

Sombras del Sol Oscuro

por Alberto Tirado/ Jesús Vidal.

Uno de los mundos /campaña de moda para el juego AD&D, traducido a nuestro idioma, es el mundo de Sol Oscuro (Dark Sun). Este mundo ofrece una nueva gama de razas y clases no disponibles en otros mundos, lo cual junto con una peculiar ambientación, hace que Sol Oscuro sea una campaña atrayente para los aficionados al juego de AD&D.

El primer problema que plantea es una reducida pero completa gama de contradicciones (tanto en la versión original como en la traducida, y eso a pesar de que la versión en castellano ha sido traducida con gran corrección y se han añadido algunas adendas que no aparecen en la original) que puede llegar a complicar la vida a muchos masters; otro problema interesante es el de la falta de desarrollo de dos clases: el mago preservador y el mago profanador.

Los aficionados a Sol Oscuro conocerán la existencia de una pentalogía (cinco libros

ambientados en el mundo de Sol Oscuro que tratan en profundidad la caída del rey Kalak, gobernante de la ciudad-estado de Tyr, y el advenimiento de un nuevo régimen); pues bien, en el primer libro podemos observar las evoluciones de Sadira, una maga preservadora perteneciente a la Alianza del Velo (Veiled Alliance, ver el complemento de La Ciudad-Estado de Tyr para más información) que acabará siendo una personalidad importante en la revuelta contra Kalak. En este libro se explica un curioso e interesante concepto de la magia athasiana, indicándose que necesita la fuerza vital de las plantas para poder tener existencia (de ahí viene la desolación de Athas, producida por el uso abusivo de hechizos durante las guerras de exterminación protagonizadas por los actuales reyes-hechiceros, profanadores de elevado nivel). Existen dos métodos para poder reunir energía mágica: uno, el de los preservadores, consiste en canalizar con extrema precaución esa energía hacia su cuerpo, evitando drenar a las plantas de toda su vida; el otro sistema, utilizado por los profanadores, es mucho más violento, ya que consiste en obtener esa misma energía de forma mucho más rápida, sin importarles las fatales consecuencias que ello acarrea al terreno (destrucción de la vida vegetal, transformando el terreno en cenizas).

Una vez observado esto, podemos comprobar cómo en el manual de reglas (o en el suplemento de Los Reyes-Dragón), la diferencia entre ambas clases de magos radica simplemente en unos puntos de experiencia (el profanador avanza más rápido que el preservador), y en una tabla de destrucción del

terreno, pero toda la "salsa" que diferencia a unos y a otros se pierde irremisiblemente.

Para poder aprovechar a fondo ese peculiar sistema de magia, expuesto en las novelas, he tenido en cuenta dos factores: la velocidad de obtención de energía mágica y el almacenamiento/retención de la misma.

1. Velocidad de obtención de energía: la diferencia entre un preservador y un profanador radica en que el primero tiene un gran cuidado a la hora de absorber energía, para no dañar el ya de por sí maltrecho medio ambiente; este cuidado se traduce en un mayor coste de tiempo en canalizar debidamente las energías necesarias para realizar el hechizo, con lo que los preservadores son más lentos que los profanadores a la hora de lanzar hechizos (así se explica la progresiva conversión de Sadira en una profanadora: un uso abusivo de la magia en zonas desprovistas de vegetación, necesidad de mayor rapidez en los conjuros, etc).

La tabla a pie de página muestra la relación entre el tipo de terreno y el nivel del hechizo que el mago quiere lanzar; el número indicado es el modificador a la velocidad del conjuro que debe usarse a la hora de calcular su iniciativa:

El multiplicador del preservador indica qué número (el tiempo) debe añadirse a la velocidad del conjuro; el multiplicador del profanador es inferior, marcándose así la diferencia a la hora de recoger la energía necesaria para realizar el hechizo.

Ejemplo: Terleb es un mago preservador que se dispone a conjurar una bola de fuego para acabar con un profanador; ambos se encuentran en Tyr, en la Plaza de las

Uno de los mundos más originales con los que nos ha sorprendido el Advanced Dungeons & Dragons ha sido el Sol Oscuro. Un mundo donde nuestros valores arquetípicos sobre la fantasía épica han sido trastocados y donde nuestros conceptos sobre la magia o la religión deben ser replanteados de nuevo.

Te presentamos aquí una alternativa que da más color y diferencia a las dos vertientes de magia existentes: los preservadores y los profanadores. También unos pequeños modificadores a la influencia de la raza en la profesión y una nueva tabla de puntos de experiencia para los clérigos.



Tipo de terreno Nivel del conjuro

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pedregales yermos	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Desiertos de arena	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Tierras malas rocosas	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Llanuras de sal	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Campos de rocas	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Mar de polvo	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Montañas	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+5
Llanuras de matorrales	-	-	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2
Cinturones de verdor	-	-	-	-	+1	+1	+1	+1	+1
Bosque	-	-	-	-	-	-	+1	+1	+1

Multiplicador a la velocidad de extracción:

Preservador: 1

Profanador: 0.5

(redondear fracciones hacia arriba)

Sombras. Esta zona se halla en un cinturón de verdor, aunque la ausencia de árboles cercanos (sólo hay en el jardín de la Ciudad Dorada) hace que la consideremos como llanuras de matorrales. Acudimos a la tabla y vemos que el modificador para reunir energía en este tipo de terreno, para un conjuro de tercer nivel, es de +1, con lo que Terleb tendrá un modificador total de +4: +1 por el terreno y +3 por el conjuro.

Como ya he comentado anteriormente, en las novelas (concretamente en la tercera), observamos el cambio paulatino de Sadira hacia la magia profanadora. Por ello, sería ideal que cada Master tuviera en cuenta el posible cambio de mago preservador a profanador. Una alternativa posible sería asignar unos puntos al preservador (una cantidad fija a primer nivel más otra cantidad inferior que fuera adquiriendo cada nivel); puntos que representarían su adecuación a las enseñanzas de la magia preservadora. Cada vez que el mago preservador hiciera uso del modificador a la magia de los profanadores perdería una cantidad designada por el Master, con lo que si llegara a perder todos los puntos de preservador se convertiría en profanador.

2. Acumulación/mantenimiento de energía: tanto en las novelas como en la caja básica de Sol Oscuro, podemos observar cómo el primer paso para lanzar un hechizo es recoger la energía necesaria que va a consumir el mago para lanzarlo; posteriormente el mago recita las palabras, realiza los gestos y utiliza los componentes necesarios, consiguiendo el efecto deseado; sin embargo, también podemos ver cómo Sadira, una vez recogida esa energía, no lanza automáticamente un



hechizo, sino que aguarda a ver como se van desarrollando los acontecimientos para elegir el conjuro más apropiado para el momento. La idea radica en que una vez canalizada la energía hasta el cuerpo del mago, éste sea capaz de mantenerla durante un período de tiempo antes de tener que realizar el hechizo. Para ello, vamos a igualar el nivel del conjuro con el nivel de energía necesaria para realizarlo (exis-

ten 9 niveles). El mago puede absorber como máximo un nivel de energía igual al nivel más alto de conjuros que sea capaz de realizar, a menos que utilice un pergamino que le permita lanzar hechizos de nivel superior.

Ejemplo: Terleb es un mago de séptimo nivel, con lo que podrá absorber hasta cuatro niveles de energía (ya que puede lanzar conjuros de cuarto nivel). Hay que indicar que esta energía será divisible posteriormente para poder lanzar conjuros de menor nivel (si se absorben cinco niveles de energía, se podrá lanzar un conjuro de quinto nivel; uno de tercero y uno de segundo; tres de primero y uno de segundo; etc).

La única limitación que tendrá el mago será la de ser capaz de retener esa energía el tiempo suficiente como para lanzar varios hechizos. La fórmula para conocer la cantidad de tiempo que un mago puede retener o mantener la energía es la siguiente: (nivel del hechicero - nivel de energía)/2, mínimo de una ronda.

En el ejemplo anterior, Terleb, mago de séptimo nivel, recogía cuatro niveles de energía; de este modo restamos al nivel de Terleb el nivel de energía ($7-4=3$) y dividimos el resultado para dos ($3/2=1,5$); el resultado se redondea hacia abajo. Podemos comprobar que Terleb es capaz de mantener durante una ronda esos cuatro niveles de energía (lo que no le permite más que la opción de lanzar un conjuro de cuarto u otro de menor nivel, perdiendo el resto de la energía).

Una vez sentadas estas reglas sobre magia en Sol Oscuro, quiero hacer un repaso a una regla sobre el efecto en las criaturas vivas de los conjuros lanzados por un profanador (pág.61 del Manual de la versión en



castellano); debería ignorarse el modificador a la iniciativa que sufren las criaturas vivas por el "dolor" (tales efectos no se observan en las novelas y carecen de poco fundamento -a nadie le duele que pisoteen una lechuga-, ya que las criaturas vivas sólo sufren dolor cuando la energía es extraída de su cuerpo, cosa que sólo ocurre cuando la magia es lanzada por un dragón o por medio de un bastón de mago). Creo que debería aplicarse el modificador a la iniciativa cuando el conjuro sea lanzado por este ser o por este tipo de objetos.

Por último, aquí os ofrezco una regla que modifica el uso de los bastones de mago (o similar, como el bastón de poder). En las novelas podemos observar que este tipo de objetos recoge la energía vital de las personas y/o criaturas, causándoles gran dolor (lógico, ya que se produce un drenaje de su energía vital). La regla es simple: el uso del bastón produce un drenaje de 1d4 puntos de vida por cada nivel del hechizo, dividiendo el daño global entre todas las criaturas que se encuentren en el área, incluyendo al portador; cada criatura puede realizar un tiro de salvación para recibir la mitad de daño.

Sacerdotes, razas y otros asuntos.

Como ya habíamos dicho al principio de este artículo, el mundo del Sol Oscuro presenta una nueva visión tanto de la magia hechicera como de la clerical, aun-

que en la caja básica tan sólo se dan unas pautas a seguir, y además, si se lee cuidadosamente el libretto de reglas, se encuentra más de una incoherencia, achacables sólo a la poca profundidad que los creadores del mundo le han querido dar. Por ejemplo, y como ejercicio, recomiendo que se busquen todas aquellas referencias que hay en el libro de reglas de Sol Oscuro a la magia que usan los clérigos y los druidas.

Los clérigos de Athas, de hecho, han sufrido importantes modificaciones que creemos no se han visto lo suficientemente bien reflejadas, fruto de intentar mantener cierta coherencia con el mundo de juego (MDJ). Analicemos punto por punto. Ahora, los clérigos adoran a los elementos, y obtienen sus hechizos de las energías del plano elemental al que rinden culto. Esto restringe los personajes a una lista de hechizos correspondiente a su plano elemental, y les da un acceso limitado a la esfera del Cosmos. Aparte, ganan nuevos poderes a niveles 5 y 7, aunque verdaderamente estos poderes no compensan del todo la importante pérdida en potencial mágico que se produce. De hecho, un clérigo del fuego que alcanza nivel 7 (y por tanto puede lanzar un hechizo de nivel 4) tiene tan sólo en su lista de hechizos un conjuro, lo cual indica que a 20 nivel tiene siete conjuros exactamente iguales. Y se acabó la variedad.

Todo ello nos llevó a pensar que la tabla de experiencia del clérigo (impresa en el MDJ) no reflejaba la realidad del clérigo athasiano. Me explico. El clérigo, digámoslo así, "normal", sufre un fuerte incremento en sus PE entre los niveles 7 y 11. Ahí se estabiliza y paga 225.000 PE por cambiar de nivel. Este incremento tiene su razón de ser en las reglas oficiales, en donde se supone que el clérigo comienza a adquirir fama y es alguien que comienza a ser reconocido dentro de una jerarquía. Pero los clérigos athasianos son individuos solitarios, sin ningún tipo de organización conocida, que además no incrementan demasiado su poder entre esos niveles. Así que, como regla opcional, pensamos en reducir costes y dejar que el clérigo de Athas ascendiera más rápidamente hasta el nivel 11, y a partir de ahí mantener la coherencia con las reglas oficiales. El resultado es la tabla que se muestra aquí. Sin embargo, debe especificarse que los clérigos que deseen acceder a la carrera de elemental siguen teniendo como requisito obligatorio llegar a 2.700.000 PE como se especifica en Los Reyes-Dragón. Los clérigos normales que accedan a nivel 21 sólo pagan 225.000 PE por nivel.

Para acabar con este tema de los sacerdotes, os habréis dado cuenta de que hay una aparente errata en las reglas para los templarios. Se especifica en el libro de reglas que un templario puede extraer de las arcas públicas un dinero en monedas ¡de oro! equivalente a tantos dados de 10 como su nivel, y además multiplicado por diez. Esto, una vez cada mes y sin que nadie le haga preguntas. Ahora bien, si resulta que el oro es un metal preciado por lo realmente escaso que es, ¿cómo se explica esta regla? Y no sólo eso. Si nos ponemos a hacer números, vemos que un templario de nivel 6, de rango medio, tiene un sobresueldo al mes de 330 monedas de oro, como promedio. Nuestra conclusión es que donde dice "monedas de oro" debería decir "monedas de cerámica", lo cual compensa todo lo dicho.

Tabla de experiencia del Clérigo			
Nivel	Valor PE	Nivel	Valor PE
1.....	0	11.....	525.000
2.....	1.500	12.....	750.000
3.....	3.000	13.....	975.000
4.....	6.000	14.....	1.200.000
5.....	12.000	15.....	1.425.000
6.....	24.000	16.....	1.650.000
7.....	48.000	17.....	1.875.000
8.....	84.000	18.....	2.100.000
9.....	150.000	19.....	2.325.000
10.....	300.000	20.....	2.550.000

Razas de Sol Oscuro.

El mundo del Sol Oscuro nos ha dado a conocer nuevas razas de personajes que le dan más coherencia al mundo, dando una idea del desarrollo evolutivo de las mismas. Así mismo, las viejas razas han sido modificadas para reflejar esta idea. Todo



ello constituye en sí una excelente idea..., que de nuevo se malogra cuando notamos que determinadas clases de personajes nos salen mucho más competentes si las cogemos de una raza u otra. No hay más que ver, por ejemplo, quienes hacen unos mortales ladrones (los elfos), o unos brutales gladiadores (los muls), o unos duros guardabosques (los thri-kreen). Y todo ello por el mismo coste en experiencia que un personaje humano. Teniendo este panorama, ¿quién quiere llevar humanos? Ni siquiera podemos aducir la razón de que, cuando lleguen a 20 nivel sólo ellos van a poder seguir carreras avanzadas. Seamos realistas, nadie juega tanto con unos personajes como para llevarlos hasta ese nivel, al menos en España.

Con esto en mente, y de nuevo de manera opcional, hemos optado por "penalizar" a las nuevas razas con un incremento en el coste de PE por nivel, que se ve reflejado en la tabla. En la confección de la tabla se han tenido en cuenta las habilidades que presen-

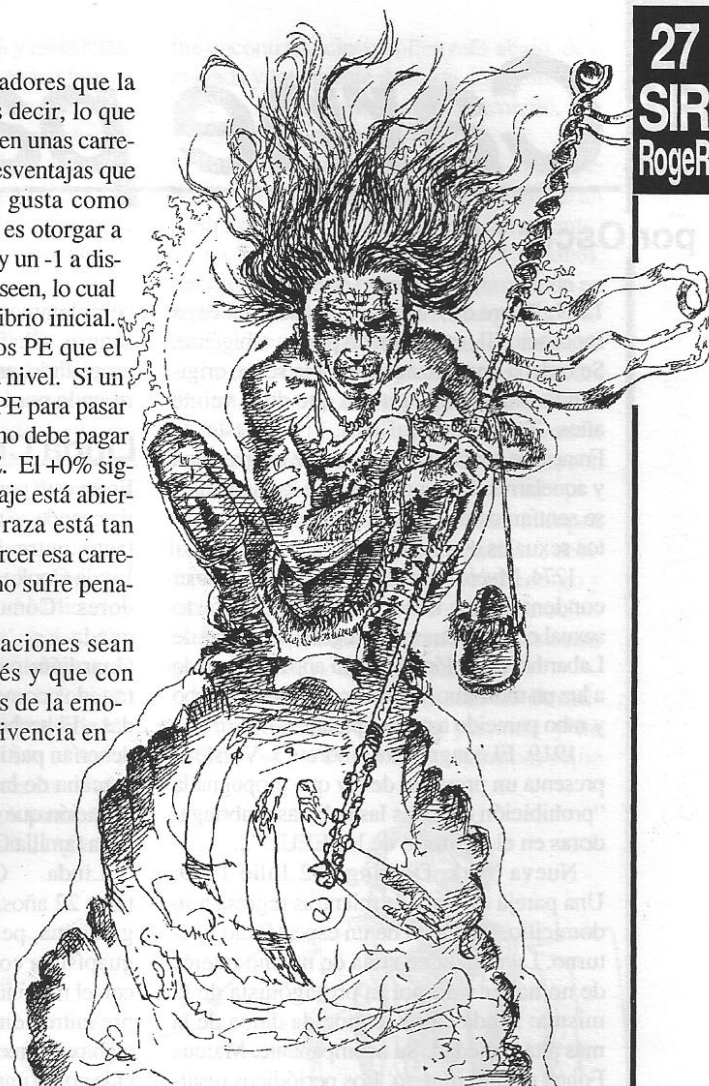
ta la raza en sí y los modificadores que la raza tiene en sus atributos, es decir, lo que hace que sea más competente en unas carreras o en otras, así como las desventajas que puedan tener. Si esto no te gusta como regla, otra opción interesante es otorgar a los personajes humanos un +1 y un -1 a distribuirse en los atributos que deseen, lo cual compensa un poco el desequilibrio inicial.

El porcentaje se añade a los PE que el personaje debe pagar por cada nivel. Si un luchador humano paga 2.000 PE para pasar de nivel 2 a 3, un luchador enano debe pagar el 15% más, es decir, 2.300 PE. El +0% significa que esa clase de personaje está abierta para dicha raza, pero esa raza está tan descompensada para poder ejercer esa carrera de forma competente que no sufre penalización a los PE.

Espero que estas modificaciones sean de vuestro agrado y/o interés y que con ellas podáis disfrutar aún más de la emoción de luchar por la supervivencia en Sol Oscuro.

RAZAS ATHASIANAS-INCREMTO EN PE/NIVEL

	Elfo	Enano	Halffling	1/2 Elfo	1/2 Gigante	MulThri-kreen	
Bardo	-	-	-	+5%	-	-	-
Clérigo	+0%	+5%	+7%	+3%	+0%	+5%	+20%
Druida	-	-	+3%	+3%	-	+0%	+15%
Gladiador	+5%	+15%	+3%	+3%	+20%	+15%	+20%
Guardabosques	+5%	-	+3%	+3%	+10%	-	+25%
Ilusionista	+15%	-	+10%	+3%	-	-	-
Ladron	+15%	+10%	+15%	+5%	-	+5%	-
Luchador	+5%	+15%	+3%	+3%	+20%	+15%	+20%
Preservador	+15%	-	-	+3%	-	-	-
Profanador	+15%	-	-	+3%	-	-	-
Psionista	+3%	+10%	+13%	+0%	+0%	+8%	+25%
Templario	+3%	+5%	-	+3%	-	-	-



¡NO VENGAS! NOSOTROS TE LO ENVIAMOS

Servicio especializado en:

COMICS & ILUSTRACION

- Comic Importación USA
- Todas las novedades nacionales
- Comic-book, Forum, Zinco, Norma...
- Albumes material franco-belga
- Albumes para adultos
- Material atrasado
- Manga en japonés, inglés y español
- Diseño Gráfico, ilustradores
- Servicio de suscripciones (España y USA)

CINE & VIDEO

- Carátulas para estuches de vídeo
- Postales de carteles y actores
- Posters, fotocromos
- Merchandising, camisetas, pins, gorras
- Libros y revistas en español e inglés

ROL & JUEGOS

- Manuales básicos
- Ampliaciones, módulos
- Nacionales y de importación
- Rol, Wargames, Tablero...
- Figuras en plomo y plástico
- Maquetas (SF & F)
- Pinturas, pinceles, dados
- Revistas y Fanzines

¡SOLICITA GRATIS
NUESTRO CATALOGO!
CRISIS-CORREO. Luna, 26.
28004 MADRID
Tlf./Fax (91) 5327885

TODO ESTO Y MUCHO MAS EN...

CRISIS

CRISIS
Luna, 26
28004 Madrid
Tlf. (91)5327885



NOVICIADO
SANTO DOMINGO,
CALLAO