

# POR UN PUÑADO DE MAGIA

Sistema de magia alternativo para AD&D® 2ª Edición.

Dedicado a Sir Meone, LunaPlateada, Sorn y Necaxa (mis jugadores) por hacer de conejillos de indias en este intento de mejorar la magia.

Normalmente al leer el apartado de Magia del juego AD&D, uno suele preguntarse extrañado: ¿cómo? ¿que al mago se le olvidan los hechizos después de lanzarlos?! Bueno, ésta es sin duda una manera de decir que hasta que no pase una noche, no podrá volver a lanzar hechizos, para mí no la mejor.

Este pequeño suplemento no oficial y sin ánimo de lucro no pretende ofender a los creadores del juego, simplemente da una visión más flexible de la magia. Obviamente la aplicación de estas reglas es totalmente opcional. Cualquier comentario, crítica o sugerencia será bienvenida en [bukran@teleline.es](mailto:bukran@teleline.es) y respondida tan pronto como sea posible. Espero que os guste.

El juego AD&D® 2ª Edición y todos sus suplementos son propiedad de TSR®.

Reseña: Este documento es una mezcla de ideas propias junto con tres artículos encontrados en Internet en inglés: Alternate Spellcasting System (Garry J. Sled), Spell Weaving (Robert Winkel) y Mana Point Magic System (Gaetan Viau). Además destacar la ayuda de Sergio de la Cruz, sin la cual este documento nunca hubiera sido creado. También merece mención especial el decano jugador de rol de nuestro grupo que revisó este suplemento, Carlos de la Cruz.

## MECÁNICA GENERAL

Para representar el desgaste que supone el lanzamiento de hechizos para los magos sin la regla de “memorizar y olvidar” de AD&D, este sistema utiliza los puntos de magia. Un hechicero o sacerdote (sí, esto también vale para los sacerdotes aunque con alguna restricción. Ver más adelante) tiene un número de puntos de magia (PM a partir de ahora) que depende de su nivel y de los hechizos que podía lanzar según las reglas oficiales.

$$\text{Nº PM}^1 = \sum_{n=1}^{\text{nivel}} n \cdot \text{hech}(n)$$

Nivel del hechicero	Número de PM	Nivel del hechicero	Número de PM
1	1	11	51
2	2	12	66
3	4	13	78
4	7	14	85
5	11	15	94
6	14	16	115
7	20	17	130
8	27	18	139
9	32	19	147
10	39	20	162

<sup>1</sup> Donde **hech(n)** es el número de hechizos de nivel n que tiene el hechicero.

## PUNTOS DE MAGIA ADICIONALES POR REQUISITO PRIMARIO ALTO

Requisito primario [INT (o RAZ <sup>2</sup> )]	Puntos de magia adicionales
9-15	--
16-17	+1
18	+2
19	+3

Cuando lance un hechizo, el mago o sacerdote deberá restar de sus PM totales el coste del hechizo que desea lanzar. Un hechizo tiene un coste en PM igual a su nivel a menos que se especifique lo contrario en la descripción.

De este modo un mago tendrá la posibilidad de seguir lanzando los mismos hechizos que con las reglas oficiales sólo que no tendrá que señalar cada vez que estudie cuáles son los que tendría disponibles ese día. No obstante, es fácil darse cuenta que mediante este sistema de PM, un lanzador de hechizos podría lanzar más hechizos de niveles altos de los que realmente tiene permitidos. Es decir, un mago de nivel 5 (que sólo puede lanzar un hechizo de nivel 3 según las reglas estándar) con 11 PM tendría la posibilidad de lanzar hasta 3, para regular esto DM y jugador deberán llevar la cuenta. O sea, que los magos de nivel 5, sólo podrán lanzar 1 hechizo de nivel 3 y 2 de nivel 2 como antes y, por supuesto, aunque sus PM sean suficientes, no podrá lanzar conjuros de nivel 4 o superior. Sin embargo, esta restricción no se aplica a algunos hechizos de nivel 1, así que un mago o sacerdote tiene a su disposición tantos hechizos de nivel 1 de los indicados más adelante como le permitan sus PM.

### QUEDARSE SIN PUNTOS MÁGICOS

Cuando un hechicero se queda sin puntos mágicos, no puede lanzar más hechizos hasta que recupere su reserva de puntos. Esto requiere un mínimo de 8 horas de sueño (ver *El Libro de los Elfos* para los detalles del periodo de sueño de los elfos). Es importante recordar que esto sólo ocurre una vez al día, un mago no puede gastar todos sus puntos al mediodía, dormir hasta las 20:00 y tener otra vez todos los puntos. Normalmente, se tomará la noche como periodo recuperador de PM. Mientras el mago / sacerdote tenga 0 Puntos Mágicos su nivel de fatiga aumenta en 1 (ver La Magia tenía un Precio en [www.dreamers.com/rol/inferno](http://www.dreamers.com/rol/inferno))<sup>3</sup>.

No obstante, un mago que haya gastado todos sus puntos mágicos todavía tiene la posibilidad de lanzar hechizos. Esta opción, sin embargo, tiene sus riesgos. Si no le quedan puntos mágicos, el hechicero puede utilizar sus PG generales como si fuesen PM. Además, cada vez que se lanzan hechizos de este modo, el hechicero tiene que hacer una tirada de shock del sistema o perder los PG utilizados permanentemente. Nada, excepto un *Deseo* puede devolver esos PG perdidos.

### RECUPERAR PUNTOS MÁGICOS

Sólo un mínimo de 8 horas de sueño recupera al mago y le devuelve todos sus PM perdidos en el día (caso especial son los elfos como se mencionó anteriormente). Sin embargo, por circunstancias especiales, un mago puede no dormir este periodo completo. Aquí se detalla la recuperación de puntos mágicos parcial. Por cada hora de sueño, el mago recupera un 12'5% de los PM que le quedan para llegar a su total, de este modo, cuando duerma 8 horas habrá recuperado el 100% ( $12'5 \times 8 = 100$ ).

Ejemplo: Uthgar tiene 11 PM totales y esta noche duerme en un campamento. El día anterior se quedó sólo con 1 PM. En medio de la noche (3 horas después de acostarse) le despierta un ataque de orcos. En ese momento tiene disponibles 5 PM  $\rightarrow [(11 - 1) \times 12'5\%] \times 3 \text{ horas} + 1 \text{ que tenía} = 5$  (utilizar redondeo científico).

<sup>2</sup> Si se están utilizando las reglas de habilidades de *Player's Option: Skills & Powers* se puede elegir utilizar la Razón en vez de la Inteligencia.

<sup>3</sup> El DM es libre de adaptar otras reglas de cansancio para esto.

## PROCESO DE MEMORIZACIÓN

El lanzador de hechizos en este sistema alternativo, al contrario que en el sistema original no tiene que memorizar hechizos para ser capaz de lanzarlos. Cuando encuentre un libro de hechizos, puede aprender directamente de él con el sistema original, y después copiarlo a su libro de hechizos, esto no ha cambiado. No obstante, el hechicero tiene que estar tiempo repasando sus hechizos de vez en cuando. El tiempo utilizado de este modo le permite refrescar en su memoria los hechizos que son usados menos frecuentemente. La cantidad de tiempo que necesita el hechicero para esto es más o menos una hora al día, independientemente de la cantidad de hechizos que tenga. Esta cantidad de tiempo es aproximada y el DM no tiene que tomarlo al pie de la letra. Un simple “estoy un rato estudiando de mi libro de hechizos” anunciado por el jugador debería ser suficiente. También se puede dividir este tiempo en sesiones separadas durante el día.

Sin embargo, si pasan 5 días seguidos sin que el jugador pueda estudiar de su libro de hechizos, hay una posibilidad de que algunos hechizos se olviden temporalmente. Esta posibilidad depende de la Inteligencia del hechicero de la siguiente manera:

Toma la “Posibilidad de aprender conjuros” de la columna de Inteligencia del hechicero. El porcentaje es restado de 100%. El resultado es la probabilidad que hay de que el hechicero olvide un conjuro de su repertorio.

Por ejemplo: Uthgar (Int 18) ha estado atrapado prisionero en una caverna de orcos durante 5 días. Le han quitado todas sus pertenencias y no ha tenido acceso a su libro de hechizos. El jugador que lleva a Uthgar tiene que comprobar si olvida temporalmente algún conjuro. La “Posibilidad de aprender conjuros” de Uthgar es 85%. Así que su probabilidad de olvidar un conjuro es de un 15% ( $100\% - 85\%$ ). El jugador saca un 6%. Uthgar desgraciadamente olvida un hechizo.

El hechizo así olvidado es elegido por el DM de entre todos los hechizos usados menos frecuentemente. Podría ser un hechizo de cualquier nivel. Es a discreción del DM. De este modo, los hechizos usados más a menudo no se olvidan tan fácilmente. De un modo similar, los hechizos que han sido lanzados en los dos últimos días se consideran practicados y no se pueden olvidar.

El hechicero necesita hacer la tirada para ver si se le olvida un hechizo cada día, a partir del 5º, hasta que pueda volver a estudiar de su libro durante al menos una hora por día que no estudió. Cada día a partir del 5º, el hechicero añade un 5% a las probabilidades de olvidar un hechizo. Puede perderse un hechizo al día con este sistema.

Por ejemplo: Uthgar (Int 18) aún está cautivo por los orcos. Ha estado 8 días en la caverna. Tenía un 15% de olvidar el hechizo el 5º día y falló la tirada, olvidando un hechizo. El 6º día, añade un 5%, resultando un 20%. Sacó un 47% así que no olvidó ningún conjuro ese día. Así que al llegar al 8º tiene un 30%, y sacó un 29%. En total en los ocho días de cautividad olvidó 2 hechizos.

Esto puede seguir sucediendo hasta que el hechicero olvide todos sus hechizos.

Los hechizos olvidados de este modo, necesitan ser re-estudiados, pero de un modo diferente a cuando el hechicero los aprendió por primera vez. Tendrá un 100% de posibilidades de poder aprenderlo de nuevo. Lo que difiere dependiendo del nivel del hechizo es el tiempo que tardará en volver a aprenderlo.

El hechicero tendrá que estudiar un total de 2 horas por nivel de hechizo para volver a aprender un hechizo olvidado. Estas horas no tienen por qué ser consecutivas pero cada sesión deberán ser de al menos una hora. No se pueden dedicar más de 10 horas al día a tal efecto.

Después de este periodo de tiempo, necesita tirar “posibilidad de aprender hechizos” para comprobar que ha refrescado su memoria. Si no tiene éxito, tendrá que estar una hora más (descansando) por nivel del hechizo. El hechicero tendrá que volver a tirar añadiendo un 5% al porcentaje de éxito (se supone que cuantas más horas descanse, más posibilidades de reemprender el estudio tendrá). Se procederá de este modo cada vez que falle una tirada, añadiendo 5% por nivel de hechizo.

### APRENDER NUEVOS HECHIZOS

Cuando un hechicero se encuentra con nuevos hechizos, debe proceder de un modo similar al indicado en el apartado “Cambio de sistema”. El hechicero debe aún hacer la tirada de “Aprender hechizos” correspondiente a su Inteligencia. Un fallo indica que no puede volver a intentarlo hasta alcanzar el próximo nivel.

Aquí se pretende indicar el tiempo necesario para dominar el hechizo. Como se verá más adelante, es de una semana por nivel del hechizo aplicando los bonificadores por Inteligencia.

Puntuación de Inteligencia	Bonificador
9-15	--
16-17	4
18	7
19	10

Este bonificador (en días) se resta al tiempo necesitado para dominar un hechizo. No se pueden dedicar más de 10 horas al día a esto como se explicó anteriormente.

Ejemplo: Uthgar (INT 16) quiere dominar un hechizo de nivel 2, necesita 2 semanas menos 4 días para tal efecto. Es decir, pasados 10 días estudiando 2 horas diarias, tendrá dominado el hechizo.

### COMPONENTES DE CONJUROS

Además de los componentes materiales indicados en la descripción de los conjuros (recuerdo que es una regla opcional), sugiero dejar a la elección del lanzador la utilización de componentes no especificados. Esta improvisación dará más emoción al juego. Por ejemplo, si para la realización de una *Bola de Fuego* el mago utiliza una luciérnaga o una escama de dragón rojo el DM deberá añadir alguna bonificación a la realización del hechizo. La tirada de lanzamiento de hechizos se explica más adelante.

### CAMBIO DE SISTEMA

Para reflejar el paso de un sistema a otro no se puede permitir al mago que de la noche a la mañana tenga a su disposición todos los conjuros de su libro. Por ejemplo, el mago podrá lanzar cualquier hechizo que ya hubiera utilizado anteriormente a la aplicación del sistema nuevo sin necesidad de estudiarlo, pero cuando quiera hacer uso de alguno que no había lanzado nunca tendrá que pasar un número de semanas igual al nivel del hechizo estudiándolo para dominarlo y poder tenerlo a su entera disposición. Esto no requiere mucho tiempo, tan sólo el que tardaría en estudiarlo normalmente, es decir, que si intenta estudiar uno de nivel 5 tendrá que estar 5 semanas estudiándolo, sí, pero sólo 50 minutos al día. A partir de esas 5 semanas para dominar el hechizo ya no necesitará estudiarlo específicamente todos los días, tan sólo repasarlo en la hora diaria anteriormente comentada.

Esta restricción pretende hacer más realista el sistema ya que sería absurdo que un conjuro que no ha utilizado nunca (aunque esté en su libro de hechizos) estuviera a su entera disposición sólo por el hecho de que ya no hay que memorizar los conjuros todos los días.

### VARIACIONES DE HECHIZOS (sólo para magos)

Con las reglas estándar de AD&D®, ¿qué pasa si falla el hechizo? Nada, nunca ocurre. O el lanzador conoce el hechizo a la perfección, o no puede lanzarlo. Peor aún, cuando un hechicero conoce el conjuro pero quiere una pequeña variación de él (por ejemplo, un hechizo de *Luz* que produzca luz verde, o un pájaro de fuego de un *Luces danzantes*), debe gastar tiempo

y dinero en investigar un nuevo conjuro. Este sistema está diseñado teniendo en cuenta ambos factores.

En este sistema, el mago se concentra en la energía mágica hasta que tiene la certeza de tener una “imagen” exacta en su mente de lo que quiere realizar. Por consiguiente, el mago puede estar más tiempo concentrándose, o incluso arriesgarse y reducir el tiempo de lanzamiento del hechizo rápidamente, pero exponiéndose a que el hechizo falle.

Hay que destacar que si se le distrae mientras lanza el hechizo, aún puede intentar lanzarlo, con penalizaciones por la distracción (ver más adelante), o puede cancelar el hechizo. Se puede cancelar el hechizo en cualquier momento, pero es costoso, y en consecuencia pierde los puntos mágicos. Si el mago resulta herido mientras lanza un hechizo, el hechizo se pierde automáticamente y también los puntos mágicos.

Específicamente, la tirada de lanzamiento de hechizos es como sigue:

$$\text{Nivel del lanzador}/3 - \text{Nivel del hechizo} + \text{Modificadores especiales} + 1d20$$

Nivel del lanzador: Este modificador es simplemente el nivel de experiencia del lanzador. Se divide entre tres y se redondea (siempre) hacia arriba. De este modo, un mago de nivel 5 añadirá +2, y para uno de nivel 9 será +3.

Nivel del hechizo: Los hechizos de nivel alto requieren de poder mucho mayor y de más complejidad que los de menor nivel. Es razonable, que estos hechizos sean más difíciles de lanzar. La penalización es -1 por nivel del hechizo, así que un hechizo de nivel 4 tendría un -4.

Modificadores especiales: Incluyen los diversos ajustes al lanzamiento de hechizos que se aplican sólo bajo ciertas circunstancias o en situaciones específicas de la campaña. Se listan a continuación.

## **HERIDAS**

El lanzador ha perdido el 25% de sus PG totales: -1

El lanzador ha perdido el 50% de sus PG totales: -2

El lanzador ha perdido el 75% de sus PG totales: -4

(no acumulativos)

Daño sin armas recibido durante el lanzamiento: -2/PG perdido

Daño de arma recibido durante el lanzamiento: hechizo cancelado.

## **ESPECIALIZACIÓN**

El mago lanza un hechizo de una escuela especializada: +2

El mago lanza un hechizo de la escuela opuesta: -2

## **CANSANCIO, IMPEDIMENTOS, ETC.**

Fatigado (El lanzador no ha dormido): -2 por día sin dormir.

Distraído: -1 a -4

El lanzador lleva armadura no permitida (o escudo): -10 + CA de la armadura.

(Si el lanzador lleva escudo no puede utilizar componentes materiales, así que se aplica un -4 adicional. Ver más adelante: “No utilizar componentes”)

## **IMPROVISACIÓN**

Intentar variación menor de un hechizo conocido: -2

(por ejemplo “bola de fuego verde”)

Intentar variación mayor de un hechizo conocido: -4 o más

(Por ejemplo “bola de nieve” basada en la bola de fuego. Si hay una variación tan grande, el DM debería regular esto diciendo que el hechizo es de nivel mayor necesitando entonces más puntos mágicos. Por ejemplo: una *Bola de Fuego* con doble radio, o más daño por dado. El DM debe asegurarse que el hechizo improvisado utiliza más o menos la misma energía mágica que el memorizado).

Lanzar un hechizo no dominado (pero conocido)<sup>4</sup>: -5

Está tiempo extra concentrándose: +1/unidad de tiempo (Máximo 4)

Está menos tiempo concentrándose: -2/fase -5/round

(El lanzamiento instantáneo es posible. Para un lanzamiento instantáneo, hay un mínimo de -5. Esto se aplica incluso para hechizos que normalmente se lanzan en un segmento, es decir, incluso para los que tienen iniciativa 1).

Hechizo embustero: -1/-1 en la tirada de Identificar conjuros

(Esta es una técnica con truco que se usa para que otro lanzador de conjuros, con la pericia de Identificar conjuros, piense en un hechizo completamente distinto. El hechicero debe tener el componente del hechizo, si lo hay, que intenta imitar y no puede usar ningún componente material del hechizo real. Si el hechizo imitado tiene un tiempo de lanzamiento distinto que el real, entonces el hechicero debe ajustar esto con la regla de gastar más o menos tiempo del apropiado concentrándose, y aplicar el modificador adecuado).

## FUENTES DE ENERGÍA

Por cada punto extra utilizado en el hechizo: +1 (Máximo = nivel del hechizo)

(puede ser utilizada *vis* para este efecto, ver más adelante)

Por cada dos puntos de golpe sacrificados durante el lanzamiento: +1 (Máximo 10)

(El mago utiliza energía física al igual que mental. Los PG son recuperados normalmente. Que la nariz sangre o una sudación inmensa, etc. es común mientras se usa este método).

Por cada punto de FRZ o de CON sacrificado durante el lanzamiento: +4

(Se recuperan muy despacio – días o semanas – es similar a gastar PG, pero en un grado mayor. Este apartado se deja al albedrío del DM).

Componentes materiales de hechizo utilizados: +1 a +3

(El DM decide si son apropiados.)

No utilizar componentes del conjuro (V, S, M): -4/componente

(Esto se basa en la teoría de que los componentes verbales, somáticos y materiales son un modo de hacerle más fácil al lanzador comprender los patrones mágicos pero no imprescindibles. (De modo similar a cuando los niños utilizan sus dedos para contar). Depende del DM determinar si es o no razonable descartar un componente. Por ejemplo, no puedes descartar componentes verbales en hechizos como *Ordenar*, *Palabra poderosa* *Matar*, etc., y no puedes descartar componentes somáticos en hechizos como *Dedo de Muerte*, *Presa sacudidora*, etc.

---

<sup>4</sup> Es decir, el hechicero copió el conjuro a su libro en un momento dado pero aún no ha tenido tiempo de estudiarlo para dominarlo.

Después de que se haga el total de todos los modificadores (más otros que el DM crea oportunos y que no se detallan aquí –como por ejemplo los de niveles de cansancio–), el jugador debe tirar un dado de 20 caras, añadir los modificadores, y determinar si tiene éxito o no. La tabla a continuación muestra todas las posibilidades:

TIRADA DE DADO MODIFICADA	RESULTADO (ver abajo)
25+	¡Wow!
22-24	El hechizo funciona un poco mejor de lo normal.
6-21	El hechizo funciona normalmente.
3-5	El hechizo funciona parcialmente.
0-2	El hechizo fracasa, sin efecto.
<0	El hechizo explota.

Las excepciones son:

- Un 1 natural (TSM) es “El hechizo funciona parcialmente”, o si el modificador antes de tirar el dado es 20 o más, entonces “El hechizo funciona normalmente”.
- Un 20 natural (TSM) es “El hechizo funciona un poco mejor de lo normal”, o si el modificador antes de tirar era –14 o menos, entonces “El hechizo funciona normalmente”.
- Usar el mejor resultado si sale un 20 natural, o el peor si sale un 1 natural.

Wow: Si el lanzador obtiene un 25 o más en su tirada, algo grande sucede. Algunas sugerencias son: el hechizo dobla su efecto en todas sus estadísticas, doble daño, más información ganada, permanente (¡fuera de lo común!), etc.

El hechizo funciona un poco mejor de lo normal: El lanzamiento va a la perfección; y hace un poco más de lo esperado. Algunas sugerencias son: cualquier fuente de energía extra no se gasta, +2 al daño por dado, 25% más criaturas afectadas, etc.

El hechizo funciona normalmente: El hechizo funciona como se pretendía.

El hechizo funciona parcialmente: El hechizo no llega a la altura de lo que se esperaba. Algunas sugerencias son: cada estadística del hechizo (incluyendo daño) se reduce a la mitad, el hechizo afecta a otros (perjudicándoles), el lanzador se desmaya, etc.

El hechizo explota: Esto significa que algo de la energía del hechizo explota encima del lanzador. Pueden suceder multitud de cosas, pero siempre son de igual fuerza que el nivel del hechizo. De este modo, un *Detectar Magia* que explota no hará mucho, pero ten cuidado si pasa con un *Detener Tiempo* o un *Deseo*. Los efectos típicos son: el daño lo recibe el lanzador, información falsa, pérdida permanente de los puntos mágicos igual a la mitad del nivel del hechizo (redondeo hacia arriba), etc.

Es importante recordar que estas tablas son solo sugerencias, y que el DM y los jugadores deben interpretar conjuntamente los resultados. La magia es algo tremendamente peligroso – para el lanzador y para el objetivo – y estos resultados deberían ayudar a la apreciación de ese riesgo, no arruinar el juego. También es aconsejable intentar hacer los accidentes apropiados al hechizo que falla. Por ejemplo, un hechizo basado en el fuego seguramente no hará que el lanzador se convierta en un medio hombre lobo, pero bien podría invocar accidentalmente un elemental del fuego, o engullir al lanzador en llamas. La responsabilidad de hacer estas decisiones se deja a cargo del DM porque no pueden ser estipuladas fácilmente.

Básicamente, este sistema equilibra los niveles de los magos para que no haya un salto repentino en poder a altos niveles. También anima un poco el uso de hechizos de nivel bajo, haciendo hechizos de nivel más alto, cosas que deben ser llevadas con cuidado. También

introduce la imprevisibilidad en tipos de hechizos y sus resultados, haciendo la magia incluso más misteriosa y temida.

Los magos de nivel bajo tenderán a arriesgarse no utilizando los componentes de hechizo, y no se preocuparán mucho de las penalizaciones. Los magos de niveles altos tendrán a poner tanto cuidado como sea posible, para que la posibilidad de explosión o resultados desastrosos sea ínfima.

### **DRENAR PUNTOS MÁGICOS (regla opcional)**

Algunos magos malignos han aprendido a drenar puntos mágicos directamente de recipientes inanimados. A estos magos se les conoce con el nombre de Derani, y se les teme y odia.

Para empezar, sólo los seres con un mínimo de Inteligencia de 5 poseen suficiente energía mágica útil para ser objeto de este drenaje. Las criaturas sin Inteligencia como plantas o animales de granja no poseen energía mágica en cantidad suficiente para que un mago (o un clérigo) drene.

Debe remarcarse que drenar puntos mágicos de una criatura viva es un acto extremadamente malvado. Utilizando el sistema opcional de Alineamiento (detallado en otro suplemento de reglas), aplica un punto hacia el mal por cada punto drenado de este modo.

A fin de ser capaz de drenar energía mágica, un lanzador de hechizos debe tener un Requisito Primario mínimo de 18. Para drenar energía mágica, el lanzador se concentra en la víctima durante un round. La víctima siente el intento y se percata de lo que el Derani va a hacer.

La víctima debe estar cerca del lanzador – el alcance máximo es de 1 metro por cada nivel del Derani. La acción dura un round completo; como al lanzar un hechizo, el drenaje de energía mágica puede ser interrumpido sufriendo el lanzador daño.

Al final del round, el lanzador y la víctima hacen una tirada por debajo de sus niveles. Cuanto más baja sea la tirada mejor para la víctima. El Derani drena un número de PG igual a la diferencia entre su tirada y la de la víctima. Si el Derani se las apaña para tocar a la víctima durante el proceso, entonces ésta sufre un  $-4$  a la tirada.

Por ejemplo, un Derani de nivel 15 intenta drenar energía mágica de un luchador de nivel 10. Cada uno tira 1d20. El lanzador saca un 7, y el luchador un 6. El luchador ha pasado la tirada por 4 y el Derani por 8, o sea, que el hechicero drena 4 PG ( $8-4 = 4$ ). Como cuando un hechicero utiliza su propia vida como puntos mágicos, el luchador ahora debe pasar una tirada de shock del sistema o la mitad de los puntos perdidos es permanente.

La energía mágica drenada de un objetivo inanimado proporciona un número de puntos mágicos igual a la mitad de la cantidad drenada. Por ejemplo, en el caso anterior, el lanzador ganaría 2 PM ( $4/2 = 2$ ) para usar en sus hechizos. Si el lanzador fuera de nivel 20, y consiguiera un 2, podría drenar entonces 14 PG (y ganar 7 PM) en ese round. Un Derani nunca puede llegar a tener más PM que el máximo permitido por su nivel.

En el ejemplo anterior, si el Derani hubiese colocado sus manos en la víctima mientras intentaba drenar energía mágica, entonces el luchador habría sufrido una penalización de  $-4$  a su tirada de nivel. Nota, esto no afecta a la cantidad de PM drenados por el Derani (si éste tiene éxito); sólo le hace a la víctima más difícil el resistir el intento.

Si el lanzador drena suficientes PM del blanco para matarlo, la criatura se reanimará en 1d6 turnos, como un zombie bajo el control del lanzador.

De un modo semejante al drenaje de PG para convertir en PM, un Derani (mago) que intente drenar a un mago o un Derani (sacerdote) que intente drenar a un sacerdote recibirá por parte del blanco PM o PF directamente. O sea, que cuando un mago intenta drenar a otro mago, lo primero que recibe son PM. Igualmente, un Derani (mago o sacerdote) que intente drenar a un sacerdote debe atenerse a la regla que se explica a continuación y correr el riesgo de



sobrecargarse de energía. En estos casos, al Derani le llegan todos los PM que drena (no la mitad) porque esta energía mágica ya se encontraba en forma de PM. Si el blanco no tiene PM (porque ya ha usado su reserva diaria), se procede de forma normal (drenando PG).

**Regla especial para sacerdotes:** Esta regla sólo es aplicable para el drenaje de energía mágica entre sacerdotes estrictamente o un mago intentando drenar a un sacerdote. Con cualquier otra categoría de personaje, se aplican las reglas descritas anteriormente. Se basa en el principio de que los sacerdotes reciben su energía mágica directamente de su dios, así que si otro sacerdote intenta drenar esos puntos, correrá un riesgo elevado.

Como los PF de los sacerdotes se obtienen directamente del poder de su deidad, cuando son drenados el Derani corre el riesgo de sobrecargarse de energía. Por cada PF absorbido el Derani (mago o sacerdote) recibirá 2 PM o PF (o sea, el doble). Si en el proceso, los puntos absorbidos sobrepasan el máximo permitido, dicha cantidad sobrepasada se recibe en forma de daño.

### VIS EN BRUTO

El poder mágico (*vis*) a veces se encuentra en objetos físicos, sea porque un mago lo ha encerrado allí (gemas) o debido a procesos mágicos naturales. Cuando está en forma física recibe el nombre de “*vis* en bruto”.

La *vis* en bruto para simplificar siempre será *vis* Vim, poder mágico puro almacenado en forma física. La *vis* en bruto se presenta bajo muchas formas distintas, que incluyen sangre, pieles, cuernos, plantas, savia, cristales y minerales. Cuando la usas, se pierde permanentemente y su forma física cambia. Se disuelve, seca, pulveriza, marchita o lo que sea apropiado al material en que esté atrapada la *vis*.

La *vis* en bruto se puede usar para potenciar un hechizo, realizar un hechizo sin tenerlo estudiado o servir de ayuda en otras muchas actividades mágicas. La *vis* se mide en “Puntos de *vis*”, que en términos de juego son equivalentes a los PM. Las acciones más poderosas requieren más puntos de *vis*. Los magos miden la *vis* en “peones”, cada uno igual a un punto. Diez “peones” hacen una “torre” y diez “torres” una “reina”.

Cuando gastes *vis* en bruto, tienes que estar tocándola. Esta es la razón por la que los magos lleven su *vis* en colgantes o anillos y además es una señal visible de que tienen *vis* para usar si se les desafía. Cuando decides usar *vis* en bruto tienes que determinar el número de peones que vas a invertir en la actividad mágica. Una vez has establecido la cantidad no puedes cambiarla, y si el hechizo se interrumpe o falla, toda la *vis* dedicada a él se pierde. Naturalmente, puedes lanzar hechizos sin gastar *vis* alguna.

La cantidad de *vis* que puedes utilizar en un momento dado tiene sus límites. No puedes gastar más peones de *vis* que el nivel del hechizo. Por ejemplo, si el mago trata de lanzar un hechizo de nivel 4 no puede gastar más de cuatro peones de *vis*. Este límite se impone para un asalto de actividad o para el lanzamiento de un hechizo.

Si intentas usar más *vis* de la que el nivel te permite, sea lanzando un hechizo o trabajando en el laboratorio, los puntos se pierden (no obtienes de ellos ningún beneficio). No cuentan para la acción que realizas, pero quizás sí, si el DM estima extrema la cantidad de *vis* y estabas realizando un objeto mágico. A elección del DM, el poder mágico incontrolado que liberas puede afectar a tu entorno, causando efectos mágicos secundarios en proporción a la cantidad de *vis* incontrolada que gastas.

### USAR VIS EN BRUTO

La *vis* en bruto es poder mágico en forma física. Puedes usar *vis* para mejorar tu TLH<sup>5</sup> como se ha visto antes. El número total de peones de *vis* que puedes usar cuando lanzas un hechizo está limitado por el nivel del hechizo (ver *Vis* en Bruto, anteriormente). Es necesario que el DM controle la cantidad de *vis* libre que aparece en su campaña, que debería ser muy escasa. Mientras que la que los hechiceros almacenan es cosa suya y su esfuerzo.

---

<sup>5</sup> Tirada de Lanzamiento de Hechizos.

Usar *vis* en bruto para potenciar un hechizo en cualquiera de las tres formas descritas es peliagudo y si el hechizo fallase el DM debería tener en cuenta la potencia del hechizo a razón de los PM extras (*vis*) que se pretendían usar.

Como regla opcional y por supuesto a juicio del DM, un mago podría usar *vis* para lanzar una improvisación de un conjuro que no se parece a ninguno de los que domina utilizando el número de puntos que el DM considere apropiado dependiendo del efecto del hechizo.

### APÉNDICE DEDICADO A LOS SACERDOTES

Para no desequilibrar el juego dotando de un poder muy alto a los hechiceros en detrimento de los sacerdotes, este sistema de Puntos Mágicos esta también a disposición de los sacerdotes, aunque con algunas diferencias.

Se deja a elección del DM llamarlos Puntos Mágicos como se han nombrado a lo largo de este suplemento o poner una nota de originalidad llamándolos Puntos de Fe o algo similar. Esto es lo de menos.

La cantidad de Puntos de Fe (PF) básicos de que dispone un sacerdote se detalla a continuación y se calcula de un modo idéntico a como se calculan los PM de los hechiceros.

Nivel del sacerdote	Número de PF	Nivel del sacerdote	Número de PF
1	1	11	53
2	2	12	65
3	4	13	74
4	7	14	90
5	10	15	99
6	15	16	111
7	19	17	126
8	26	18	148
9	34	19	151
10	43	20	165

Los puntos que aparecen en la tabla anterior son la base. Como sabrás, un sacerdote tiene más conjuros de lo normal por una Sabiduría particularmente alta. Así, si el sacerdote recibía dos conjuros más de nivel 1, a lo encontrado en la tabla se deberán añadir 2 PF.

Recordar que tanto los hechiceros como los sacerdotes tienen restringido el lanzamiento de hechizos según la Tabla 21 para hechiceros y la Tabla 24 para sacerdotes excepto en los especiales de nivel 1, que reitero se pueden lanzar tantos como PM o PF se tengan disponibles. Esto podría representarse con unas determinadas casillas que el jugador va tachando a medida que las gasta. Recordar también que se pueden utilizar “casillas” de hechizos de nivel más alto para lanzar hechizos de nivel más bajo.

Ejemplo: un sacerdote de nivel 5 tiene tres casillas de nivel 2 y una de nivel 3. Esto quiere decir que con sus PF puede lanzar todos los de nivel 1 que quiera más tres de nivel 2 y más uno de nivel 3. O también todos los que quiera de nivel 1 más cuatro de nivel 2 y ninguno de nivel 3.

La pérdida de PF afecta de igual manera a los sacerdotes que la pérdida de PM a los magos (perdiendo un nivel de fatiga<sup>6</sup>) y la recuperación se realiza de igual manera.

El Proceso de Memorización es quizá la parte más diferente entre ambos lanzadores de conjuros. Al contrario que los hechiceros que tienen que estar un número determinado de semanas estudiando un hechizo de su libro para dominarlo (ver *Proceso de Memorización*), los sacerdotes deberán dedicar un tiempo determinado para dominar una esfera en particular. A

<sup>6</sup> El suplemento Player's Option: Combat & Tactics también incluye reglas avanzadas para el cansancio.

partir de ahí tendrán todos los hechizos de esa esfera a su disposición siempre teniendo en cuenta el dios y la decisión del DM.

El tiempo que tarda un sacerdote en dominar **un nivel de una esfera** es un mes por nivel de la esfera. Es decir que para tener a su disposición los conjuros de nivel 1 de la esfera Total y los de nivel 1 de la Curadora, el sacerdote necesita de 2 meses de plegarias y comprensión de los conjuros.

Existen 16 esferas (sin contar las aportadas por el *Tomo de Magia*) así que para dominar todos los conjuros de nivel 1 de sacerdote que aparecen en el Manual del Jugador se necesitan 16 meses. Para tener a su disposición conjuros de nivel 2, se necesita otro mes para dominar los conjuros de nivel 2 de la esfera y así sucesivamente. Obviamente, un sacerdote no puede tener acceso a los conjuros de más de nivel 3 de sus esferas menores, así que por ejemplo es absurdo que intente dominar la esfera nivel 4 Curativa si pertenece a sus esferas menores.

Esta regla, que en un principio puede parecer muy restrictiva, debe ser considerada fríamente. Es decir, un mago con el sistema de PM tendrá a su disposición en cualquier momento todos los hechizos dominados de su libro, pero un sacerdote con PF tendría todos los conjuros del *MJ* a su disposición en cualquier momento y esto no sería justo. Para ello, el sacerdote tiene que dedicar meses de acciones que tengan que ver con su dios y de plegaria hasta dominar la esfera Total nivel 1, la Vegetal nivel 1 y 2, etc. (Además esto puede dar pie a una buena dosis de interpretación por parte del clérigo).

De modo semejante a la hora de repaso de los hechiceros, el sacerdote también debe dedicar una hora de rezo al día a su dios. Las reglas de componentes materiales de los hechiceros se aplican de igual modo a los sacerdotes.

Para cambiar de sistema (entre las reglas estándar y las nuevas) en una campaña ya comenzada, el DM deberá asignar a su juicio un número de meses al sacerdote para que el jugador los utilice en dominar las esferas como se explicó anteriormente.

Al contrario que los hechiceros, los sacerdotes no fallarán en el lanzamiento de sus conjuros (ya que el poder lo reciben directamente de su dios) a menos que tengan una Sabiduría particularmente baja, es decir, de 1 a 12 (consultar Tabla 5 del *MJ*). Es decir, no tienen que realizar ninguna tirada cuando lancen conjuros.

Se debe tener también muy en cuenta la Regla especial para sacerdotes del apartado *Drenar Puntos Mágicos*.

## **APÉNDICE DEDICADO A PERSONAJES INICIALES**

El hechicero inicial (de nivel 1) tendrá a su disposición 1d10+1 conjuros (de nivel 1) dominados. Esto no cambia el número de conjuros que hay inicialmente en su libro, como antes esto depende del DM y su campaña.

El sacerdote tiene igualmente 1d6+1 esferas dominadas de nivel 1.

El DM es libre de crear PJs de nivel superior a 1, dejando a su juicio la disposición de más conjuros en el caso de los hechiceros o más esferas dominadas en el caso de los sacerdotes. Sería aconsejable, para este caso, 1d10+1 para hechizos de nivel 4 o menos, 1d6+1 de niveles 5 a 7 y 1d3+1 para niveles 8 ó 9. Para sacerdotes, podría ser 1d6+1 hasta nivel 4 y 1d4+1 para los de nivel 5 a 7.

Suplemento no oficial sin ánimo de lucro terminado en noviembre de 1999 y modificado en febrero de 2000 por Bukran ([bukran@teleline.es](mailto:bukran@teleline.es)) con la esperanza de que ayude al juego y no lo entorpezca. Espero tus comentarios.