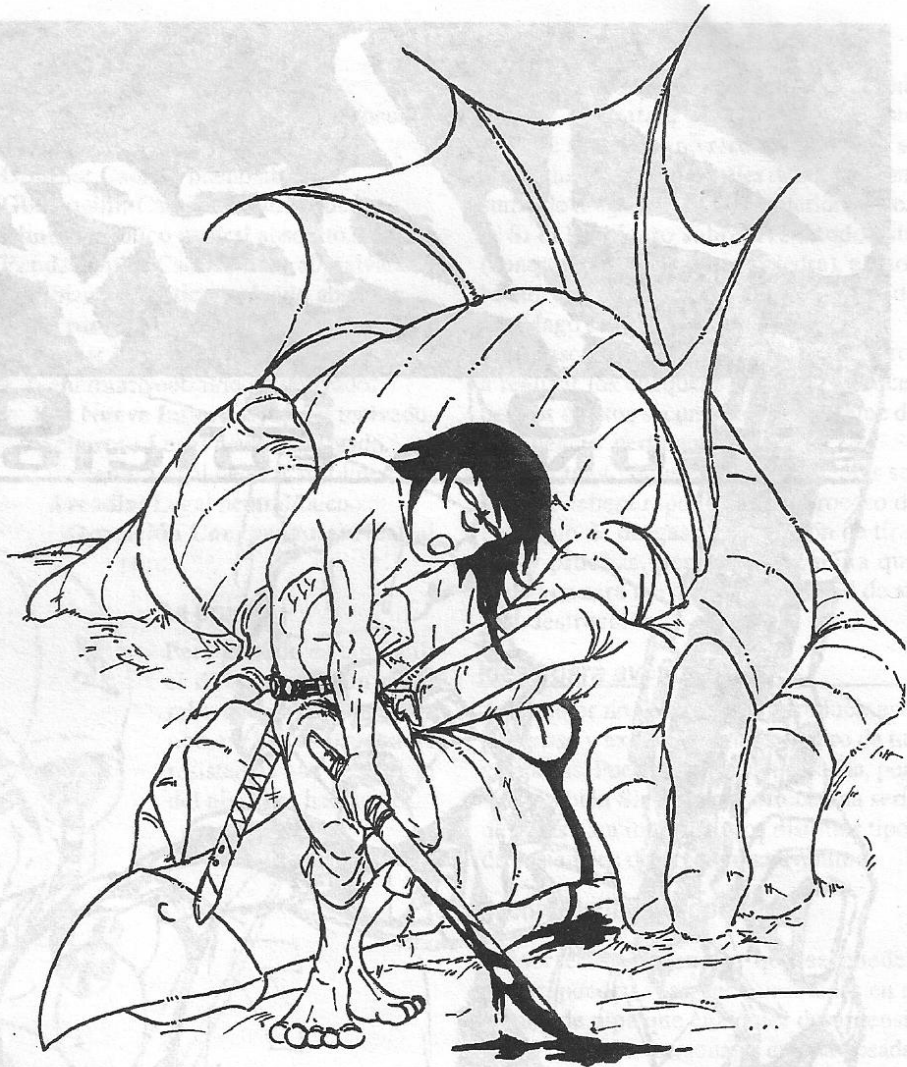
En fin, este es un pequeño abanico de posibilidades, pero la imaginación puede hacer de tus aventuras un cúmulo de situaciones delirantes en el lento camino de los personajes hacia su emponzoñamiento.

### Hongos alucinógenos:

El hechicero ha ido a comprarle a un herborista amigo suyo y bastante despistado por cierto, el componente necesario para preparar algún conjuro como por ejemplo *Sello de Serpiente Sepia*, *Clarividencia o Trampa de Leomundo*. Cuando el hechicero invoque el conjuro pueden ocurrir cosas muy divertidas. Los hongos también pueden ser lanzados por una "Espora de Gas" (ver Compendio de Monstruos) que ha sufrido extrañas mutaciones tras haber succionado la materia viva de un joven aventurero lleno de acné.

### Secuencia en el consumo de drogas

- Consumo de la droga.
- Tiro de Salvación contra Veneno, si se falla: Si el PJ es hechicero: comenzar el viaje hacia la Magia Salvaje (si se falla en el viaje o el PJ no es hechicero:



efectos primarios).

- Chequeo de Constitución para síndrome de abstinencia.
- Chequeo para existencia de efectos secundarios.

### Localización y hábitat de las drogas en su forma natural

A continuación te ofrecemos una pequeña guía de dónde localizar las respectivas drogas para que las puedas incluir dentro de la flora intrínseca de tu campaña:

**Hongos alucinógenos:** Lugares húmedos y oscuros con bastante ventilación (una cueva, la cara norte de una montaña...).

**Marihuana y similares:** clima tropical húmedo.

**Hachís y similares:** clima húmedo y soleado.

**Coca:** clima selvático (muy húmedo).

**Gases inhalantes:** el azar puede ser la mejor localización, ya que se trata de la única droga no natural.

**Opiáceos:** clima monzónico no muy riguroso (preferiblemente en zonas altas).

# SUCUBICA

¡Por fin una tienda especializada en simulación y rol en FABRA I PUIG!  
Muy cerca de Virrey Amat, Sant Andreu y junto a la salida de Barcelona.  
Todos los juegos de rol, wargames y temáticos del mercado.  
Las últimas novedades. Figuras, complementos, revistas y fanzines.  
Patrocinadora del club Andelkrag. Venta por correo.

Desfar, 41-43 • 08016 • Tel. (93) 408 61 26  
Metro: Fabra i Puig (Línea D) y Virrey Amat (Línea V)  
Autobuses: 11, 12, 31, 32, 34, 47, 50, 51 y 57  
Muy cerca de la estación de Renfe de Sant Andreu Arenal

