

Gran Manual de la Red para Magos



El Manual de la Red para Magos

Tercera edición



Escrito y editado por: **Jim Gitzlaff**
Traducido por: **Entropía**

Agradezco la ayuda prestada durante la traducción a Dilog, Javi, Mor-Galad, Txaos del Mil y a toda la gente de es.rec.juegos.rol, incluso a los que intentaban deprimirme diciendo que el Spells & Magic trae lo mismo que este manual (¡mentira!).

Pero se lo agradezco especialmente a mi querida Misne, sin ella nunca lo hubiera podido terminar, y a ella dedico este trabajo.

Durante la traducción se ha preferido la palabra “mago” para “magic-user”, ya que la traducción literal, “usuario de la magia”, queda fatal. Pero la inmensa mayoría de las reglas se refieren a todo tipo de personajes que pueden usar magia, no sólo a los magos.

TRADUCIDO POR **ENTROPÍA** PARA **ES.REC.JUEGOS.ROL**

entropia_@hotmail.com

A Misne, con cariño.

Índice

¿Qué tipo de magia hay en tu mundo?

La controlabilidad de la magia	5
La cantidad de magia	5
La controlabilidad de la magia	6
La magia es caos	6
La magia es arte	6
La magia es ciencia	7

Las tuercas y tornillos de ser un mago

Pericias opcionales en no-armas	8
Arcanería	8
Conjuración sutil	9
Conjuración veloz	9
Criptografía	9
Especialización en un hechizo	9
Geografía planar	10
Geometría planar	10
Ingeniería mágica	10
Magias alternativas	10
Matemáticas	11
Meditación	11
Sin efecto apreciable	11
Nuevo kit de mago: el metamago	11
Lista de hechizos	12
Sectas mágicas	13

Sistemas de magia alternativos

El equilibrio del juego	15
El cinturón de herramientas	15
Magos famosos	15
Subsistemas de magia	16
I: sin componentes de conjuros	16
II: puntos de magia sencillo	16
III: ídem, canjear niveles	16
IV: ídem, grimorio Arduin	17
V: el sistema arcano	17
VI: memorización dinámica	18
VII: magia caótica	19
VIII: memorización modificada	19
Sistemas de magia	
I: puntos de magia I	21
II: puntos de magia II	23
III: puntos de magia III	24
IV: control de pericia I	28
V: sistema completo I	32
VI: sistema completo II	35
VII: fuentes de la magia I	38
Comentario del traductor	39

¿Qué tipo de magia hay en tu mundo?

La magia de tu mundo no tiene por qué ser igual que en los Reinos Olvidados, Greyhawk o Kara-Tur. Cada vez hay más suplementos del AD&D que asumen que puede ser muy divertido manejar mundos con leyes mágicas radicalmente distintas. Y esto va desde la ausencia completa de magia en A Mighty Fortress a la presencia de toda una nación de hechiceros en el Mundo Conocido de D&D. Es más, nuestra propia herencia cultural nos muestra que, en la mayor parte de la historia, la magia fue interpretada bajo una luz muy diferente a la que aplican la mayoría de los juegos de rol fantásticos. En algunas épocas, la magia se consideró una forma de cuasi-ciencia, mientras que en otras fue la más oscura de las blasfemias.

"Lo más piadoso del mundo, creo yo, es la incapacidad de la mente humana para correlacionar todo lo que contiene. Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de negros mares de infinitud, y eso no significa que debamos navegar muy lejos. Las ciencias, cada una tirando en su propia dirección, nos han hecho muy poco daño hasta ahora; pero algún día el acoplamiento de conocimientos separados nos abrirá vistas tan horribles de la realidad, y de nuestra espantosa posición en ella, que o bien nos volveremos locos por la revelación, o huiremos de esa mortal luz hacia la paz y seguridad de una nueva era oscura."

[H.P. Lovecraft, La llamada de Cthulhu]

Te toca a ti decidir qué inclinación quieres darle a la magia. El sistema de lanzamiento de conjuros estándar del AD&D hace un gran trabajo al simular un tipo de mundo mágico, pero hace un trabajo mucho peor al modelar otros. Usar sistemas de magia alternativos permite que las reglas del AD&D (que permanecen por lo demás sin cambios) ofrezcan una campaña basada en una interpretación en absoluto estándar de la magia.

Los dos factores más importantes que controlan el modo en que la magia se representa en una campaña del AD&D son la controlabilidad y la cantidad:

1. La controlabilidad de la magia

Significa cómo son de predecibles las fuerzas mágicas. También, relacionado con esto, cómo es la magia de peligrosa para el que la practique.

2. La cantidad de magia.

En otras palabras, ¿tu mundo late al ritmo de la magia, o en cambio la magia es una circunstancia extraña e inusual?

Ya que este segundo factor es analizado sustancialmente en el Manual del Buen Hechicero, no lo trataremos en profundidad aquí. En cambio, la controlabilidad de la magia será discutida con cierta dedicación.

Como estas categorías podrían parecer arbitrarias o carentes de importancia en esta fase, vamos a demostrar su relevancia en mundos previamente establecidos, con una tabla que compara las relaciones entre varias novelas y entornos de campaña, como se ve a continuación [la asignación de los mundos a cada categoría, especialmente en lo que a novelas se refiere, está abierta a reinterpretaciones].

	La Magia es Caos	La Magia es Arte	La Magia es Ciencia
La magia es abundante	El mundo de Moorcock en la saga de Elric	Las tierras de Glantri y Alphatia en el Mundo Conocido de D&D	La tierra de Kelevan en la saga de Riftwar
Nivel normal de magia	El mundo de Fafhrd y el Ratonero Gris de Fritz Leiber	Los mundos de AD&D como Reinos Olvidados y Dragonlance	La tierra de Terramar de Ursula K. LeGuin
La magia es escasa	Los relatos cortos de Lovecraft	Los varios mundos de The Compleat Enchanter	Quizás la tierra de Midkemius de la saga de Riftwar

Así como los libros de Terramar presentan un tipo de magia completamente distinto al de la saga de Elric, lo mismo puede suceder con las campañas de distintos DMs. La elección del lugar en esta tabla al que corresponde un mundo es una de las decisiones más importantes que debe tomar un DM al diseñarlo. También es la causa más significativa de conflictos entre los mundos de campaña de distintos DMs. Para explicar por qué es así, remarcaremos cada categoría y estudiaremos los resultados que las acompañan.

La controlabilidad de la magia:

La magia es caos. Es una representación común de la magia en las primeras novelas de fantasía, en las que la magia es una “anti-ciencia”. Mientras la aplicación de los avances tecnológicos y científicos tienden a añadir orden y estructura al universo, la magia representa el caos auténtico que es liberado mediante rituales o agentes que, en el mejor de los casos, apenas son comprendidos. De este modo, los magos poderosos deben ser tremendamente temidos, pero ellos mismos arriesgan sus vidas o sus almas cada vez que invocan sus poderes.

Los mundos con magia caótica tienden a estar poblados por conjuradores y necromantes (los especialistas más capaces de persuadir a otras criaturas de usar su magia en beneficio del mago). Esto conlleva una ventaja evidente cuando un hechizo directo puede salir por la culata, fallar, o atraer una atención no deseada sobre uno mismo. Los magos salvajes, como ya están utilizando efectos mágicos aleatorios y potencialmente desastrosos, son también buenas elecciones para este tipo de mundos. Los metamagos son imposibles en una campaña con magia caótica.

Las brujas y los magos militantes son los kits más frecuentemente usados. Las brujas tienen la capacidad de tomar ventaja de la naturaleza caótica de la magia utilizando maldiciones, alquimia y seducciones. Los magos militantes, por otro lado, suelen ser aquellos hechiceros que han decidido no confiar exclusivamente en sus peligrosas e impredecibles habilidades mágicas. En vez de ello, mejoran sus posibilidades aprendiendo también el combate físico. Los académicos y los patricios son ambos bastante inusuales en la mayor parte de los mundos con magia caótica.

Caos/Abundante: Un mundo dominado por una magia impredecible no es un sitio estable. Como es mayormente hostil, en este tipo de campañas podría verse lo siguiente...

- poderosos hechiceros liberando enormes y apenas controlables maldiciones que diezman naciones enteras.
- conjuradores malvados que invocan poderosos señores del mal para combatir con enemigos distantes e igualmente poderosos.
- invasiones de extraños seres extraplanares con impenetrables y siniestros propósitos.

Mundos más habitables (pero quizás más sorprendentes) de este tipo incluirían el extrañamente ilógico

País de las Maravillas, de Lewis Carroll (ver también el módulo de TSR "The Land Behind the Magic Mirror," et al).

Caos/Normal: La magia, a causa de su impredecibilidad, es considerada como un problema por la gente común. Los magos no tienen la fuerza o el número para imponer su ley abiertamente, así que a menudo trabajan en las sombras, actuando como consejeros y ayudantes de los ricos y poderosos. También es frecuente encontrarse con magos que se retiran a hogares ocultos para su propia seguridad y privacidad. Un tipo de campaña interesante que encaja con estas perspectivas es la de horror gótico.

Caos/Escasa: La magia aparece frecuentemente en leyendas y cuentos populares, pero poca gente en ese mundo se encontrará con auténticos hechizos en toda su vida. Cuando la magia surge, es un evento que confunde y atemoriza, y al que es muy difícil combatir. A menudo, la razón principal por la que existen tan pocos magos en este tipo de campaña es que la magia es tan intrínsecamente peligrosa que la mayoría muere antes de practicar lo suficiente la hechicería.

La magia es un arte. En la mayor parte de las campañas del AD&D, la magia cae en un punto medio entre la predictibilidad y la aleatoriedad. Los hechizos y los efectos mágicos son bastante constantes, pero sufren de un caos inexplicable en un nivel más detallado. Por ejemplo, el daño que produce una bola de fuego, o su color, puede variar de lanzamiento a lanzamiento, pero nunca hará aparecer de la nada por error a una mariposa gigante. Aún más, muchos hechiceros lanzan conjuros básicamente idénticos utilizando para ello palabras y gestos completamente distintos. En otras palabras, la bola de fuego de un mago puede requerir que se pronuncie la palabra “abracadabra” y el uso de un poco de azufre, mientras que otro mago debe decir “ala kazam” mientras sostiene un gusano resplandeciente vivo. El por qué dos acciones aparentemente distintas producen casi el mismo resultado es un misterio, pero explica por qué un simple guerrero no puede sencillamente coger un grimorio y empezar a invocar cosas a troche y moche.

En general los magos son considerados como practicantes de un complejo arte u oficio. Por lo tanto, pertenecen a gremios, poseen y comparten secretos, y educan a los futuros miembros de la disciplina mediante el aprendizaje o la educación técnica (p.e.: universidades mágicas). Los conjuros tienden a ser aprendidos como recetas o fórmulas, y la investigación se lleva a cabo recurriendo a grandes dosis de ensayo y error, porque no basta con contárselo todo al mago para que le salga bien. Pero de modo general, la

magia no es más peligrosa para el mago que un telar mecánico lo es para el hilandero; no es más que una poderosa herramienta que debe ser respetada.

Los magos son probablemente el tipo de hechicero individual más común en estos mundos, aunque puede haber especialistas de todos los tipos. Los metamagos pueden existir en dicho mundo, pero probablemente sean muy poco comunes.

Seguramente todos los kits estarán representados en tal mundo.

Arte/Abundante: Por una u otra razón, es fácil tanto convertirse en un mago como trepar hasta los niveles superiores. Los objetos mágicos han proliferado, algunas veces tanto que funcionan como los productos que se compran en nuestro mundo. Ya existen muchos ejemplos excelentes de esta clase de campañas. Por ejemplo, el Mundo Conocido del D&D cae probablemente en esta categoría, y sobre todo el Imperio de Alphatia (Dawn of Emperors) y los Principados de Glantri (GAZ 3).

Arte/Normal: La norma del AD&D. Los Reinos Olvidados, el mundo de Greyhawk, Krynn y Kara-Tur, todos caen bajo esta clasificación.

Arte/Escaso: Los magos son muy parecidos a su contrapartida habitual, salvo que hay menos. Esto puede deberse a que...

- hay tanto rencor popular en contra de los magos, que todos han sido muertos u obligados a esconderse.
- una gran catástrofe ha reducido tanto el nivel de la civilización, que la mayor parte del conocimiento mágico antiguo se ha perdido.
- la mecánica del lanzamiento de conjuros es tan compleja que muy poca gente logra aprenderla.

El DM, por supuesto, puede imponer cualesquiera otras razones que le parezcan adecuadas y que lleven a este tipo de mundo.

La magia es ciencia. Es la antítesis de la visión “la magia es caos”. De igual modo que las matemáticas de alto nivel de nuestro mundo moderno, la magia es una ciencia extremadamente esotérica que requiere una predisposición natural y disciplina para aprenderla y utilizarla. Pese a ello, la magia funciona de acuerdo a una serie de reglas que predicen exactamente su comportamiento. Pero no es necesario que en una campaña dada todas estas leyes (o incluso la mayoría) hayan sido ya descubiertas, ya que la disciplina mágica es muy compleja.

La existencia de un fundamento lógico para la magia implica que algunos poderes, una vez son aprendidos, pueden manipularse de modo simple y rápido. Por el contrario, los efectos más complejos sólo pueden ser reproducidos por las mejores mentes.

La investigación y experimentación tienden a ser más teóricas (estudiar y diseñar) que prácticas (lanzar hechizos y manipularlos). En los mundos con un estilo de magia científico, es común desarrollar universidades o academias que dan instrucción mágica formal a sus estudiantes.

La mayoría de los mundos con magia científica tienen una mezcla equilibrada de magos y especialistas. Los metamagos son más comunes en este tipo de mundos que en otros “caóticos” o “artísticos”. También se encuentran muy frecuentemente académicos, ya que su estilo de aprendizaje se presta de por sí al método científico.

Una peculiaridad de esta visión del mundo es que la cantidad de magia tiene necesariamente que crecer con el tiempo. Como la magia es simplemente un sub-campo de una disciplina científica mayor, el conocimiento de la manipulación arcana tenderá a superarse según los investigadores ensanchen el campo. Esto implica que, salvo circunstancias extraordinarias, el número de magos tenderá a aumentar (y probablemente a un ritmo creciente). Es perfectamente posible que un mundo de campaña con magia científica experimente una “revolución mágica” similar a nuestra revolución industrial, debido a que el uso de los hechizos se dispare en su efectividad.

Ciencia/Abundante: La magia y los magos se comportan como los físicos e ingenieros de nuestro mundo real. Existe una enorme cantidad de conocimiento mágico, están representadas muchas de las escuelas y kits, y hay grandes universidades y escuelas que enseñan magia a los estudiantes que lo anhelan. Los hechiceros en la esfera económica producen bienes de consumo y poderosas armas, a menudo empujando a los fabricantes mundanos completamente fuera del juego. El poder político es manejado únicamente por magos; los ejércitos los forman criaturas conjuradas, o guerreros equipados mágicamente con magos como artillería. En tal campaña, los que no sean magos a menudo no pueden hacer otra cosa que no sea jugar un papel secundario.

Ciencia/Normal: Los hechiceros y los objetos mágicos aparecen con la misma frecuencia que la normal en el AD&D, pero sólo por falta de información existente. Ya que la magia no es más que una disciplina científica, la lenta presión de invención de los hechiceros acabará (o eso dicen los magos) por empujar las fronteras conocidas y todo acabará siendo posible por

medio de la magia: un mundo mejor en el cual el conocimiento absoluto estará disponible espera a sólo unas pocas generaciones en el futuro.

Ciencia/Escasa: Bien porque fue perdido o escondido, el conocimiento de la magia es difícil de descubrir. Los hechiceros deben tener un talento asombroso, y por ello la gran mayoría fallan al pasar de aprendices a maestros. Quizás existen unos pocos colegios mágicos en lugares apartados, pero es difícil

encontrar magos lejos de ellos. La magia es estimada por el pueblo, pero aún se la teme.

Con un poco de reflexión, cualquier DM en ciernes puede utilizar este sistema para decidir qué clase de hechicería quiere para su campaña. Es incluso posible usar este análisis como ayuda al decidir qué sistema de lanzamiento de conjuros va a aplicarse (ver más adelante en este libro para una discusión de los sistemas alternativos que existen).

Las tuercas y tornillos de ser un mago

Pericias opcionales en no-armas:

Pericia	Casillas necesarias	Habilidad	Modificador a la habilidad
Arcanería	3	Inteligencia	-3
Conjuración sutil	2*	Destreza	-2
Conjuración veloz	2*	Sabiduría	-2
Criptografía	1	Inteligencia	variable
Especialización en un hechizo	2*	Inteligencia	-2
Geografía planar	1	Inteligencia	-1
Geometría planar	1	Inteligencia	0
Ingeniería mágica	1	Inteligencia	-11
Magias alternativas	1	Inteligencia	-1
Matemáticas	1	Inteligencia	0
Meditación	1	Inteligencia	N.A.
Sin efecto apreciable	2*	Inteligencia	-2

Las pericias marcadas con un * sólo pueden ser aprendidas por magos.

Descripciones:

Arcanería. (Jim Gitzlaff) Esta rara pericia sólo estará disponible en un mundo con un alto grado de conocimiento mágico. Representa un gran paso en el estudio profundo de la metamagia – las fuerzas que yacen bajo la propia magia. Así, normalmente debe ser aprendida en una academia o universidad. Un control exitoso de pericia durante la investigación de un conjuro permite al mago reducir el tiempo necesario para completar esa investigación en un 25%. Lógicamente, los gastos que hubieran surgido en ese tiempo ahorrado no se tienen ya en cuenta.

En general esta pericia en no-armas debería permitirse sólo si el personaje tiene algún contacto poco habitual con el estudio de la magia. Por ejemplo, si el mago estudió varios cursos en una academia de magia durante más de un año. Otra posibilidad es si el personaje tiene sangre demoníaca (como

Merlín). El DM podría sustituir este ancestro por otra criatura menos malévola, como una ninfa o una náyade.

Conjuración sutil. (Matt Stanton) Un mago con esta pericia puede lanzar los conjuros de un modo tan a hurtadillas que ningún observador puede detectar los componentes somáticos a no ser que pasen un control de la pericia de *spellcraft*. Si el mago combina esto con un hechizo de *vocalizar*, entonces el único signo externo de que está lanzando un hechizo será el efecto visible del propio hechizo.

Conjuración veloz. (Jim Gitzlaff) Esta habilidad, tomada una vez, le permite al mago reducir el modificador de iniciativa de cualquier hechizo en 1, si pasa el control de pericia. Si el mago ha escogido esta

pericia más de una vez, debe pasar una tirada de control por cada nivel de aceleración que posea. Esta habilidad no puede tomarse más de tres veces, y ningún hechizo puede ver su iniciativa reducida a menos de 1.

Ejemplos de uso: El mago en estos ejemplos tiene tres niveles en conjuración veloz y una sabiduría de 13 (así, tiene un modificador de +1 ya que posee tres niveles de conjuración veloz)

Ejemplo uno: El mago quiere lanzar *caos* (modificador a la iniciativa de 5). Lanza un 10, 5, y 13. Como ha pasado todas las tiradas, el modificador a *caos* se reduce a 2.

Ejemplo dos: de nuevo, el mago desea lanzar el hechizo de *caos*. Esta vez tira un 12, un 2, y un 20. El hechizo de *caos* ve su iniciativa reducida a 3.

Ejemplo tres: Esta vez, el mago lanza un 5, 19, y 4. Ya que la segunda tirada ha fallado, no importa lo que haya sacado en la tercera (en este caso, la habría pasado). El hechizo de *caos* tiene una iniciativa modificada de 4.

Los hechizos que tienen un tiempo de lanzamiento específico en vez de un modificador de la iniciativa no son acelerados por esta pericia.

Nota de diseño: La habilidad relevante es la sabiduría porque se pensó que se requeriría dureza mental y concentración para descargar el hechizo sin distraerse, más que memoria o capacidad analítica (INT).

Criptografía. (Jim Gitzlaff) La posesión de esta pericia permite al personaje crear y descifrar códigos y criptogramas. Lógicamente, se requiere Leer/ escribir para aprender esta habilidad. Múltiples casillas de esta pericia pueden resultar ser muy útiles para códigos complejos.

Los códigos y demás caen en uno de cuatro niveles existentes de dificultad (equivalentes al número de casillas que tiene la persona que ha hecho el código). Los requerimientos específicos son los siguientes:

Dificultad:	Tiempo base de descifrado:	Modificador a la tirada:
0	10 minutos	+1
1	1 día	0
2	1 semana	-1
3	1 mes	-2

La persona que encripta el texto no puede utilizar un nivel superior al número de casillas que posea. El *tiempo base de descifrado* es la unidad de tiempo que una persona debe pasar para tener alguna oportunidad de romper el código. Cada día dedicado a este menester debe contener al menos ocho horas de

reflexión ininterrumpida, o deberá empezarse el código de nuevo. El modificador a la tirada es una penalización adicional que sólo depende de su dificultad.

El DM puede escoger añadir más modificadores a causa de la longitud del texto o de sucesivos fallos. Los códigos/criptogramas sólo pueden ser descifrados por alguien que esté familiarizado con el lenguaje en el que esté el texto original.

Si los documentos encriptados van a usarse en comunicaciones generales, entonces tanto el emisor como el receptor deben conocer el código. Como cambiar los códigos frecuentemente es impracticable, y se mantienen en uso durante mucho tiempo, entonces sí que merece la pena dedicar tanto tiempo y esfuerzo a descubrirlos.

Pero el cambio de código en sí es muy sencillo, basta con que el encriptador lo decida, ya que es muy rápido crear un nuevo código (del tipo utilizable sin supercomputadoras), generalmente toma unas cuatro horas por nivel de dificultad. Los códigos pueden nombrarse (código A, B, etc) para que el DM pueda recordar cuál se está usando.

Especialización en un hechizo. (Jim Gitzlaff)

Esta pericia realmente especial significa que un mago puede, a través de un estudio y dedicación intensivos, ser capaz de especializarse en un hechizo de igual modo que un guerrero se especializa en un arma. Los magos sólo pueden especializarse una vez en cada hechizo dado, y nunca pueden tomar esta pericia en el primer nivel de experiencia.

Cuando el mago decide especializarse en un hechizo en particular, debe decidir qué componente del hechizo desea enfatizar. Esta elección nunca puede ser cambiada.

Para hechizos únicamente ofensivos:

- Reduce la tirada de salvación de la víctima en -1.
- +1 punto de daño por dado.

Para cualquier hechizo:

- Aumentar la duración en un +50%
- Aumentar el alcance en un +50%
- Aumentar el área de efecto en un +50%

A algunos hechizos se les puede aplicar cualquiera de estas modificaciones (p.e.: *meteoros diminutos de Melf*), y a otros no. Por ejemplo, cualquier conjuro con una duración "instantánea" o "permanente" no puede aumentarse en un 50%. De modo similar, un hechizo con una alcance que sea de "0" o de "contacto" no puede ver este alcance aumentado en un +50%. Finalmente, un hechizo con un área de efecto de "sólo el lanzador" tampoco puede aumentarse.

Geografía planar. (Modificado de *geometría planar* de Dawn of the Emperors; Jim Gitzlaff) Esta pericia le da a su poseedor conocimientos básicos de las geografías de otros planos de existencia. Esto sólo incluye un conocimiento básico, del tipo que aparece en el Manual de los Planos, por ejemplo – pero no información específica acerca de su política, fronteras nacionales y demografía.

Geometría planar. (Jim Gitzlaff) Esta pericia impide que su poseedor se desoriente en el extraño medio ambiente de otros planos. Así, el mago no puede confundirse en planos sin dirección como el astral o los elementales del aire o del agua. También podrá comprender por completo los aspectos multidimensionales del viaje interplanar y los espacios extradimensionales (p.e.: bolsas de contención o *magníficas mansiones de Mordenkainen*). Un control de pericia le permite al mago conocer una gran variedad de datos:

- cuándo un hechizo dado se comportará de modo extraño debido a la naturaleza sin dirección privilegiada, o multidimensional, de un plano específico.
- cuando sería malo, y cuando no, llevar una bolsa de contención a una *magnífica mansión de Mordenkainen*.
- modos inusuales de comportamiento de los planos debido a su dimensionalidad (p.e.: ir de un nivel de Nueve Infiernos a otro al entrar en el espacio que forma un hechizo de *truco de la cuerda*).

El DM puede permitir otros tipos de información si los considera apropiados.

Ingeniería mágica. (Modificado de *ingeniería mágica* de Dawn of the Emperors) Un personaje con esta pericia puede determinar la naturaleza de un objeto mágico con mayor facilidad. Y esto lo hace examinando el objeto y buscando pistas en su composición, forma y decoración. Un control de la pericia con éxito indica que el personaje ha identificado correctamente el objeto. Algunos de ellos, que posean magia particularmente inusual, harían que se aplicase un malus significativo a esta tirada (p.e.: mientras que una espada +1 y un anillo de invisibilidad no tendrían modificadores, una Espada de Filo o una Vara de los Magos serían más difíciles de identificar correctamente).

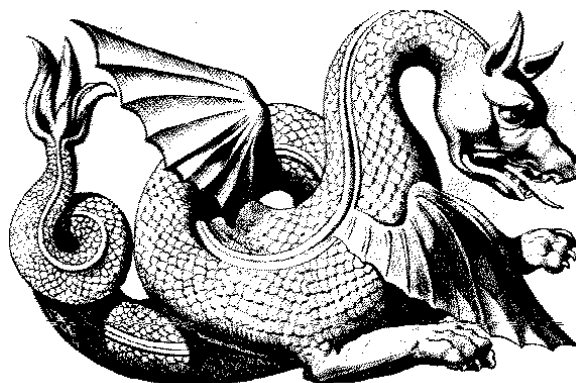
Tanto si el control de pericia tiene éxito como si no, el personaje que utiliza esta habilidad creará siempre que ha identificado correctamente el objeto. Pero, claro está, si falla la tirada el DM le infor-

mará de que el objeto es algo distinto de lo que en realidad es.

Esta pericia también reduce el tiempo necesario para crear un objeto mágico en un porcentaje igual a la inteligencia del mago o clérigo.

Magias alternativas. (Modificado de *magias alternativas* de Dawn of the Emperors; Jim Gitzlaff) Esta habilidad permite tener una cierta familiaridad con la magia que no está basada en el lanzamiento de hechizos convencional. Como ejemplos sirvan las habilidades innatas de las hadas, demonios, djinn y otras criaturas mágicas conocidas, y también el lanzamiento de hechizos especial que usan los dragones y otros. Un control de pericia pasado con éxito indica que el mago ha identificado correctamente el origen y naturaleza del fenómeno mágico.

Matemáticas. (Jim Gitzlaff) La habilidad de manejar geometría euclídea y álgebra muy básica. Si en una campaña es posible tomar varias veces esta pericia, las casillas adicionales permiten comprender lógica básica, geometría de sólidos y trigonometría básica.



Meditación. (Modificación de la pericia de *meditación* de GAZ 3; Jim Gitzlaff) Para los hechiceros, la pericia de meditación permite un bonus a todos los controles de inteligencia que sigan a una hora de meditación. Por ejemplo, si un hechicero quiere usar su ingeniería mágica sobre un anillo, tendrá un +1 a su control de inteligencia si inmediatamente antes pasa una hora meditando en el problema.

El método de meditación varía enormemente de mago a mago. Para algunos, implica respirar pausadamente estando en la posición del loto – para otros, significa fumarse silenciosamente una pipa mientras miran a las nubes. Es cosa del DM y del jugador decidir un método apropiado de meditación.

También es útil esta pericia de otra forma, si se usan ciertos sistemas alternativos de lanzamiento de hechizos. La meditación frecuentemente sustituye (o complementa) al sueño para la recuperación de puntos de hechizo. Opcionalmente, sólo los magos

con esta pericia pueden recuperar puntos de hechizo a través de la meditación.

Sin efecto apreciable. (Matt Stanton) Esta es una de las cuatro pericias reservadas sólo a hechiceros. Trabaja bajo la premisa de que muchos hechizos tienen componentes visuales que no están conectados con su funcionamiento. Por ejemplo, la aparición de fuego es necesaria para *bola de fuego* ya que su objetivo primordial es liberar una bola de llamas. Por otro lado, el *rayo debilitador* no necesita crear un rayo visible para debilitar a su víctima. Otras posibilidades incluyen los varios hechizos de *detectar...*, *escudo de fuego*, y cualquier otro que el DM decida que no es apropiado. Es él quien debe decidir si un hechizo en particular tiene un componente visible que es secundario para su funcionamiento.

Esta pericia permite al mago eliminar todos los rastros visuales secundarios de su conjuro si pasa un control de la pericia antes de lanzarlo.

Nuevo kit de mago:

El metamago

Autor: Jim Gitzlaff

Descripción: Esta extraña y esotérica escuela maneja el estudio de las bases lógicas y científicas de la propia magia, así como los hechizos que modifican el funcionamiento de otros hechizos. Normalmente sólo está abierta a aquellos individuos que asisten a grandes universidades de magia, aunque no sería la primera vez que sucediera que un metamago aislado del mundo ha tomado aprendices lejos de cualquier escuela oficial.

Nombre del especialista: Metamago.

Razas permitidas: Humanos, elfos y semielfos pueden ser metamagos. Se requiere una amplia base de habilidades mágicas, y esto impide que otras razas puedan unirse a la escuela. En cambio, el DM puede permitir que ciertos otros seres (no jugadores) se conviertan en metamagos en virtud de su naturaleza altamente mágica. Por ejemplo, no sería absurdo que un lich utilizase este kit. Y si el DM permite que los dragones sean ocasionalmente auténticos lanzadores de hechizos, un dragón plateado metamago sería una interesante opción.

Habilidades requeridas: Los metamagos deben poseer una inteligencia no inferior a 17, debido a las extremas exigencias técnicas de los estudios metamágicos.

Modificadores a la tirada de salvación: Ninguno.

Hechizos extra y poderes adquiridos: Un metamago puede memorizar un hechizo extra por cada nivel de conjuro, siempre que al menos uno de los hechizos memorizados sea de la escuela de metamagia. También ganan un bonus del 15% al intentar aprender o investigar hechizos de la lista de metamagia (ver abajo). Un hecho extraño es que es posible que un personaje sea a la vez un mago salvaje y un metamago.

Según los metamagos crecen en experiencia, aprenden progresivamente más de cómo controlar las fuerzas mágicas. Sus cuerpos, de hecho, se transforman en poco más que recipientes para los poderes mágicos que habitan en ellos. Esta influencia sobre la magia se manifiesta como una resistencia a la magia del 5% cuando el metamago alcanza el nivel 11, y por cada dos niveles después del 11, el metamago gana otro 5%. Por ejemplo, al nivel 17 un metamago tiene un 20% de resistencia mágica. Esta resistencia es modificada por el lanzador del hechizo. Por cada nivel del lanzador por encima de 11, la resistencia a la magia del metamago se reduce en un 5%. Pero por cada nivel del lanzador por debajo de 11, la resistencia mágica del metamago es aumentada un 5%. Como los PJ magos normalmente son miembros de un equipo que se enfrenta a seres de igual o mayor poder, el efecto neto de esta resistencia mágica es simplemente proteger al metamago de ocasionales molestias en forma de hechizos de magos inferiores, varitas, etc.

Escuelas opuestas: La disciplina de la metamagia estudia la magia en todas sus formas. Por lo tanto, no tiene ninguna escuela opuesta. En lugar de eso, el metamago debe asumir una penalización del 10% para representar el tiempo y el estudio adicional que requiere aprender todos los métodos diferentes abiertos a él (nota: como el metamago debe tener una inteligencia de 17 o mejor, automáticamente gana un bonus a la experiencia de 10%. Esto YA se tiene en cuenta a la hora de fijar el 10% de malus. Es decir, que en realidad un metamago tendría un 20% de malus “puro”, que queda en un -10% al tener en cuenta la bonificación por alta inteligencia).

Análisis de hechizos: La lista de hechizos del metamago (tomada del Manual del Jugador, del Manual del Buen Hechicero, del Tomo de Magia, y de Greyhawk Adventures) es la siguiente:



Nivel 1	
<i>Aura mágica de Nystul</i>	(MdJ)
<i>Detectar magia</i>	(MdJ)
<i>Identificar</i>	(MdJ)
<i>Recurso temerario de Nahal</i>	(TdM) (Salvaje)
Nivel 2	
<i>Cambio sensorial</i>	(TM)
<i>Escudo contra el caos</i>	(TdM) (Salvaje)
<i>Protección contra cantrips</i>	(MdJ)
<i>Vocalizar</i>	(MBH)
Nivel 3	
<i>Disipar magia</i>	(MdJ)
<i>Intensificación I</i>	(TdM)
<i>Mayor alcance I</i>	(TdM)
<i>Presteza</i>	(TdM)
Nivel 4	
<i>Adivinación intensificada</i>	(TdM)
<i>Celeridad de Mordenkainen</i>	(TdM)
<i>Devolver conjuro menor</i>	(TdM)
<i>Dilatación I</i>	(TdM)
<i>Extensión I</i>	(MdJ)
<i>Extirpar maldición</i>	(MdJ)
<i>Globo menor de invulnerabilidad</i>	(MdJ)
<i>Intensificador de hechizos de Rary</i>	(GA)
<i>Intensificador mnemónico de Rary</i>	(MdJ)
<i>Mayor alcance II</i>	(TdM)
<i>Pantalla disipadora de Otiluke</i>	(MBH)
Nivel 5	
<i>Extensión II</i>	(MdJ)
<i>Intensificador superior de hechizos de Rary</i>	(GA)
<i>Mayor alcance III</i>	(TdM)
<i>Salvaguardia</i>	(TdM)
<i>Vórtice</i>	(TdM) (Salvaje)
Nivel 6	
<i>Concha antimagia</i>	(MdJ)
<i>Dilatación II</i>	(TdM)
<i>Elucubración de Mordenkainen</i>	(MdJ)
<i>Escudo salvaje</i>	(TdM) (Salvaje)
<i>Extensión III</i>	(MdJ)
<i>Globo de invulnerabilidad</i>	(MdJ)
<i>Golpe salvaje</i>	(TdM) (Salvaje)
<i>Intensificación II</i>	(TdM)
Nivel 7	
<i>Devolver conjuro</i>	(MdJ)
<i>Intensificar llamada</i>	(TdM)
<i>Modelar conjuro</i>	(TdM) (Salvaje)
<i>Selector de oleadas de Hornung</i>	(TdM) (Salvaje)

Nivel 8

<i>Conjuro de inmunidad de Serten</i>	(MdJ) *
<i>Permanencia</i>	(MdJ)
<i>Zona salvaje</i>	(TdM) (Salvaje)

Nivel 9

<i>Disyunción de Mordenkainen</i>	(MdJ)
<i>Estabilizar</i>	(TdM) (Salvaje)

* El Conjuro de inmunidad de Serten sólo es un hechizo metamágico si se aplican las reglas de la Segunda Edición del AD&D.

Tal y como sugiere la lista de hechizos metamágicos, no hay muchos hechiceros de esta escuela de alto nivel que no sean también magos salvajes. Puede que esto sólo sea una distribución temporal, o que haya alguna conexión básica (se deja a la elección del DM)

Ya que el metamago se concentra principalmente en hechizos que por sí mismos no son especialmente útiles para el combate y las aventuras, es un desafío manejar a un metamago como PJ. Pero si consigue conocer un gran número de hechizos, entonces ya podrá valerse por sí mismo. Esta clase es también un excelente oponente para PJs de nivel bajo que no estén familiarizados con los poderes de este kit.

Sectas mágicas

La idea que yace tras una secta mágica es simple. Probablemente se describe mejor utilizando una analogía de nuestro mundo, en el que las “sectas” comienzan como entrenamiento en artes marciales. Dos escuelas cualesquiera que enseñen Tae Kwon Do serán más similares entre sí, que con una que enseñe Karate. Pero aun así, si uno toma dos academias de Tae Kwon Do al azar, es probable que se diferencien en un gran número de temas menores que tengan que ver con la filosofía, el orden en el que se enseñan los movimientos, etc.

De modo similar, las sectas mágicas pueden aparecer en la campaña de AD&D. Las diferencias entre distintas sectas de magos pueden ser ignoradas (p.e.: el 95% de los magos provienen de una única “secta” – la de los magos *normales* de AD&D – y sólo el 5% que vengan de unas pocas regiones remotas y que pertenecen a sectas *distintas*), o bien ser significativas (p.e.: cada PJ mago que comience el juego debe escoger una de las nueve sectas creadas por el DM – o incluso crear la suya propia).

Algunas sectas mágicas tienen cuerpos formales con un papel para sus miembros, métodos de identificación, y gobiernos oficiales. Otras, en cambio, son simplemente individuos desorganizados que no comparten otra cosa que una herencia intelectual común. No todos los magos pertenecen a una secta, ya que el tiempo tiende a separar las distintas ramas tanto como a mezclarlas entre sí, pero es probable que más de la mitad de los magos vivos sean miembros de distintas sectas.

Es poco probable que dos miembros de una misma secta compartan los mismos profesores, pero su herencia de conocimiento será la misma. Este le-

gado se manifiesta a través de similares puntos de vista sobre el mundo, métodos, y conjuros.

A continuación se detallan unos ejemplos de sectas, con posibles filosofías y alteraciones de hechizos señalados para que las desarrolle el DM. Debe tenerse en cuenta que las sectas, mucho más que las escuelas, son muy dependientes de la campaña. Pueden estar relacionadas con una cierta región, un culto a una personalidad, o casi a cualquier realidad sociopolítica que pudiera fomentar una serie continua de profesores. Por eso no se le ha dado nombre a ninguno de las siguientes sectas de ejemplo. Le toca al DM darle el nombre de “las Capas Rojas”, “el Cromarkin-Tel”, o “los seguidores de Marnak”, por decir algo.

Nombre: _____

Filosofía: Bastante ascéticos. Visten, comen y se entretienen de modo sencillo, aunque a veces no es así para todos. Creen que la magia es una fuerza peligrosa y básicamente innatural, de modo que los hechizos de bajo nivel deberían ser siempre que sea posible utilizados antes que los de alto nivel. Siempre apoyan el orden y la paz. Sus miembros son normalmente buenos, legales neutrales, o neutrales auténticos.

Diferencias cosméticas: Cualquier hechizo que pertenezca a la detección o mejora visuales (por ejemplo *detectar magia*, *clarividencia*, *ojo de mago*, etc.) provoca que los ojos del mago brillen al lanzarlos. El color y el matiz tiende a variar de hechizo a hechizo.

Otra característica inusual de esta secta es que ningún hechizo de abjuración dejará una marca visual a no ser que sea parte de la función primaria del conjuro.

Cambios en hechizos: Los miembros de esta secta no pueden lanzar el hechizo habitual de *bola de fuego*. En vez de eso, han desarrollado a lo largo de los años una versión distinta que causa el 150% de su daño pero sólo tiene un diámetro de la mitad.

Escuelas: Las escuelas de especialización más habituales de esta secta son los abjuradores y los adivinos. Los encantadores, conjuradores y necromantes son bastante poco comunes.

Kits: Académicos, místicos, magos campesinos, y wu jen se adaptan bien a esta secta.

Nombre: _____

Filosofía: Muy religiosos, los miembros de la secta se entregan a la veneración seglar del dios de la magia. La magia es el mayor presente entregado por los dioses a los mortales, y por lo tanto debe ser respetada como tal. El conocimiento mágico debe ser incrementado a cualquier precio.

Diferencias cosméticas: El único cambio visible es que los miembros de esta secta gustan a menudo de presentar un símbolo sagrado del dios de la magia cuando lanzan los hechizos. Esto no estorba en absoluto su conjuración, y a menudo confunde a sus oponentes que creen que el mago es en realidad un sacerdote.

Cambios en hechizos: Para los siguientes hechizos, los magos usan la versión del conjuro para clérigos: *luz*, *protección contra el mal/bien*, *detectar mal/bien*, *luz/oscuridad continua*, y *protección contra el bien/mal en 10' de radio*. Pero estos conjuros se memorizan y se lanzan normalmente – no son poderes otorgados por el dios.

Escuelas: Predominan los magos generales, pero puede encontrarse ocasionalmente al metamago y al mago salvaje.

Kits: El académico y el wu-jen podrían ser elecciones excelentes para esta secta.

Nombre: _____

Filosofía: Los miembros de esta secta son muy conservadores, y muchos de sus miembros han encontrado el camino hasta puestos de autoridad. Están interesados en el liderazgo y la tradición de servicio al gobierno. Tienen montada una especie de red entre ellos para ayudar a otros miembros a alcanzar trabajos de similar autoridad, al tiempo que dificultan el progreso de los ajenos a su organización.

Diferencias cosméticas: Los magos entrenados en esta tradición tienden a producir efectos mágicos mucho más ostentosos que sus colegas. Las llamas son un poco más brillantes, las luces un poco más vibrantes, y las ilusiones más detalladas.

Cambios en hechizos: La *bola de fuego* que lanzan los miembros de esta secta no es la habitual. El radio es del doble del hechizo normal, pero el daño sólo es del 50% (25% si se pasa el tiro de salvación).

Escuelas: Todas aparecen representadas.

Kits: Académicos, magos militantes y patricios son los que mejor se adaptan a las metas e ideales de los miembros de esta secta.

Nombre: _____

Filosofía: Los magos de esta secta a menudo tratan de ocultar lo que son. Tienden a adoptar un punto de vista combativo sobre el mundo: los magos son aquellos que han recibido el don, y deben proteger a los mortales de su propia estupidez tomando las decisiones por ellos. Naturalmente, este prejuicio les proporciona pocos amigos entre la gente normal.

Por supuesto, normalmente este punto de vista no es extremo, pero es un hecho que los magos de esta secta no suelen dirigirse a los que no son magos como iguales. Hacen muy pocos amigos íntimos que no sean hechiceros.

Diferencias cosméticas: Todo hechizo que produzca luz (excepto los hechizos *prismáticos*) tiene su color virado al extremo azul/índigo/violeta del espectro. Esto se aplica a *luz* (luz blanco-azulada), *bola de fuego* (llamas como el metano), y muchos otros hechizos.

Cambios en hechizos: El conjuro de *golpe de rayo* es muy distinto para los miembros de esta secta. El chispazo debe originarse en la mano del lanzador, pero su duración es un 50% mayor de la normal. Su color es violeta.

Escuelas: Cualquiera.

Kits: Cualquiera, pero es menos habitual encontrar místicos (la vida contemplativa es demasiado insatisfactoria), académicos (demasiado sedentarios), o magos militantes (la confianza en las armas mundanas es impensable).



Sistemas de magia alternativos

En uno u otro momento, casi todo jugador de AD&D cambia algunos aspectos de las reglas estándar para que encajen mejor con su campaña. Estas “reglas caseras” pueden ser una molestia en las convenciones, pero la facilidad con la que encajan en el armazón de las reglas de la segunda edición del AD&D es indudablemente un factor esencial al explicar la popularidad de este juego frente a otros sistemas contra los que compete.

Por lo menos hay tres problemas específicos que hacen deseable la adopción de un sistema formal de magia alternativo al usual del AD&D:

(1) Equilibrio del juego:

El argumento usual a favor del status-quo dice que “es lógico que los magos sean tan débiles a niveles bajos ya que después se vuelven muy fuertes”. Pero eso no resulta aceptable para mucha gente que quiere que los magos y otras clases de personajes tengan aproximadamente la misma cantidad de poder a cualquier nivel, no un equilibrio a largo plazo.

Otro argumento es que los magos de bajo nivel compensan su debilidad teniendo más posibilidades de dramatización que la mayoría de personajes – pero eso es falso; toda las clases tienen grandes oportunidades para desarrollar su rol.

Los que critican estos razonamientos suelen desear magos con más poder o más versatilidad a bajos niveles, y mantener el poder que alcanzan a altos niveles, o bien reducirlo ligeramente.

(2) "El cinturón de herramientas":

Casi todas las categorías de personaje cuentan con habilidades reutilizables, cuyo éxito viene marcado por tiradas de dados. Por ejemplo, las habilidades de ladrón pueden usarse una y otra vez, siempre que se presente una oportunidad para ello. Más aún, estas capacidades tienen la posibilidad de fallar, lo cual añade una nueva dimensión estratégica al juego del ladrón. De modo similar, los guerreros luchan, los clérigos expulsan no-muertos, los monjes recurren a las artes marciales, etcétera. Pero los magos son el equivalente a Batman con su cinturón de herramientas; una vez han decidido qué hechizos memorizar, son esencialmente personajes con botones para soltar su poder. Básicamente, un mago es un campesino con un cinturón de herramientas. Es realmente deprimente para el mago de bajo nivel cuando se da cuenta de que hasta que no alcance niveles altos podría ser sustituido perfectamente (y de hecho superado) por una varita decente.

A no ser que el mago lleve consigo un buen reemplazo de varitas, pergaminos y otros objetos mágicos que le den más posibilidades, los magos son relegados a “botones para apretar”, un estilo de juego que los convierte en poco excitantes para los jugadores imaginativos.

Aquellos preocupados por este problema quisieran permitir a los magos lanzar conjuros más de una vez al día o que pudieran decidir dinámicamente qué hechizo/s lanzar.

(3) Magos famosos:

Mucha gente que juega al AD&D ha leído una gran cantidad de novelas de fantasía que describen a prodigiosos magos y hechiceros. Lógicamente, pocos de ellos se mueven en la misma mecánica que los del AD&D. Rara vez uno se encuentra con un mago que no puede lanzar hoy un hechizo que sí pudo ayer, simplemente porque decidió no rememorialarlo. Muchos jugadores quieren tener personajes similares a Pug, Ged, Gandalf o Theleb K'arna, pero se desilusionan cuando el sistema de juego de AD&D no lo permite. Esta gente adopta una variedad de aproximaciones al problema para solucionarlo.

Este autor cree que por todas las razones expuestas, el sistema actual del AD&D necesita ser mejorado. Exploraremos ocho pequeños **subsistemas** alternativos para lanzar conjuros, llamados así porque son cortos, fáciles de añadir, e incompletos. Solucionan muchos de los problemas del sistema de lanzamiento de hechizos, de un modo imaginativo y efectivo. Desgraciadamente, a menudo provocan un desequilibrio en el juego. Por eso cada subsistema viene acompañado por unas “notas de campaña” en las que se discute las consecuencias que pueden tener sobre el juego.

Tras los subsistemas analizaremos **sistemas** alternativos de lanzamiento de conjuros. Se tratan separadamente porque son más extensos, se han sometido a más pruebas de juego, y requieren una mayor explicación debido a su complejidad. En la humilde opinión de este autor, todos estos completos sistemas son sustitutos de calidad para el estándar. Si tu campaña utiliza más magia que la media en el mundo AD&D, hay un sistema adecuado para ti. Si en cambio la magia es una fuerza caótica y peligrosa, también hay un sistema para ti. Incluso si decides no usar ninguno, te proporcionarán ejemplos útiles de las soluciones que otra gente ha pensado para el dilema de la magia en el AD&D.

Subsistemas de magia alternativos

Subsistema 1: sin componentes de conjuros

Autor: Mucha, mucha gente.

Como regla general, pasa de los componentes de conjuros. Un mago de nivel medio – alto tiene muchos hechizos, y llevar una cuenta detallada de los componentes de todos ellos es difícil y absurdo (al fin y al cabo, jugamos para divertirnos, no para hacer de contables).

Como el juego ya supone que los magos tienen los componentes de hechizos ocultos en bolsillos extraños y bolsitas, y como la vasta mayoría de los componentes son baratos o gratuitos (p.e.: guano, arena, azufre, etc.), para el DM es muy conveniente ignorar por completo los componentes de los conjuros a no ser que se necesite uno muy poco corriente.

Los componentes que se consideren "inusuales" variarán de DM en DM, pero probablemente incluyan animales vivos, gemas, y cualquier otra cosa para la que se necesite una cantidad significativa de tiempo y/o dinero.

Subsistema 2: puntos de magia sencillo

Autor: También mucha gente.

Simplemente suma el número de niveles de hechizo que un mago podría memorizar a un nivel dado. A esto le llamamos el número de puntos de magia del mago. Cuando quiera lanzar un hechizo, sencillamente gasta un número de puntos de magia igual al nivel del hechizo. El mago no necesita elegir una cierta lista de hechizos para lanzar – puede utilizar cualquiera de los que conozca.

Notas de campaña: El subsistema 2 necesita alguna regla compensatoria a no ser que el grupo que la use prefiera hechiceros más poderosos de lo normal. La primera ventaja que da al mago es la posibilidad de escoger los conjuros cuando sea necesario. Además, los hechizos lanzados siempre serán útiles, nunca habrá una ocasión en la que el mago pierda niveles de hechizo porque memorizara uno inútil. Segundo, el mago puede determinar libremente cuántos *niveles* de hechizo lanzar. Normalmente, un mago de 5º nivel puede lanzar sólo un hechizo de tercer nivel, pero con este subsistema puede convertir sus 11 puntos de magia en tres niveles de 3º nivel y uno de 2º nivel. Así, la adquisición de un nuevo nivel de hechizo se convierte en algo mucho, mucho más potente; y lo mismo ocurre a niveles 7, 9, 12, 14, 16, y 18.

Subsistema 3: puntos de magia sencillo, canjear niveles

Autor: Brandon Cope

No importa que el lanzador de hechizos sea mago o clérigo, el número de hechizos por nivel es el que viene en la tabla apropiada del Manual del Jugador, y así, un mago de tercer nivel podrá lanzar dos hechizos de primer nivel y uno de segundo.

Los magos no tienen que memorizar sus hechizos de antemano; pueden usar cualquier conjuro que conozcan de su libro. Los sacerdotes pueden usar cualquier conjuro del nivel apropiado que esté en una esfera a la que puedan acceder normalmente.

En una emergencia, un lanzador de conjuros puede mover los niveles de hechizo. Si desea lanzar un hechizo que ya no puede pronunciar, puede “comprarlo” gastando otros hechizos. Si esos hechizos son de menor nivel que el que desea lanzar, entonces el mago debe cambiar una cantidad de niveles de hechizo que sea el 150% del nivel del conjuro que desea utilizar. Por ejemplo, un mago de 7º nivel desea lanzar un segundo hechizo de cuarto nivel, y para ello puede ceder las siguientes combinaciones de hechizos de menor nivel:

(150% de 4 es 6)

4 hechizos de primer nivel y 1 de segundo:

$$(4 \times 1) + (1 \times 2) = 6$$

2 hechizos de tercer nivel: $(2 \times 3) = 6$

3 hechizos de segundo nivel: $(3 \times 2) = 6$

etc.

Si el lanzador desea canjear un hechizo de nivel superior al que desea, puede hacerlo libremente. Pero en tal caso, los niveles extra se pierden. Por ejemplo, un mago de nivel 12 que ha lanzado sólo sus dos hechizos de tercer nivel quiere lanzar otra *bola de fuego*. Para hacerlo, cede un hechizo de cuarto nivel de los que tenía memorizados. El nivel adicional se pierde en el proceso.

Un lanzador de conjuros recupera niveles de hechizo del modo habitual (mediante descanso y estudio) aunque ahora el lanzador simplemente repone en su mente los hechizos. El DM puede evitar el abuso del método de “estudio” imponiendo un límite al número de hechizos que puede usar el lanzador antes de tener que descansar (un buen límite es el número de hechizos que le están permitidos según las reglas habituales – así un sacerdote que tiene un máximo normal de 4/3/2 hechizos, sólo puede lanzar 9 antes de tener que descansar).

Notas de campaña: Los lectores notarán que en la práctica este sistema es el mismo que el subsistema 2 salvo por la regla del 150% que limita a los lanzadores de conjuros en su elección de niveles de hechizo. Esto evita parcialmente el problema de los

saltos de nivel, pero los magos todavía serán capaces de escoger sus conjuros con una gran libertad y versatilidad. Serán sensiblemente más poderosos, y el equilibrio de la campaña puede inclinarse. A no ser que la campaña sea especialmente letal, o que haya otras reglas compensatorias, los hechiceros acabarán por dominar la situación.

Subsistema 4: puntos de magia sencillo, grimorio Arduin

Autor: "Sea Wasp"

Este sistema se basa en el del Grimorio Arduin. Se puede usar con magos o con clérigos. El lanzador tiene un número de puntos de magia igual a su característica principal (INT o SAB) multiplicado por el nivel de experiencia, y dividido por 3. Así, un mago de 5º nivel con una inteligencia de 19 tendría $19 \times 5 \div 3 = 47.5$ puntos de maná (N. del T: en el original también dice dividir por 3 y divide por 2).

Los hechizos, en su coste de poder base, valen 1.5 puntos por nivel del hechizo. Un hechizo de primer nivel costará 1.5 puntos, uno de segundo 3 puntos, y así. Cuando un hechizo tiene un daño, duración, etc, que aumenta con el nivel, se debe gastar más poder para lanzarlo y obtener ese poder adicional. Por ejemplo, una bola de fuego de nivel 10 hace el doble de daño que una a nivel 5, por lo tanto cuesta el doble lanzarla. El siguiente ejemplo es ilustrativo:

Bola de fuego es un hechizo de tercer nivel y cuesta 4.5 en la base del 5º nivel, el primero en el que se puede usar. Lanzar una *bola de fuego* de 10 dados de golpe costará el doble, o sea 9 puntos de maná. Por supuesto, un lanzador de 10º nivel puede dar sólo 4.5 puntos de maná y liberar una *bola* de sólo 5 dados, o incluso poner 0.9 de maná y conseguir una de un solo dado de daño.

Notas de campaña: Este sistema permite un control sin parangón sobre el poder depositado en cada hechizo. Imagina ser capaz de soltar un *golpe de rayo* del mismo modo que un guerrero suelta un puñetazo. Pero este sistema tiene un fallo, que el DM debe considerar antes de utilizarlo: ¿qué va a pasar con el problema de los "cambios de niveles" que se ha mencionado en los subsistemas 2 y 3? Hay varias soluciones posibles...

(a) permitir que el lanzador use cualquier combinación de hechizos de cualesquiera niveles que normalmente podría lanzar,

(b) permitir el lanzamiento de hechizos de niveles superiores a los que el mago podría usar, pero a un coste superior, o

(c) restringir de algún modo al mago para que use mayormente hechizos de niveles bajos.

Y por supuesto a ti se te ocurrirán otras soluciones.

Subsistema 5: El sistema arcano

Autor: "Sea Wasp"

Cada día, el mago puede usar dos hechizos más 1/nivel de experiencia. Esos hechizos pueden ser cualquier combinación de niveles que ese mago podría normalmente lanzar. Por ejemplo: si el mago es de nivel 5, sería capaz de lanzar 7 hechizos por día. Hay muchas posibles combinaciones de niveles de hechizo...

(a) 7 hechizos de primer nivel

(b) 7 hechizos de tercer nivel

(c) 1 de tercer nivel, 4 de segundo, y 2 de primer nivel. etc. – cualquier combinación de hechizos conocidos de niveles 1-3.

Además, los lanzadores de conjuros PUROS (o sea, que no sean guardabosques, magos-guerreros, etc.) consiguen hechizos adicionales según su inteligencia. Sencillamente, se aplica el mismo bonus (o penalización) por INT que tendría un clérigo por su SAB. Estos hechizos adicionales también valen para hacer el canje de niveles, pero el mago no recibe un hechizo hasta que llega a un nivel de experiencia que le permita lanzar ese hechizo. Por ejemplo, un mago de nivel 4 con INT 18 tendrá 6 (base $2+4$) + 2 (2 hechizos de 1º nivel) + 2 (2 de 2º nivel) = 10 hechizos por día. Estos hechizos pueden ser de cualquier combinación de los niveles 1 y 2, pero el mago no puede lanzar ningún hechizo de nivel 3 porque a su nivel de experiencia (4º) no puede lanzar tales conjuros.

Notas de campaña: Este sistema es tan liberal como tú desees. Si siempre has pensado que los magos son muchachos debiluchos que necesitan hacerse fuertes, probablemente te vaya bien. Hay que hacer notar que los magos de niveles inferiores tienen mucho más que ganar que los de alto nivel, que de hecho pierden poder. Por ejemplo, un mago normal de nivel 17 puede lanzar 33 hechizos al día, pero el mismo mago con este sistema (y con INT 18) sólo podrá lanzar 23 hechizos cada día.

Por supuesto, se supone que la mezcla de niveles se compensa o arregla de algún otro modo, porque si no, ese mago de nivel 17 ¡podría lanzar 23 hechizos de nivel 9 cada día! Eso es un poder tan extraordinario que pocos DMs lo adoptarán tal cual. Ya se han comentado varias posibles soluciones a este problema.

Subsistema 6: Memorización dinámica

Autor: Niels Ull Jacobsen

La diferencia principal entre este sistema y el normal es que el número de hechizos que puedes lanzar cada día es *distinto* al número de hechizos que puedes memorizar.

Los magos pueden lanzar un número de hechizos por día igual al que marca el Manual del Jugador. Por ejemplo, un mago de nivel 5 puede lanzar 3 hechizos de primer nivel, 2 de segundo, y 1 de tercero, cada día. Si el mago quiere utilizar conjuros de nivel inferior, puede hacerlo, sacrificando los de nivel superior. Para ello, convierte los conjuros superiores en inferiores con una paridad 1 a 1. Es decir, que el mago antes comentado puede transformar su hechizo de nivel 3 en uno de 2º nivel o en uno de 1º nivel, pero NO puede transformar su hechizo de 3º nivel en tres de 1º nivel. Los conjuros sólo pueden convertirse en otro de nivel inferior – el exceso de niveles se pierde.

Los magos pueden *memorizar* tantos niveles de hechizo como niveles de experiencia tengan. Esto es, ese mago de 5º nivel podrá memorizar un hechizo de tercer nivel y dos de primer nivel ($1 \times 3 + 2 \times 1 = 5$) o uno de 1º y dos de 2º ($1 + 2 \times 2 = 5$), o incluso cinco de 1º nivel ($5 \times 1 = 5$). Lo cual es menos que lo que permiten las reglas habituales, pero se compensa con el tiempo que se necesita para memorizar los hechizos, que sólo es de un asalto por nivel. Además de eso, mientras el mago no haya gastado todavía todos los hechizos del día, no necesita estar descansado. Esto significa que puede memorizarlos durante el combate, pero si es golpeado durante un asalto, perderá la memorización de ese asalto. Cuando memorice, puede “sobreescribir” cualquier otro hechizo que tuviera en la mente sin usar la “energía” que hubiera costado lanzarlo. Los hechizos lanzados se van de la memoria, como en las reglas normales del AD&D.

Ejemplo de juego: Ogam Rojem-le, nuestro mago de 5º nivel, está vagando por los dungeons con sus buenos compañeros, Rodahcul y Nordal. Hoy todavía no ha lanzado ningún hechizo. En estos momentos tiene memorizados los hechizos de *golpe de rayo* (3º nivel), *caída de pluma* (1º), y *misil mágico* (1º).

De repente, Rodahcul cae por un pozo. Reaccionando con rapidez, Ogam lanza *caída de pluma*, salvándole de una muerte segura. A Ogam sólo le quedan memorizados *golpe de rayo* (3º nivel), y *misil mágico* (1º). El equipo descansa un minuto mientras Ogam memoriza otra vez *caída de pluma* de su libro de hechizos y luego rodean cuidadosamente el pozo.

Justo después se encuentran con una puerta cerrada, que Nordal no logra abrir. Ogam rebusca en su libro, encuentra la página adecuada, y pasa dos

minutos memorizando *llamada a la puerta*, borrando *caída de pluma* y *misil mágico* de su mente. Lanza el hechizo, que abre la puerta, pero desgraciadamente 10 ogros cargan desde el corredor que hay tras ella. Según se acercan, Ogam lanza su *golpe de rayo*, el último hechizo que le queda, matando a 5 de ellos. Hoy ya ha lanzado un hechizo de 1º nivel, uno de 2º y otro de 3º; y sólo puede lanzar otro de 2º y dos más de 1º antes de tener que descansar. Lamentablemente, ahora no tiene más hechizos memorizados. Pasa febrilmente las páginas de su libro, intentando memorizar un hechizo de *telaraña* mientras Nordal y Rodahcul contienen a los monstruos el tiempo que necesita (dos asaltos). Por suerte, lo logran y los últimos tres ogros se ven enredados en una telaraña y son rematados a flechazos. Nordal y Rodahcul están seriamente heridos, así que deciden retirarse. Ogam tarda 5 minutos en memorizar dos *misiles mágicos*, *caída de pluma* y dos hechizos de *luz*, aunque en el mejor de los casos sólo podrá lanzar dos de ellos.

Notas de campaña: Los hechizos que no son de combate (como *reparar*, *mensaje*, etc.), se usarán más a menudo porque el mago no tiene que arriesgarse ocupando una ‘casilla’ en su mente durante todo el día, sino que si necesitas uno de esos hechizos, tendrás tiempo de memorizarlo en el momento. Durante el combate, los magos soltarán su magia más dañina al principio y se quedarán sin munición. Lo cual les obliga a gastar valiosos asaltos de combate memorizando otros hechizos, o a ser más tácticos en el uso de magia combativa. Esto hace que los magos sean más flexibles, pero más débiles en combate, lo cual puede ser bueno.

Como los magos siguen limitados a su frontera original de hechizos por nivel y por día, no hay modo de abusar del sistema vomitando cantidades de hechizos de alto o bajo nivel. Es una buena solución para el problema de los niveles.

El sistema funciona tanto para magos como para clérigos. La única diferencia es que a los sacerdotes se les confiere (en vez de memorizar) de una sola vez un hechizo por nivel de experiencia, pero pueden rezar (en vez de “rememorizar”) nuevos hechizos al ritmo de uno por nivel de hechizo.



Subsistema 7: Magia caótica

Autor: Jim Gitzlaff

Este modesto sistema intenta ser un añadido, más que reemplazar, a cualquier sistema de lanzamiento de conjuros que tenga un resultado automático para los hechizos. Añade un elemento de caos en el sistema de magia del AD&D sin necesitar en exceso de tablas. Cuando un mago desea lanzar un hechizo, tira 1d20 para ver si el lanzamiento tiene éxito.

Modificadores:

Inteligencia:

15-16	+1
17-18	+2
19-20	+3
etc.	etc.

El hechicero es un mago: +2 siempre.

El hechicero es un especialista: +4 en la escuela de especialización, -4 en las opuestas, +/-0 en las demás.

El hechicero está herido: -1

El hechizo es de un nivel más de...:

8 niveles por debajo del máximo nivel lanzable por el mago: +3

5 niveles por debajo del máximo nivel lanzable por el mago: +2

2 niveles por debajo del máximo nivel lanzable por el mago: +1

Más de 3 hechizos lanzados en asaltos consecutivos: -1 acumulativo

El DM debería añadir penalizaciones según las circunstancias (p.e. -2 al lanzar un hechizo desde un caballo en movimiento)

Resultados:

21+	El mago escoge 3 de la tabla de bonus.
18-20	El mago escoge 2 de la tabla de bonus.
15-17	El mago escoge 1 de la tabla de bonus.
12-14	El hechizo funciona con normalidad.*
9-11	Con éxito, pero el hechizo pierde un 50% del alcance (afecta al mago si es de toque o falla si tiene alcance 0). *
6-8	Parece que va a funcionar durante un instante, y luego falla por completo.
3-5	No pasa absolutamente nada.
0-2	Un efecto distinto al normal pero relacionado (elección del DM).*
<0	Sale por la culata (elección del DM).*

(* indica que el mago pierde/gasta el hechizo/puntos de magia)

Tabla de bonus:

Duración +50% (sólo si el hechizo tenía una duración >0).
Área de efecto +50% (sólo si el hechizo tenía un área de efecto).
Tirada de salvación contra el hechizo a -2 (sólo si tenía tirada de salvación).
Alcance +50% (sólo si tiene un alcance > toque).
Daño +25% (sólo si el hechizo causa daño).
No se gasta el componente material (si lo hay)

Notas de campaña: Evidentemente, este sistema no puede funcionar solo, debe ser acoplado a otro más sustancial – p.e. el estándar de AD&D, el subsistema del grimorio Arduin, o Puntos de Magia I (abajo). Sólo trata lo que ocurre cuando se lanza un hechizo, no cómo se memoriza, puntos, etc.

Este subsistema tiene una atractiva simpleza, pero añade un gran elemento de impredecibilidad a las reglas de lanzamiento de hechizos. El poder de cada hechizo aumenta o disminuye, dependiendo de los dados. Eso hace que sea un buen sistema para mundos de magia caótica, pero poco atractivo para otros con magia científica/artística.

A pesar de los problemas que pueda originar, ofrece muchas posibilidades de manipulación y modificación. Cambiando unos pocos números se puede adaptar a tu campaña. También hay que notar que el sistema *Control de pericia I*, aunque está más equilibrado y es más completo, es también más complicado que este subsistema.

Subsistema 8: Memorización modificada

Autor: Petri Kokko (Helsinki)

La regla de que un mago olvida los hechizos al lanzarlos es estúpida. En este sistema *no* se olvidan al lanzarlos, ni la memorización fija patrones mágicos en tu mente ni nada de eso. La memorización se trata igual que en el mundo real. Para simular la memorización, imagina que la memoria de un mago es como un amontonamiento (si sabes algo de programación ya sabes de qué estoy hablando. Si no, imagina una pila de cartas). Cada hechizo que el mago conoce está numerado y por lo tanto los hechizos están en orden. Aquellos con un número bajo están “arriba” en la memoria, y los que tienen un número alto no están tan bien memorizados. Esto se maneja bien durante el juego usando cuadernillos o las recientemente publicadas Wizard Spell Cards (TSR, Inc.), o con pequeños trozos de papel bien apilados. El mago cambia el orden de los hechizos consultando su libro de conjuros y refrescando el recuerdo que tiene de las instruc-

ciones de un hechizo. Ahora ese hechizo es llevado al primer lugar de la memoria. Cada hechizo, independientemente de su nivel, consume el mismo hueco en la memoria.

Todo mago puede memorizar tantos hechizos como niveles tenga. A ésta se la llama *memoria actual*, y los hechizos en ella pueden lanzarse sin posibilidad de error. Son también los hechizos que están en la parte superior de su “pila”.

Aparte, un mago puede memorizar más hechizos, pero no se recordarán necesariamente bien. Vienen detrás en la memoria del mago, y para lanzarlos correctamente, el mago debe pasar un control de INT. Cada paso (hechizo) por debajo de la memoria actual añade un penalizador -2 a ese control. A ésta se la llama *memoria gris*. Cuando la penalización es tal que sólo con un 1 natural puede funcionar, tampoco necesitas recurrir a los libros. Todos los conjuros que un mago ha aprendido en su vida (y que no están ya en una posición superior en su memoria) yacen en esta área, llamada *pensamientos perdidos*. Aquí los hechizos sólo funcionan con una precisión del 5% (1 en 1d20).

Un mago debe estudiar su libro de hechizos regularmente porque después de una noche de sueño todos los hechizos en su memoria descienden un paso (pon una hoja en blanco encima de la pila para recordárselo a los jugadores). Al consultar el libro de conjuros, el mago lleva los hechizos de nuevo arriba.

Ahora, la memorización no basta para lanzar un conjuro (o el mago sería enormemente poderoso), también debe tener los puntos de magia. Un mago tiene tantos puntos de magia como el doble de niveles, más un bonus por inteligencia.

Inteligencia:	Puntos de magia extra
13-15	+1
16-17	+2
18	+3
19	+4
etc.	etc.

Así, un mago de 4º nivel con una INT de 14 tiene $(2 \times 4) + 1 = 9$ puntos de magia. Se recuperan a uno por hora de descanso, que no tiene por qué ser dormir.

Cada hechizo cuesta 2 puntos de magia por nivel del conjuro. Así se reduce el número de conjuros que pueden lanzarse cada día, pero se compensa porque puede lanzar cualquier hechizo que desee con tal de que esté en su memoria. Digamos que se sacrifica poder a cambio de una versatilidad mucho mayor.

El mago puede, en casos desesperados, continuar lanzando hechizos aunque no le queden puntos

de magia, aunque es arriesgado, porque pierde puntos de vida en vez de los de magia, en igual número (1 PV = 1 PdM). Si llega a los 0 (o menos) puntos de vida, cae inconsciente, pero no sigue perdiendo PV, como sería normal con la regla de flotar a las puertas de la muerte. Permanece inconsciente hasta que vuelva a tener más de 0 PV. Sin embargo, si llega a los -10 PV por heridas, por este trueque con puntos de magia, o una combinación de ambas, está *muerto*. Por eso es algo arriesgado...

Los PV perdidos al lanzar hechizos se recuperan más rápidamente que los normales, (pero no pueden ser curados por hechizos de mago o sacerdote; la razón es evidente). Se recuperan aun ritmo de uno por cada hora de descanso.

Ejemplo: Un mago de 4º nivel, con INT 14, y 7 puntos de vida.

1. Tiene 4 hechizos en su *memoria actual*. Puede lanzarlos sin posibilidad de error.
2. El quinto hechizo en su *memoria gris* tiene un 70% de posibilidades de funcionar.
3. El sexto : 60%
- ...
8. El undécimo hechizo: 10%
9. El duodécimo y todos los restantes, en sus *pensamientos perdidos*: tienen un 5%.

Este mago tiene $2 \times 4 + 1 = 9$ puntos de magia y puede lanzar 8 hechizos de primer nivel o 4 de segundo (o una combinación de ambos) antes de quedarse seco (cero puntos de vida).

Notas de campaña: Es un sistema elegante que puede aplicarse de varias maneras. Por ejemplo, las reglas de memorización podrían usarse aisladamente añadiéndolas a otro sistema (y varios de los presentados en este libro parecen excelentes candidatos). O también podría utilizarse este subsistema tal y como está. El equilibrio de la campaña podría sufrir algunos cambios, pero mucho menores que los que conllevan los subsistemas 2 y 3, por poner un ejemplo.

Una posible alternativa que el DM podría querer considerar es la de los puntos de vida perdidos al transformarlos en puntos de magia. El DM podría adecuar ese aspecto tratando esos puntos de vida perdidos como si fueran daño temporal infligido por lucha y pelea.

Sistema uno: Puntos de magia I

Existe una infinidad de sistemas con puntos de magia, contruidos en los últimos años por los aficionados en un intento de mejorar el sistema oficial del AD&D. Este fue testado durante cuatro años por un grupo de 8-12 jugadores serios. La última revisión data de hace cinco años, y desde entonces no ha presentado problemas. Es un sistema sencillo de aplicar, y no debería suponer grandes cambios en el mundo de campaña.

Autores: Jim Gitzlaff y Jim Sisolak

Objetivo principal: Que los magos sean más versátiles y divertidos de jugar. Evitar los problemas del equilibrio de juego y del “cinturón de herramientas”.

Un mago empieza con dos puntos de magia y cada vez que sube de nivel recibe un número de puntos igual al nuevo nivel. Por ejemplo: un mago al llegar a cuarto nivel, tiene los puntos de antes, más 4. Lo mejor es mirar la siguiente tabla:

Nivel:	Puntos de magia:
1	2 (1+1)
2	4 (1+1+2)
3	7 (1+1+2+3)
4	11 (1+1+2+3+4)
5	16 (1+1+2+3+4+5)
etc.	etc.

Cada hechizo cuesta el doble de puntos de magia que su nivel. O sea, que uno de primer nivel cuesta 2 PdM, uno de tercer nivel 6 PdM y uno de noveno nivel cuesta 18 PdM.

El mago puede convertir los puntos de magia en hechizos a placer, con dos excepciones:

Primero, debe conocer esos hechizos y memorizarlos. Aquí *conocer* significa lo mismo que en el sistema de AD&D estándar.

Cuando el mago se encuentra por primera vez el hechizo, debe tirar bajo su oportunidad de aprender un nuevo conjuro. Si falla, nunca podrá lanzar este hechizo en particular, aunque el DM puede decidir que hay diferentes versiones del conjuro en el mundo, y que si el mago se encuentra con una de ellas puede intentarlo de nuevo.

El mago puede tener memorizados a la vez tantos hechizos como el “máximo nº de hechizos por nivel” que viene en la tabla de inteligencia en el Manual del Jugador. Puede memorizar automáticamente los hechizos hasta su capacidad mínima (en la misma tabla) [N. del T.: ni idea, ¿la mitad?], pero para los siguientes hasta su capacidad máxima debe tirar su oportunidad de aprender conjuros, hasta que llegue al máximo. Fallar no significa que nunca vaya a ser ca-

paz de memorizar ese hechizo en cuestión, sino simplemente que no “lo capta” ese día y que puede volver a probar después de un periodo de sueño.

Segundo, el mago puede convertir puntos de magia en hechizos sólo de tal modo que no lance más hechizos de un nivel dado que los que podría memorizar en el viejo sistema.

Por ejemplo, si un mago puede en el viejo sistema memorizar 3 hechizos de tercer nivel, ahora posee tres “casillas” de tercer nivel, que pueden ser convertidas en hechizos, si hay puntos de magia suficientes. Por supuesto, el mago puede preferir lanzar menos hechizos si no le apetece.

Se impone esta restricción para mantener un mayor nivel de realismo. Si un mago pudiera colocar libremente sus puntos de magia a cualquier nivel de hechizo, podría lanzar una cantidad de hechizos de alto nivel desproporcionada en comparación con los de bajo. Por ejemplo, sería posible (pero nada realista) que un mago de nivel 12 dedicara 72 de sus 79 puntos de magia a hechizos de sexto nivel.

Con este sistema, los hechiceros no tienen necesidad de volver a aprender sus hechizos cada noche. Pueden seguir lanzando sus conjuros uno y otro día sin problema mientras tengan los puntos de magia y las casillas. Los únicos factores que podrían motivar a un mago a gastar tiempo rememorizando hechizos serían:

1. Pérdida de memoria. Causada por enfermedad, herida o magia.
2. Nuevo hechizo. Para memorizarlo por 1ª vez.
3. Cambiar de hechizos. Al cambiar un hechizo memorizado que ya no interesa por otro.

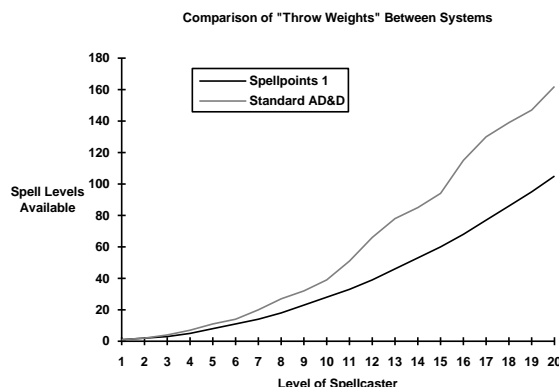
Los puntos de magia se recuperan sólo mediante el sueño (pero mira la opción 1). Con la idea de que una noche de sueño parcial sirva de algo, pero también para evitar que los magos se recorran los dungeons echando siestecitas a cada rato, se recomienda aplicar la siguiente tabla:

Horas dormidas	Fracción recuperada del total de puntos de magia.
<5	0/4
5-5.9	1/4
6-6.9	2/4
7-7.9	3/4
8+	4/4

Si un mago duerme sólo 4 horas, no recibirá ningún beneficio, pero el mismo mago recuperaría la mitad de sus puntos de magia totales si duerme 6 1/2 horas. En ambos casos, nos referimos al total de puntos de magia que tiene el mago al máximo de poder, no los que tiene ahora.

El sistema es así de simple.

Un análisis detallado muestra que el sistema está intrínsecamente equilibrado. Un gráfico fácilmente creado muestra la diferencia entre el número total de niveles de hechizo disponibles para un mago según las reglas originales del AD&D frente a este sistema que estamos considerando, y se demuestran tres cosas:



Primera, que a bajos niveles las curvas coinciden. Esto significa que mago que usa el sistema de los puntos de magia tiene la misma potencia que su contrapartida en las reglas oficiales, al tiempo que gana la posibilidad de escoger los hechizos dinámicamente. Por lo tanto los magos de bajo nivel que usan este sistema son más versátiles que los hechiceros ordinarios.

Segundo, que según el mago asciende de nivel, la curva de poder para los hechiceros convencionales empieza a superar progresivamente a la de los magos que usan los puntos de magia. De este modo se refleja que los magos de alto nivel son normalmente muy poderosos (quizás la categoría de personaje más poderosa del juego a esos niveles) y que la flexibilidad añadida por este sistema debe ser contrarrestada bajando la "potencia arcana" del personaje. A niveles bajos este salto es pequeño (0-10%), pero según nos acercamos a nivel 20 se vuelve más significativo (30-45%).

Tercera, que el mago convencional consigue una cantidad de niveles de hechizo muy variable cada vez que sube de nivel. Nuestro sistema suaviza la curva de modo que cada nivel de experiencia es aproximadamente tan valioso como los demás.

Por todo esto, el sistema tiene un equilibrio y un control intrínseco. Si acaso, su adopción tiende a hacer que el mago esté más equilibrado que antes.

Opción 1: Estudio en lugar de sueño

Si el DM cree que sería más realista, puede hacer que los magos recuperen puntos de magia con estudio/meditación además (o en vez de) con sueño.

Pero para preservar el equilibrio es esta área, se recomienda que las fracciones de tiempo sean las siguientes:

Fracción de PdM recuperada:	Sueño:	Estudio/Meditación:
0/4	<5 hrs	<90 min
1/4	5-5.9 hrs	90-119 min
2/4	6-6.9 hrs	2-2 1/2 hrs
3/4	7-7.9 hrs	2 1/2 - 3 hrs
4/4	8+ hrs	3+ hrs

Opción 2: Cantrips

Para añadir variedad a bajos niveles, el DM puede preferir dejar de lado el hechizo de *cantrip* de la 2ª Edición y tomar un sistema más parecido al que proponían las reglas de *Unearthed Arcana*.

Específicamente, permite a todo nuevo mago la opción de tener *cantrip* como hechizo inicial, pero en vez de considerarlo de primer nivel, supón que es de nivel cero. Lanzar un *cantrip* cuesta 1 punto de magia (en vez de dos), y usa una casilla de nivel cero. Y claro, los magos deberían tener dos casillas de primer nivel por cada casilla de primer nivel que normalmente posean.

Al aplicar esta regla se debería conseguir incluso más versatilidad para los magos de bajo nivel, al tiempo que mantiene su vigor ofensivo y defensivo.

Opción 3: Otros lanzadores de conjuros

Al llegar a este punto debería parecer evidente que este sistema se diseñó originalmente sólo para magos. Si el DM quiere aplicarlo a clérigos, druidas, guardabosques y demás, se sugiere aplicar las siguientes reglas:

Sacerdotes: El modo más sencillo de adaptar a los sacerdotes a este sistema es decir que funcionan igual que los magos. En otras palabras, tendrán los mismos costes de hechizo y casillas, y usan su puntuación de SAB en vez de INT cuando haga falta mirar la tabla de INT. Se les puede dar sus bonus de hechizos, o no, dependiendo de tu campaña.

Otros lanzadores de conjuros: Mejor que no se les aplique el sistema, tanto por el equilibrio como por sentido común, ya que después de todo uno sí espera que un guardabosques no tenga una gran versatilidad en su magia.

Sistema dos: Puntos de magia II

A este sistema también se le llama Magia Taquiónica. También ha sido probada durante muchos años, y parece funcionar igual de bien para magos que para sacerdotes.

Autores: Creado originalmente por Craig Rideout; adaptada más tarde por Mike Fonte. Hecha accesible por Deb Atwood, gracias a sus sorprendentes capacidades para archivar.

Objetivo principal: Aumentar la versatilidad de los lanzadores de conjuros.

En general, cada hechizo cuesta una cantidad de puntos igual a 10 veces su nivel. Por ejemplo, un hechizo de primer nivel, cuesta 10 puntos lanzarlo; uno de segundo, 20 puntos, etc. De aquí en adelante a esos puntos de magia se les llamará “puntos taquiónicos” (PT).

❖ Para determinar los puntos taquiónicos de un mago:

Suma el número de niveles de hechizo que dice el MdJ que puede aprender un mago (p.e. 1 para un mago de primer nivel, 2 para uno de segundo nivel, 4 [2 de primero + 1 de segundo] para un mago de tercer nivel, y así), y entonces multiplícalos por diez para llegar al número base de puntos.

Después añádele 5 puntos taquiónicos, por nivel de experiencia del mago. Súmale otro número de puntos igual a la inteligencia del mago menos diez. Este modificador por inteligencia se aplica una sola vez, no por cada nivel de experiencia. Un mago de primer nivel con una inteligencia de 18, creado usando este sistema, tendría $10+5+8=23$ PT con los que lanzar hechizos.

El número y niveles de hechizos memorizables es el mismo que en el MdJ. Pero en cambio un hechizo lanzado no desaparece de la memoria del mago, sino que puede ser lanzado tantas veces como quiera mientras tenga suficientes PT. Esta regla permite una mayor versatilidad en el lanzamiento de hechizos, porque así los magos no necesitan memorizar un hechizo más que una sola vez por día.

Se regeneran PT mientras se duerme, con meditación o descansando. Al dormir, los magos ganan una cantidad de PT por hora igual a 5 puntos por nivel + (INT - 10). Así un mago de primer nivel con inteligencia 18 tendría una regeneración de 13 PT por hora de sueño o meditación. Al descansar, el mago sólo los recupera a un cuarto del ritmo normal.

Los hechizos permanecen en la memoria hasta que el mago se libere por completo de todos los

PT, en el momento en el que puede rememorizarlos. Sólo se pueden rememorizar hechizos cuando al mago ya no le queden PT.

Reglas opcionales para magos

1. Los hechizos se olvidan cuando el mago duerme durante 8 o más horas. Debes olvidar el hechizo para rememorizarlo, pero puedes estar al máximo de PT cuando lo hagas.
2. Las gemas contienen puntos taquiónicos a una escala de 1 PT por cada 10 mo que valga la gema. Una gema de 1000 mo contendría 100 PT. Los magos pueden aprender cómo conseguir PT de las gemas (mediante investigación y entrenamiento) a partir del nivel 5.
Pero esta técnica no carece de riesgo. El mago que intente sacar puntos taquiónicos de las gemas debe sumar su nivel de experiencia y su inteligencia, y tirar bajo esta cifra en un 1d100. Si pasa la tirada, entonces el mago recolecta con eficacia los PT. Pero si falla significa que las energías mágicas le hacen 2d10 puntos de daño.
Si se toman tantos PT de la gema que el mago supera su máximo normal, entonces sus ojos empiezan a brillar y debe tirar un TS vs conjuro cada asalto o sufrir los efectos de un estallido psiónico.
[Nota: Gran parte de la información para esta regla opcional no le fue entregada al editor, que tuvo que rellenar los huecos con reglas que le parecen razonables. JG.]
3. Suicidio de PT – un ataque sucio reservado para PNJs y magos de muy alto nivel. El lanzador del hechizo dirige poder taquiónico puro desde sus manos hasta el enemigo, causando un daño de 1d4 puntos por cada punto taquiónico gastado (algo muy sucio de hecho). Además, tiene una alta posibilidad de fallo, y si así sucede (si falla), el mago recibe el mismo daño que su oponente. Aunque no falle, recibe la mitad de daño que crea.
4. Gastando PT adicionales, el mago puede lanzar hechizos como si fuera de nivel superior. Esto cuesta 10 PT por cada nivel de aumento.

❖ Para determinar los puntos taquiónicos de un sacerdote:

Los puntos de magia que se asignan a un sacerdote siguen las mismas reglas que los que reciben los magos, salvo que se usa la sabiduría en lugar de la inteligencia y los hechizos adicionales por alta sabiduría se añaden al total de niveles de hechizo.

Los clérigos no tienen que memorizar los hechizos, sino que rezan a su dios allí mismo y puede que les conceda cualquier hechizo dentro de sus esferas y nivel de habilidad. Sin embargo, esto tiene sus desventajas. Los hechizos de primer y segundo nivel son concedidos al clérigo por los ayudantes del dios, pero los hechizos superiores los otorga el dios en persona, y si hay contienda en los cielos, es muy posible que el sacerdote no consiga su hechizo.

Calcula el ritmo de regeneración para clérigos como para magos, sustituyendo de nuevo la INT por SAB. Los clérigos sólo ganan PT al ritmo máximo cuando meditan o rezan, y a ¼ cuando duermen o descansan.

Reglas opcionales para sacerdotes

1. Ocasionalmente el dios pudiera otorgar un milagro (un 2% de posibilidades por nivel del sacerdote, y sólo puede ocurrir una vez por nivel). Un milagro es un hechizo de un nivel superior al que permite la habilidad del lanzador. El sacerdote puede rezarle directamente al dios y pagando una cantidad de PT del triple de lo normal (p.e.: 90 PT por un hechizo de 3^{er} nivel), el milagro podría concederse.
2. Los clérigos, como los magos, también pueden lanzar conjuros como si fueran de un nivel más alto gastando más PT.
3. Los clérigos *no pueden* usar PT de gemas o suicidar PT. Los PT usados por ambas categorías son inherentemente distintos, y reciben el mismo nombre sólo para evitar la confusión. Los PT de los sacerdotes los conceden los dioses, y los de los magos emanan del propio mago y de la magia del mundo que le rodea.

Sistema tres: Puntos de magia III

Este sistema tiene la ventaja de haber sido diseñado específicamente para aplicarlo a guardabosques, paladines y bardos. Requiere una cierta cantidad de manejo de libros, pero recompensa las altas puntuaciones de habilidad. Un sistema excelente.

Autor: Tim Prestero, algunas ideas alternativas por Andy Merritt.

Objetivo principal: Imitar la espontaneidad de los lanzadores de conjuros de la literatura fantástica.

Este sistema de puntos de magia sigue de cerca al sistema de magia descrito en el Manual del Jugador, ya que ata a los magos a sus grimorios y a los clérigos a sus rezos.

Una nota importante para los DMs que utilizan este sistema: debes asegurarte de restringir el número de hechizos que cada mago tiene en su libro, o si no las cosas se te irán de las manos, con los hechiceros lanzando conjuros por todos lados y arruinando el equilibrio del juego. De igual modo, limita a los clérigos a las esferas que ofrecen sus deidades. Estas simples guías evitarán que el sistema se vaya al carajo.

PUNTOS EXTRA POR CARACTERÍSTICA ELEVADA

Puntuación:	Bonus/ Nivel adquirido (Clérigo):	Bonus/ Nivel adquirido (Mago):
13	1/1	1/1
14	1/1	1/1
15	2/3	2/3
16	2/3	2/3
17	3/5	3/5
18	4/7	4/7
19	1/1, 4/7	1/1, 4/7
20	2/3, 4/7	2/3, 4/7
21	3/5, 5/9	3/5, 5/9
22	4/7, 5/9	4/7, 5/9
23	10/9	10/9
24	12/11	12/12
25	6/11, 7/14	6/12, 7/14

***ESTOS BONUS SON ACUMULATIVOS**

Las características relevantes son SAB para sacerdotes e INT para magos. Los lanzadores de conjuros a tiempo parcial como los guardabosques y paladines no consiguen bonus por características elevadas. Como indica la tabla, los bonus se acumulan, pero el lanzador de conjuros sólo recibe los bonus en los niveles indicados.

Ejemplo: Boudewijn, un mago de 5º nivel con inteligencia 20 recibe 12 puntos extra. Pero a 7º nivel, tendría un total acumulado de 24 puntos de magia extra. [N. del T.: complicado pero sale].

TABLA DE PUNTOS DE MAGIA (sin contar extras)

Nivel lanzador	Puntos magia mago	Máx. nivel de hechizo mago	Puntos magia clérigo	Máx. nivel de hechizo clérigo
1	1	1º	1	1º
2	2		2	
3	4	2º	4	2º
4	7		7	
5	11	3º	12	3º
6	14		15	
7	20	4º	19	4º
8	27		26	
9	32	5º	34	5º
10	39		43	
11	51		54	6º
12	66	6º	66	
13	78		75	
14	85	7º	91	7º
15	94		96	
16	115	8º	108	
17	130		124	
18	139	9º	145	
19	147		148	
20	162		162	

Máx. nivel de hechizo: El máximo nivel de conjuros que el lanzador puede utilizar.

Costo de hechizo: Un hechizo cuesta su nivel en puntos de magia. *Id est:* un hechizo de séptimo nivel cuesta siete puntos de magia. Los cantrips van a tres por punto de magia.

Un lanzador puede escoger cómo quiere lanzar sus puntos de magia. Podría invertirlos todos en hechizos de 5º nivel, o lanzar algunos de primero, algunos de segundo nivel, y otros de cuarto, etc. No hay restricciones de hechizos por el nivel de los hechizos. Lee abajo para los conjuros disponibles.

Recuperación de puntos de magia:

El número de puntos de magia que tiene un lanzador de conjuros es en realidad la cantidad que conseguiría en un periodo de 24 horas. Los puntos de magia se "recuperan" constantemente, en un ritmo que depende del número de puntos de magia que tenga el individuo. Para determinarlo con precisión, divide el número total de puntos de magia entre 144 (el número de turnos que hay en 24 horas). Así se obtie-

ne el ritmo de recuperación en puntos de magia por turno. Para tiempos de recuperación menores que un turno, divídelo en asaltos. O si no, redondea todas las fracciones al número de turnos más próximo (*p.e.* 14.4 turnos = 14 turnos, 16.7 = 17 turnos). Aquí debajo se dan algunos ejemplos de ritmos de recuperación de puntos de magia:

Total puntos magia:	Ritmo recuperación:
1 pm	1 pm/24 horas
3 pm	1 pm/8 horas
10 pm	1 s pm/14 turnos
20 pm	1 pm/7 turnos
40 pm	1 pm/4 turnos
100 pm	1 pm/turno
120 pm	1 pm/turno
160 pm	1 pm/9 asaltos

Un lanzador de conjuros comienza a recuperar puntos de magia tan pronto como no está a su máximo (es decir, en cuanto lanza el primer hechizo). Si al DM no le importa la controversia, es libre de pasar de redondear hacia arriba las fracciones de turno, y en vez de eso expresar las fracciones como asaltos (14.4 turnos es 14 turnos y 4 asaltos). Esto puede resultar ventajoso cuando los lanzadores alcancen el triple dígito en su total de puntos de magia.

Sistema de recuperación alternativo: en vez de recuperar los puntos automáticamente, el lanzador debe descansar para recuperar la energía gastada. Consigue un punto de magia por cada 15 minutos de descanso. Puede leer o comer mientras descansa, y por supuesto puede dormir; pero las actividades como andar o cabalgar impiden la recuperación de puntos de magia.

Hechizos disponibles:

Esto es lo que ata a los magos a sus libros de conjuros y a los clérigos a sus oraciones (en mi opinión una parte necesaria del juego). Un mago puede "almacenar" un número de hechizos que depende de su nivel, y que están disponibles para ser lanzados. La tabla inferior da el número de hechizos disponibles por nivel del lanzador.

Esta tabla no es acumulativa. *Hechizos disponibles* representa el número de hechizos que un lanzador puede "meter" en su cabeza tras estudio o rezo. Meter cada uno en su cabeza le toma un turno por nivel del hechizo.

El lanzador es libre de "reemplazar" cualquier hechizo de su repertorio mental por otro, tras el periodo de estudio apropiado. Todos los hechizos ocupan el mismo espacio, independientemente del nivel; un hechizo de noveno nivel ocupa lo mismo en la mente del mago que uno de primer nivel, aunque

tardará más en aprender el de noveno.

Niv	Clérigo	Mago	Bardo	Paladín	Guard.
1	5	5			
2	7	7	3		
3	8	8	4		
4	10	9	5		
5	12	11	6		
6	15	16	8		
7	18	19	9		
8	21	23	10		
9	22	26	11	4	4
10	24	29	12	5	5
11	27	31	13	6	6
12	30	35	14	7	7
13	33	38	16	9	8
14	34	42	18	10	9
15	36	44	20	10	10
16	38	47	21	11	11
17	40	50	23	12	11
18	43	52	25	13	11

Ejemplo: un mago de nivel 10 quiere empezar a memorizar hechizos. Tiene 39 puntos de magia, y puede meter 29 hechizos en su memoria. Escoge memorizar nueve hechizos de primer nivel y cinco de todos los demás niveles hasta el quinto (que es su máximo nivel que puede lanzar). Tardará $(1 \times 9) + (2 \times 5) + (3 \times 5) + (4 \times 5) + (5 \times 5) = 79$ turnos en memorizarlos todos, que son 13 horas y 10 minutos. Un clérigo del mismo nivel tardaría lo mismo en sus rezos.

Le hechizos memorizados permanecen en la memoria del lanzador hasta que los cambia, o hasta que alguna acción provoca que los pierda. Un hechizo de *imbecilidad* hará que se le olviden todos. En mi campaña hay varios hechizos ofensivos diseñados para drenar los hechizos memorizados (y también los puntos de magia). También si se le golpea en la cabeza o sufre de alguna otra herida que debilite la mente, debe tirar contra magia u olvidar el 1d100% de sus hechizos.

Finalmente, no necesita tener la memoria llena de hechizos, puede estudiar sólo los que desee.

Fatiga:

El acto de lanzar hechizos es agotador por sí mismo. Ciertos conjuros de alto nivel envejecen al lanzador, pero todo hechizo, incluso el más simple, fatiga físicamente al lanzador.

Para determinar los efectos que tiene sobre el personaje el lanzamiento de conjuros, lo primero es el número de puntos de vida que tiene el mago cuando empieza a formular el hechizo, que será su "nivel de fatiga". Este nivel determinará cuántos hechizos

puede lanzar antes de caer exhausto. Cada vez que el mago lanza un conjuro pierde un punto de fatiga (*no* pierde puntos de vida). Cuando se queda sin puntos de fatiga, debe pasar un control de CON para permanecer consciente y evitar malograr el conjuro. Esta tirada se modifica en los puntos que esté el personaje por debajo de cero.

Ejemplo: Gilgamel, un mago de sexto nivel, tiene 18 puntos de vida (está al máximo). Pero antes de usar la magia fue herido por un orco y perdió 7 PV. Como hay más orcos atacando al grupo, decide lanzar unos cuantos *golpes de rayo* a los enemigos. El primero le baja de 11 puntos de fatiga a 8, y también le cuesta 3 puntos de magia. El resultado no le ha satisfecho porque aún quedan orcos en pie, y lanza otros dos en los siguientes dos asaltos. Ahora está cansado, sólo tiene 2 puntos de fatiga. Pero todavía quedan más orcos, así que suelta otro *golpe de rayo*. Se queda por debajo de cero, y necesita pasar un control de CON a -1 (sus puntos de fatiga actuales). Gilgamel, con su CON 10, saca un 8 y la pasa. Al siguiente asalto, lanza todavía otro *golpe de rayo*, que le deja a -4, así que tiene que pasar CON -4.

Si el lanzador sufre daño, se resta tanto de sus puntos de vida como de los de fatiga. Si llega a -10 puntos de fatiga o menos se desmaya sin tirada.

Si el personaje no pasa su tirada de CON, el hechizo falla. Es cosa del DM decidir si falla espectacularmente o si sencillamente se pierde. En cualquier caso, el lanzador pierde los puntos de magia del hechizo. Tras fallar el primer control de CON, debe pasar un segundo para permanecer consciente, y si falla queda desmayado hasta que recupere suficientes puntos de magia como para llevarle a puntos positivos [N. del T.: supongo que se refiere a que si un mago está a -3 puntos de fatiga necesita recuperar 4 puntos de magia para despertar, o podrían ser en realidad puntos de *fatiga*, ver siguiente párrafo]

Por cada asalto que el personaje permanezca sin lanzar más conjuros recuperará un punto de fatiga. Si los puntos de fatiga se pierden por daño físico, se recuperan cuando se cure ese daño. No se puede tener más puntos de fatiga que puntos de vida. Los puntos de fatiga también se recuperan estando inconsciente, como cuando cae agotado por la magia. Una vez haya ganado suficientes puntos de fatiga como para llevarlo a puntos positivos, se despertará. [a esto me refería antes, se refiere a p. de *fatiga*]

Ejemplo: Todos los orcos han quedado fritos, y Gilgamel necesita descansar, porque los asaltos de furioso uso de la magia le han dejado a -4 puntos de fatiga. Por cada asalto que no use más conjuros recuperará un punto de fatiga, hasta llegar a los 11, que son sus puntos de vida actuales. Para llegar al máximo posible de 18 tendría que curar sus heridas.

Más tablas:

Aquí están las tablas para otras categorías que usan magia. Como ya se dijo, estas clases de PJ no reciben bonus por puntuación excepcional.

Bardo	Puntos magia	Máx. Nivel hechizo	Paladín	Puntos magia	Máx. Nivel hechizo	Guardabosques	Puntos magia	Máx. Nivel hechizo
Nivel			Nivel			Nivel		
2	1	1°	9(1)	1	1°	8(1)	1	1°
3	2		10(2)	2		9(2)	2	
4	4	2°	11(3)	4	2°	10(3)	4	2°
5	5		12(4)	6		11(4)	6	
6	7		13(5)	9	3°	12(5)	9	3°
7	10	3°	14(6)	10		13(6)	10	
8	12		15(7)	14	4°	14(7)	13	
9	15		16(8)	19		15(8)	15	
10	19	4°	17(9)*	22		16(9)*	18**	
11	22		18(9)*	22				
12	26		19(9)*	26				
13	31	5°	20(9)*	30**				
14	35							
15	40							
16	47	6°						
17	54							
18	63							
19	67							

* nivel máximo de lanzamiento

Máx. nivel hechizo es el máximo nivel de conjuro que puede usar el lanzador.

Nivel máximo de lanzamiento es el nivel efectivo del lanzador, a efectos de duración de hechizo y efecto (alcance, daño, etc.).

Los bardos lanzan conjuros como si fueran magos, y su nivel efectivo es el mismo que su nivel de bardo. Paladines y guardabosques usan conjuros de sacerdote al nivel indicado.

Posibles ideas

Para añadir sabor a la campaña, aquí tienes algunas ideas de factores que pudieran afectar al personaje en un sistema que utilice puntos de magia.

1. **Áreas de magia muerta/pura:** El mago descubrirá que en esas zonas su ritmo de recuperación de puntos de magia disminuirá o aumentará. En las zonas de magia pura los ritmos se duplicarán y los hechizos tendrán siempre el máximo efecto (máx duración, máx daño, etc). En las de magia muerta, la recuperación puede reducirse a la mitad o parar por completo. De igual modo, los propios hechizos podrían ser adversamente afectados por tales áreas, reduciéndose sus efectos.

2. **Áreas pías/impías:** Un clérigo que esté en un templo de su patrón puede encontrarse con que sus tiem-

** número máximo de puntos de magia

pos de memorización se acortan, y que la recuperación de puntos de magia se acelera. Capillas y otros lugares consagrados podrían tener similares efectos. Los lugares impíos, o aquellos de alineamiento bueno para los clérigos malvados, podrían reducir dramáticamente la recuperación de puntos de magia.

3. **Drogas:** Podría haber una gran variedad de drogas potencialmente adictiva que aumentasen los ritmos de recuperación, y quizás la capacidad memorística.

4. **Objetos mágicos:** También pueden existir objetos mágicos que actúen como despensas de puntos de magia, o realzando su recuperación.

5. **Hechizos:** Finalmente, podrían crearse hechizos pensados para drenar puntos de magia de otros magos, o para aumentar temporalmente los propios.

Una vez más, te recuerdo que es importante que restrinjas el número de hechizos que cada mago tiene en su libro de conjuros, ya que si son muchos existe el potencial de desequilibrar completamente el juego.

Sistema cuatro: Control de pericia I

Según las reglas escritas, ¿qué pasa cuando un hechizo se lanza mal? Nada – eso nunca ocurre. O bien el lanzador se conoce el hechizo a la perfección, o no tiene posibilidad de lanzarlo. Aún peor, cuando un mago conoce un hechizo pero desea una leve variación (por ejemplo uno de *luz* que dé luz azul, o un pájaro brillante de un *luces danzantes*), debe gastar tiempo y dinero desarrollando un conjuro completamente nuevo. Este sistema está diseñado para tener en cuenta ambos factores, así como para hacer una importante reestructuración del sistema de magia del AD&D.

Autor: Matthew Stanton

Objetivo principal: Satisfacer el famoso problema con los magos. También para imitar la naturaleza incierta de la magia mejor que las reglas originales del AD&D.

La magia es un arte, no una ciencia. Si eres de los DM que quieren que sus mundos estén poblados con gremios de magos dedicados al estudio pseudo-académico de la naturaleza de la magia, ¡deja de leer! Los que consideren que los hechiceros que habitan los mundos de Raymond Feist, Lyndon Hardy y Ursula LeGuin son los únicos magos auténticos, se sentirán defraudados con este sistema.

Si en vez de eso, los magos encontrados en Moorcock, Leiber y Lovecraft son más de tu estilo – donde la magia es inimaginablemente poderosa pero impredeciblemente peligrosa – entonces esto es para ti.

La idea básica:

Para lanzar un hechizo, el sacerdote o mago debe tirar un 20 o mejor (por supuesto modificado) en 1d20. La tirada es modificada por el medio en que esté, pericia, puntuaciones de habilidad, nivel de habilidad, el propio hechizo, y variaciones introducidas por el mago.

Si la tirada es igual o mayor que 20, el hechizo funciona normalmente (o mejor), pero si la tirada falla el lanzador pierde el control de los poderes que buscaba controlar, y el hechizo funcionará de modo imprevisible, si es que funciona.

Específicamente, la tirada para el hechizo está estructurada como sigue:

$$\boxed{\text{Caster Level}} + \boxed{\text{Ability Modifier}} + \boxed{\text{Spell Level}} + \boxed{\text{Special Modifier}} + \boxed{1d20}$$

Nivel del lanzador (Caster Level): El nivel de experiencia del mago se suma a la tirada de dados. Así, un mago de 5º nivel añadiría +5.

Modificador de habilidad (Ability Modifier): Esto simula el bonus (o malus) que tendría un mago o sacerdote al lanzar un conjuro debido a su habilidad inusualmente alta (o baja). Por supuesto, los magos usan inteligencia y los clérigos sabiduría.

Puntuación de habilidad	Modificador de habilidad
1	N.A
2	-6
3	-3
4	-2
5-8	-1
9-14	0
15-16	+1
17-18	+2
19+	+3

Nivel de hechizo (Spell Level): Los hechizos de mayor nivel conllevan energías mágicas de mucho mayor poder que los de bajo nivel. Por lo tanto es razonable que sean más difíciles de lanzar. La siguiente tabla vale para magos y para clérigos.

Nivel del hechizo	Modificador a la tirada
1	+4
2	+2
3	0
4	-2
5	-4
6	-7
7	-9
8	-11
9	-13

Modificadores especiales (Special Modifiers): Incluyen los varios ajustes al lanzamiento de hechizos que se aplican sólo bajo ciertas circunstancias o en situaciones específicas de la campaña.

Todos estos modificadores son opcionales, y si el DM cree que alguno de ellos no es apropiado no debería incluirlo en su campaña. El reverso de esta opcionalidad es que naturalmente el DM puede añadir otros modificadores que demande la campaña o la situación. Las reglas deberían escogerse ante todo para que contribuyan a la diversión, y sólo en segundo lugar pensando en el equilibrio y el realismo. Lo más importante es que decidan lo que decidan el DM y los jugadores, deberían recordarlo y mantenerlo en las siguientes sesiones.

Ejemplos de modificadores especiales:

Origen racial del lanzador

Muy deficiente para la magia (githzerai):	-2
Inepto para la magia (enano, gnomo):	-1
Medio (humano, halfling):	0
Apto para la magia (elfo, svirfneblin):	+1
Muy apto para la magia (hada, drow, dragón):	+2
[otras criaturas estarán entre -5 y +5]	

Heridas

El lanzador ha perdido el 50% de sus PV:	-1
El lanzador ha perdido el 75% de sus PV:	-2
(no acumulativo)	

Especialización

Mago lanza hechizo de su escuela especializada:	+2
Clérigo lanza hechizo de su esfera especializada:	+1
El lanzador está especializado en ese hechizo:	+1
(esta especialización en hechizo difiere de la descrita anteriormente en este manual: sólo cuesta una casilla de pericia en no-armas y puede añadirse al bonus por escuela de especialista).	

Fatiga mágica

Lanzar hechizos durante 3 asaltos consecutivos:	-2
Lanzar hechizos durante 5 asaltos consecutivos:	-5
Lanzar hechizos durante 7 asaltos consecutivos:	-9
Lanzar hechizos durante 10+ asaltos consecutivos:	-15
(no acumulativo)	

Improvisación

Intentar una variación menor de un hechizo conocido:	-1
(p.e.: "pájaro de fuego" basándose en <i>bola de fuego</i>)	
Intentar una variación mayor de un hechizo conocido:	-2
(p.e.: "bola de escarcha" basándose en <i>bola de fuego</i>)	
Intentar un hechizo desconocido:	-3
Intentar un efecto de creación pura:	-3
(significa intentar un efecto mágico que no está listado como hechizo en ninguna fuente oficial o aceptada de hechizos. El DM debería asignarle un nivel de hechizo adecuado a efectos de determinar el Modificador de Nivel de Hechizo).	

Áreas mágicas

El lanzador está en un área mágica:	+1 a +5
(un anillo de hadas, stonehenge, etc).	

Sacrificio personal

Por cada 2 PV sacrificados al lanzar:	+1
(se curan normalmente).	
Por punto de atributo sacrificado al lanzar:	+3
(FUE, DES, etc.; se recuperan lentamente – días, meses o incluso años).	

Sacrificio de objetos depende mucho de la campaña

Sacrificio mineral:	+1
(por 500 mo de valor, redondeo hacia abajo)	
Sacrificio de planta, con significado religioso	+1
Sacrificio animal, hechizo no necromántico:	+1
(por dado de golpe)	
Sacrificio animal, hechizo necromántico:	+2
(por dado de golpe)	
Elemental/espíritu de la naturaleza	+2
(si es aplicable, por dado de golpe)	
Sacrificio humano, hechizo no necromántico:	+1
(por nivel, sólo para lanzadores malvados)	
Sacrificio humano, hechizo necromántico:	+3
(por nivel, sólo para lanzadores malvados)	
[Especial: si el objeto sacrificado es mágico de por sí: +1 al total.]	

Objetos/cosas mágicos

Varas especiales, amuletos, piedras ioun, etc.	+1 a +5
Objetos malditos:	-1 a -5
Familiares:	+0 a +1
(bonus sólo por familiares especiales)	

Otra opción que tiene el DM es añadir nuevas pericias en no-armas solamente para los lanzadores de conjuros de este tipo. Si un DM cree que las modificaciones que traen estas pericias encajan bien en su campaña, debe decidir cómo llega a conocerlas el mago o clérigo. Normalmente deben ser enseñadas por un individuo experimentado en una universidad mágica o en un templo, y pudieran estar disponibles para los miembros de ciertas fes, sectas o escuelas.

"Sin efecto apreciable" -1

Cuesta 1 casilla, tira vs. INT -1 (magos) o SAB -1 (sacerdotes).

Supone que los hechizos normales tienen algún tipo de firma visible, como un rayo que surge de la mano del mago, ojos resplandecientes, etc. Esta pericia permite al lanzador evitar esos efectos colaterales siempre que no sean parte de la función primordial del conjuro. Por ejemplo *rayo debilitador* funcionará normalmente, pero sin rayo visible. De igual modo, *golpe de rayo* produciría un chisporroteo audible, pero la electricidad en sí no sería visible. Los hechizos como *fuerza fantasmal*, *pared prismática* y *rayo de sol* no serán alterados lo más mínimo.

"Conjuración sutil" -3

1 casilla, tira vs. DES -2 para magos y sacerdotes.

Los observadores no serán capaces de notar que el mago/clérigo está lanzando un hechizo salvo que pasen la pericia de *spellcraft*. Esto sólo sirve para enmascarar los componentes verbales y somáticos, y excluye la habilidad de ocultar el efecto apreciable (arriba); pero pueden usarse los dos en tándem. [Esta PNA fue levemente modificada por el editor. Origi-

nalmente, incluía también los poderes de "sin efecto apreciable" y tenía un modificador de -4 a la tirada para que tuviera éxito. J.G.]

"Conjuración veloz"

-2

Cuesta 1 casilla, tira vs. DES -3 tanto para magos como para sacerdotes.

Esta pericia en no-armas permite al lanzador de conjuros mejorar su iniciativa en un asalto de conjuración. Acortará el tiempo de lanzamiento de un hechizo en 1 por cada penalización de -2 aplicada a la tirada de éxito del hechizo. Ningún hechizo puede acortarse por debajo de 1, ni tener una mejora superior a 3.

Vale – ¿y ahora qué?

Después de totalizar los modificadores, el jugador tiene que tirar 1d20, sumar los modificadores, y determinar si el hechizo tiene éxito o no. La tabla inferior muestra todos los posibles resultados:

LA GRAN TABLA DE CONSECUENCIAS MÁGICAS

Tirada modificada	Resultado (ver abajo)
34+	Hechizo supercargado.
25-33	El hechizo funciona, el lanzador puede actuar de nuevo.
21-24	El hechizo funciona, no más acciones en ese asalto.
20	El hechizo funciona en parte
17-19	Fracaso: humo, chispas, olor a azufre
13-16	Fracaso: no sucede nada.
10-12	Accidente menor.
6-9	Accidente mayor.
2-5	Catástrofe.
menos de 2	Apocalipsis mágico.

Hechizo supercargado: Si el lanzador de conjuros consigue una tirada superior a 33, el hechizo dobla su efecto en todo salvo el daño producido. Así, la duración, área de efecto, número de criaturas afectadas, alcance, y demás se duplican.

El hechizo funciona, el lanzador puede actuar de nuevo: El lanzamiento del hechizo ha funcionado perfectamente; y en el tiempo que queda en el asalto, el mago puede moverse, preparar componentes, o defenderse de un ataque.

El hechizo funciona, no más acciones en ese asalto: El lanzamiento del hechizo ha funcionado perfectamente, pero el mago pasa el resto del asalto recuperando el aliento y reorientándose.

El hechizo funciona en parte: Todos los efectos del hechizo, incluso el daño (si lo hay) se reducen a la

mitad. Más aún, el lanzador encuentra tan difícil lanzar el hechizo que se siente consumido e incapaz de hacer nada aparte de moverse y defenderse.

Accidente menor: Significa que parte la energía mágica sale disparada por la culata hacia el mago. Pueden suceder muchas cosas diferentes, pero duran sólo dos turnos por nivel del hechizo malogrado.

Accidente mayor: Este efecto sólo es posible cuando un mago de al menos quinto nivel falla al lanzar un hechizo de nivel tres o superior. Si no es ese el caso, considera que se produce un accidente menor. Estas feas consecuencias tienden a durar un día, ya que son un fallo bastante grande por parte del lanzador. La tabla de "Accidentes" lista algunas particularidades.

Catástrofe: Sólo puede suceder si el lanzador tiene al menos nivel 12 y el hechizo lanzado es por lo menos de nivel 6. Suelen durar un número de años igual al nivel del hechizo, ya que están provocadas por una desagradable internalización de las energías mágicas caóticas. Mira la tabla de "Accidentes".

Apocalipsis mágico: Sólo pasa si el mago es de nivel 18 o superior, y cuando falla un hechizo de nivel 9 (opcionalmente, 7 para sacerdotes). Es causado por una falla incontrolable formada entre el plano del lanzador y allí de donde vengan las energías del caos. Los efectos pueden permanecer por cualquier espacio de tiempo, pero generalmente tardan décadas en disiparse. Mira la tabla de "Accidentes" para más información.

TABLA DE ACCIDENTES

ACCIDENTES MENORES:

El lanzador envejece 1d10 años.
La cara del lanzador se deforma en la de un monstruo.
Su cuerpo se entumece; -1d6 a DES.
Cae convulsionándose al suelo.
Queda ciego o sordo.
Llora incontrolablemente.
"Desaparece" de la realidad y regresa al mismo punto en 2d6 turnos.
Un humo fétido invade el área.
El hechizo actúa sobre el lanzador.
El hechizo funciona, pero para beneficio del oponente, o funciona tan lentamente que su efecto es despreciable.

ACCIDENTES MAYORES:

El lanzador es vapuleado por fuerzas invisibles; 1d4 puntos de daño por nivel del hechizo.

Se ve polimorfo en un animal.
 Se rompe las manos o los pies; no puede coger nada con facilidad, andar es costoso; la magia no logra curar las heridas.
 El lanzador se vuelve un loco demente.
 Se da cuenta de todo 1 minuto después de que suceda, como si el mundo fuera "retrasado".
 El lanzador cae en coma.
 Queda deforme; el carisma cae 1-6 puntos.
 Los animales ya no confían en el lanzador; huirán de él o le atacarán.
 Una horda de sabandijas (hormigas, ratas, etc.) inunda la zona; atacándolo todo.
 Sufre dolor al tocar un elemento puro (p.e.: aire, fuego, agua, tierra) [N. del T.: lo del fuego ya se supone, ¿no?]

CATÁSTROFE:

El cuerpo del lanzador estalla en llamas, causándole 2d4 puntos de daño por asalto hasta que es sofocado.
 Es desplazado al plano astral o al etéreo.
 Se vuelve realmente loco.
 Su cuerpo se vuelve anti-gravitacional y cae hacia arriba de inmediato.
 Es maldito a sufrir una dolorosa metamorfosis a una nueva forma cada día, en la aurora/ocaso/medianoche, o mensualmente según el ciclo lunar.
 Un poderoso ser extraplanar toma nota de la existencia del lanzador y se dedica a hacer su vida más difícil.
 Aparece un elemental, demonio, diablo o demonio con tantos dados de golpe como niveles el mago, y le ataca.
 Una tormenta sobrecogedora estalla en la vecindad del mago, dañando las construcciones y dificultando el combate y movimiento.

APOCALIPSIS MÁGICO:

El lanzador deja de existir en cualquier los planos de existencia [N.del.T: aniquilado]
 La puerta se abre a otro plano; el lanzador es succionado a través de ella (sin TS) y la puerta sigue abierta tras él (no necesariamente al mismo lugar del plano).
 Todos los miembros de su familia durante dos generaciones deben tirar contra conjuros a los 17 años o volverse locos.
 La tierra en una milla de distancia se vuelve estéril – todas las plantas comienzan a morir de inmediato.

Debe recordarse que estas tablas son sólo sugerencias, y que el DM y sus jugadores deben ponerse de acuerdo para interpretar los resultados con creatividad. La magia es una cosa horriblemente peli-

grosa – tanto para el mago como para su víctima – y estos resultados deberían estimular la toma de conciencia de este riesgo, no arruinar el juego. También es aconsejable adaptar los accidentes al hechizo que falla; por ejemplo, un conjuro basado en el fuego no va a transformar al lanzador en un pseudo-hombre lobo, pero podría conjurar por accidente a un elemental del fuego. Se deja al DM la responsabilidad de tomar estas decisiones porque no es posible tabularlas.

Unas últimas palabras sobre la magia en este sistema...

Los magos todavía deben guardar notas de sus hechizos y estudiarlos ocasionalmente. Pero ten esto en mente – la magia no es ni un arte ni una ciencia – es el caos que aguarda ser invocado. Se conoce muy poco de cómo funciona realmente la magia. Puede que dos magos lancen exactamente el mismo conjuro y sólo le funcione a uno de ellos. Si un hechizo funciona cuando el lanzador está apoyado sobre un solo pie ¿significa eso que estar a la pata coja es parte del hechizo? ¿Y qué pasa con las criaturas mágicas como los dragones y las hadas? Este sistema es ante todo una manera de conservar el misterio y el peligro del lanzamiento de conjuros. También hace que la vida como guerrero resulta más atractiva [un buen argumento para los DM cuyos jugadores adoran llevar siempre personajes con magia].



Hechicero fracasado

Sistema cinco: Sistema completo I

Un excelente sistema híbrido que combina muchas de las mejores bazas de Puntos de magia I y control de pericia I. Es sistema resultante rompe más con las reglas oficiales del AD&D que Puntos de magia I, pero requiere menos tiradas de dados y tablas que Control de pericia I.

Autor: Robert Winkel (Australia) (basado en trabajos anteriores de Jim Gitzlaff, Jim Sisolak, y Matthew Stanton).

Objetivo principal: Proporcionar una alternativa completa y probada a las reglas de hechizos del AD&D. Dar a los magos más flexibilidad a la vez que equilibrar su curva de poder. Promover el uso de hechizos de bajo nivel siempre que sea posible.

Como regla general, pasa de los componentes materiales. En la interpretación de este sistema, los componentes no son más que una fuente de energía alternativa para el lanzamiento de conjuros. De ahí que sólo sean imprescindibles los componentes intrínsecos al hechizo (p.e.: una puerta para *cerrojo de hechicero*).

En lugar de eso, el uso de componentes materiales opcionales ayudará al mago en el lanzamiento. El componente material puede ser el que aparece específicamente listado en la descripción del hechizo o uno relacionado que elija el jugador. Es cosa del DM decidir si ese componente es adecuado y en qué grado. Por ejemplo, un mago que use un componente material para una *bola de fuego* puede tener un +1 por usar azufre, +2 por un gusano de luz vivo, y +3 por la escama de un dragón rojo. Abajo se comenta cómo usar estos modificadores.

Los magos reciben un número de puntos de magia igual al nivel de experiencia al que llegan, acumulativo, más uno. En esta tabla se dan los puntos de magia para los primeros niveles:

Nivel:	Puntos de magia:
1	2 (1+1)
2	4 (1+1+2)
3	7 (1+1+2+3)
4	11 (1+1+2+3+4)
5	16 (1+1+2+3+4+5)
etc.	etc.

Todo hechizo cuesta el doble de su nivel en puntos de magia. Uno de primer nivel cuesta dos, de tercer nivel seis, y de noveno nivel dieciocho. Como los magos pueden elegir "sobrecargar" un hechizo no es necesariamente cierto que un punto de magia que-

de sin gastar al tener un número impar de ellos. De nuevo, lee abajo sobre estos modificadores.

El mago convierte puntos de magia en hechizos libremente, con sólo dos excepciones:

Primero, tiene que conocer los hechizos y tenerlos memorizados. Aquí conocer significa lo mismo que en el AD&D estándar.

Cuando un mago se encuentra por primera vez el hechizo, debe intentar pasar su posibilidad de aprender un nuevo hechizo. Si falla nunca podrá aprender ese conjuro, aunque el DM puede decidir que hay varias versiones del mismo hechizo en el mundo, y que si el mago se encuentra una de ellas, puede volver a intentar aprenderlo de nuevo.

El mago puede tener memorizados a la vez tantos hechizos como el "máximo nº de hechizos por nivel" que viene en la tabla de inteligencia en el Manual del Jugador. Puede memorizar automáticamente los hechizos hasta su capacidad mínima (en la misma tabla) [N. del T.: ver nota pág. 21], pero para los siguientes hasta su capacidad máxima debe tirar su oportunidad de aprender conjuros, hasta que llegue al máximo. Si falla no significa que nunca vaya a ser capaz de memorizar ese hechizo en cuestión, sino simplemente que no lo "capta" ese día y que puede volver a probar después de un periodo de sueño.

Segundo: el mago puede convertir puntos de magia en hechizos sólo de tal modo que no lance más hechizos de un nivel dado que los que podría memorizar en el viejo sistema.

Por ejemplo, si un mago puede en el viejo sistema memorizar 3 hechizos de tercer nivel, ahora posee tres "casillas" de tercer nivel, que pueden ser convertidas en hechizos, si hay puntos de magia suficientes. Por supuesto, el mago puede preferir lanzar menos hechizos si no le apetece.

Se impone esta restricción para mantener un mayor nivel de realismo. Si un mago pudiera colocar libremente sus puntos de magia a cualquier nivel de hechizo, podría lanzar una cantidad de hechizos de alto nivel desproporcionada en comparación con los de bajo. Por ejemplo, sería posible (pero nada realista) que un mago de nivel 12 dedicara 72 de sus 79 puntos de magia a hechizos de sexto nivel. Con esta limitación se representa la fatiga mental; un mago podría llegar a lanzar demasiados hechizos poderosos de igual modo que un atleta puede llegar a correr demasiados maratones. Así como el atleta podría correr carreras cortas en lugar de las largas, también el mago puede lanzar hechizos de bajo nivel en vez de los de alto.

Si el mago así lo desea, puede cambiar una casilla de nivel alto por una de nivel bajo libremente. Por ejemplo, un mago de nivel 12 que ya haya lanzado sus cuatro hechizos de 3^{er} nivel pero tenga casillas

libres de niveles 4º, 5º ó 6º, puede optar por usar cualquiera de ellas para emplazar otro hechizo de 3º nivel.

Los hechiceros no tienen necesidad de volver a aprender sus hechizos cada noche. Pueden seguir lanzando sus conjuros uno y otro día sin problema mientras tengan los puntos de magia y las casillas. Los únicos factores que podrían motivar a un mago a gastar tiempo rememorizando hechizos serían:

1. Pérdida de memoria. Causada por enfermedad, herida o magia.
2. Nuevo hechizo. Para memorizarlo por 1ª vez.
3. Cambiar de hechizos. Al cambiar un hechizo memorizado que ya no interesa por otro.

Los puntos de magia se recuperan mediante el sueño o estudio (meditación en el caso de los sacerdotes). No se puede estudiar si se está fatigado o es distraído del estudio (básicamente, una persona está fatigada si no ha dormido o descansado durante un largo periodo de tiempo). Puedes aplicar las reglas de fatiga que prefieras para tu campaña.

Fracción PM Recuperada:	Sueño:	Estudio/ Meditación:
0/4	<5 hrs	<90 min
1/4	5-5.9 hrs	90-119 min
2/4	6-6.9 hrs	2-2 1/2 hrs
3/4	7-7.9 hrs	2 1/2 - 3 hrs
4/4	8+ hrs	3+ hrs

Si un mago duerme sólo 4 horas, no recibirá ningún beneficio, pero el mismo mago recuperaría la mitad de sus puntos de magia totales si duerme 6 1/2 horas. En ambos casos, nos referimos al total de puntos de magia que tiene el mago al máximo de poder, no los que tiene ahora.

Igual que en el sistema de Control de Pericia I, este método tiene en cuenta la posibilidad de fallo del conjuro. La tirada de control de éxito del hechizo se estructura del siguiente modo:

$$\frac{\text{Caster Level}}{3} + \text{Spell Level} + \text{Special Modifiers} + 1d20$$

Nivel del lanzador (Caster Level): El nivel de experiencia del mago dividido entre tres (redondeo hacia arriba) se suma a la tirada de dados. Así, un mago de 5º nivel añadiría +3.

Nivel de hechizo (Spell Level): Los hechizos de mayor nivel conllevan energías mágicas de mucho mayor poder que los de bajo nivel. Por lo tanto es razonable que sean más difíciles de lanzar. La penaliza-

ción es de un -1 por cada nivel, o sea que un conjuro de 4º nivel tendría un -4 de penalización.

Modificadores especiales (Special Modifiers): Incluyen los varios ajustes al lanzamiento de hechizos que se aplican sólo bajo ciertas circunstancias o en situaciones específicas de la campaña.

Ejemplos de modificadores especiales:

Heridas

El lanzador ha perdido el 25% de sus PV: -1
 El lanzador ha perdido el 50% de sus PV: -2
 El lanzador ha perdido el 75% de sus PV: -4
 (no acumulativo)

Especialización

Mago lanza hechizo de su escuela especializada: +2
 Clérigo lanza hechizo de su esfera especializada: +1

Fatiga mágica

Lanzar hechizos durante 3 asaltos consecutivos: -2
 Lanzar hechizos durante 5 asaltos consecutivos: -5
 Lanzar hechizos durante 7 asaltos consecutivos: -9
 Lanzar hechizos durante 10+ asaltos consecut.: -15
 (no acumulativo)

Improvisación

Intentar una variación menor de un hechizo conocido: -2
 (p.e.: "pájaro de fuego" basándose en *bola de fuego*)
 Intentar una variación mayor de un hechizo conocido: -4
 (p.e.: "bola de escarcha" basándose en *bola de fuego*)
 (las variaciones mayores pueden tener modificadores más negativos, a discreción del DM).

Áreas mágicas

El lanzador está en un área mágica: +1 a +5
 (un anillo de hadas, stonehenge, etc).

Sacrificio personal

Por cada punto de magia extra invertido: +1.5
 (redondeo hacia abajo).
 Por cada 2 PV sacrificados al lanzar: +1
 (se curan normalmente).
 Por punto de atributo sacrificado al lanzar: +3
 (FUE o CON.; se recuperan lentamente – días, meses o incluso años, depende del DM).
 Componente de hechizo usado: +n
 (El DM decide si el componente es apropiado; *n* puede ser +1, +2, etc. También podría incluir números negativos si el DM cree que el PJ ha hecho una elección realmente mala en los materiales).

"Conjuración sutil" -3
 (por componente: pericia en no-armas opcional, también cuesta un punto de magia).

Los observadores no serán capaces de notar que el mago/clérigo está lanzando un hechizo salvo que pasen la pericia de *spellcraft*. Es la habilidad de enmascarar los componentes verbales y/o somáticos. Cuesta un malus de -3 y 1 punto de magia ocultar uno de ellos (verbal o somático), y -6 y 2 ocultar ambos.

Se basa en la teoría de que los componentes verbales y somáticos son solamente un modo de facilitar al mago o sacerdote la comprensión de los esquemas mágicos.

Después de totalizar los modificadores (más cualesquiera otros que el DM desee añadir – en las secciones de los sistemas Control de pericia I y II [N. del T.: ¿II?] hay sugerencias) el jugador tiene que tirar 1d20, sumar los modificadores, y determinar si el hechizo tiene éxito o no. La tabla inferior muestra todos los posibles resultados:

LA GRAN TABLA DE CONSECUENCIAS MÁGICAS

Tirada modificada	Resultado (ver abajo)
25+	Hechizo supercargado.
22-24	El hechizo funciona un poco mejor de lo normal.
6-21	El hechizo funciona normalmente.
3-5	El hechizo funciona en parte
1-2	El hechizo fracasa, no hay efecto.
<1	Tiro por la culata

Las excepciones son:

1. Si el modificador *antes* de tirar del dado es ya de -15, entonces el resultado es automáticamente "El hechizo fracasa, no hay efecto".
2. Un 1 natural significa que "El hechizo funciona en parte". Un 20 natural es "El hechizo funciona un poco mejor de lo normal".
3. Si el modificador *antes* de tirar del dado es ya mayor que 20, entonces "El hechizo funciona normalmente".

(Usa el mejor resultado si se tiró un 20 natural, o el peor si se tiró un 1 natural. *p.e.*: si se tiene un modificador de +7 y se tira un 20 natural, podría escogerse que "El hechizo funciona un poco mejor de lo normal", por el 20; o un "Hechizo supercargado" porque el total es 27. Este último es el mejor resultado, así que es el que se toma).

Hechizo supercargado: Si el lanzador de conjuros consigue una tirada superior a 24, sucede algo grandioso. Algunas posibilidades son: su efecto es doblado en todo, hace el doble de daño, se consigue más información, se vuelve permanente (¡rara vez!), etc.

El hechizo funciona un poco mejor de lo normal:

El conjuro funciona perfectamente y encima hace un poco más de lo esperado. Por ejemplo: no se consume el sacrificio, se hace +2 de daño por cada dado, afecta a más criaturas, etc.

El hechizo funciona normalmente: El efecto es el que se supone que tiene que hacer.

El hechizo funciona en parte: El hechizo no cumple las expectativas. Puede pasar, entre otras cosas, que: toda estadística del conjuro (incluido el daño) se reduzca a la mitad, que afecte a otros (en detrimento del lanzador), que no pueda lanzar hechizos en el siguiente asalto, que el lanzador se desmaye, etc.

Tiro por la culata: Significa que parte de la energía del hechizo se dispara contra el lanzador. Pueden pasar muchas cosas, pero siempre al mismo nivel que el hechizo. Así, un *detectar magia* que se dispare no hará gran cosa, ¡pero cuidado si es un *detener el tiempo* o un *deseo*! Los efectos típicos serían: el lanzador sufre el daño, se recibe falsa información, se pierde un número de puntos de magia adicionales igual al nivel del hechizo, etc.

Debe recordarse que estas tablas son sólo sugerencias, y que el DM y sus jugadores deben ponerse de acuerdo para interpretar los resultados con creatividad. La magia es una cosa horriblemente peligrosa – tanto para el mago como para su víctima – y estos resultados deberían estimular la toma de conciencia de este riesgo, no arruinar el juego. También es aconsejable adaptar los accidentes al hechizo que falla; por ejemplo, un conjuro basado en el fuego no va a transformar al lanzador en un pseudo-hombre lobo, pero podría conjurar por accidente a un elemental del fuego. Se deja al DM la responsabilidad de tomar estas decisiones porque no es posible tabularlas.



Sistema seis: Sistema completo II

Un amplio y complejo sistema que permite un grado sin precedentes de control sobre el lanzamiento de conjuros. También permite que los lanzadores de conjuros sean más personalizados a través del uso de la especialización en escuela/esfera.

Autor: Paul Kinsler (copyright 1992) (incluido con permiso del Sr. Kinsler)

Objetivo principal: Este sistema pretende flexibilizar las clases de personaje del AD&D que usan magia eliminando las rígidas reglas de memorización de hechizos, al tiempo que da a los personajes más creatividad al usar su magia. Ya no habrá magos de bajo nivel maldiciendo por haberse sentido obligados a aprender *dormir* cuando lo que necesitan es un *mensaje* – un hechizo que ningún mago de bajo nivel puede arriesgarse a llevar a un dungeon.

Las bases:

En lugar de memorizar una parte de sus hechizos, los magos pueden estudiar todos los hechizos de sus libros para poder lanzar conjuros durante todo el día. Confían en su conocimiento y experiencia para lanzar hechizos, y no almacenan en la cabeza esquemas mágicos *per se*. Los clérigos todavía meditan y rezan para recibir el poder de la magia sacerdotal, pero pueden lanzar cualquiera de los hechizos que tienen permitido conocer. Este sistema también añade una tirada para ver si el hechizo funciona, y costes de fatiga por usar magia.

Antes de empezar, hay que definir unos cuantos términos para evitar confusiones, ya que las reglas del AD&D usan la palabra "nivel" para referirse a tres cosas distintas. El nivel de experiencia del personaje seguirá siendo el "nivel". Pero al nivel del hechizo le llamaremos "grado" (y así *deseo* es un hechizo de 9º grado). El nivel de efecto al que se lanza un hechizo será el "poder" del hechizo. Aquí este poder es variable, no coincide necesariamente con el nivel del lanzador, y se pueden lanzar a menor poder (por ejemplo, un mago de 5º nivel puede lanzar un *misil mágico* al mismo nivel de efecto que un mago de primer nivel, lanzando un único misil que haga 1d4+1 a 70')

Especialización:

Los lanzadores también se especializan en tipos de hechizos. Los magos seleccionan escuelas, y los sacerdotes esferas. Las escuelas para cada hechizo son las listadas tras el título en la lista de conjuros del Manual del jugador, y la Segunda Edición tiene listas adicionales clasificándolos por escuelas. Las esferas

clericales vienen sólo en la segunda edición. [N. del T.: Y nosotros ya por la 3ª].

Hay cinco tipos de especialización: Mayor, Menor, Otra, Oposición Menor y Oposición Mayor. Un mago de primer nivel escoge una **escuela mayor**; esto fija como escuela de **oposición mayor** la fijada por las reglas de la 2ª edición. Por ejemplo, si escoge *alteración* como especialización mayor entonces su escuela de oposición mayor será *abjuración*. Inicialmente, los hechizos de las demás escuelas se clasifican como **otros**, pero al llegar al segundo y cuarto nivel el mago puede escoger una **escuela menor** de especialización. Las escuelas opuestas no pueden tomarse como especializaciones menores. La elección de estas escuelas menores marca las opuestas como escuelas **menores de oposición**.

Los clérigos tienen sus esferas mayores y menores fijadas por su deidad, aunque tienen cierta libertad a la hora de escoger sus esferas menores. Las esferas de oposición debería decidir las el DM basándose en la filosofía de la deidad.

Por ejemplo: Estefanía, una nueva maga de primer nivel elige *adivinación* como su **escuela mayor**, de modo que su **escuela de oposición mayor** será *conjuración/llamada*. Al llegar a segundo nivel escoge *necromancia* como **escuela menor**, haciendo que *ilusión* sea su **escuela de oposición menor**. Cuando alcanza el cuarto nivel toma *abjuración* como su segunda **escuela menor**, así que *alteración* también será otra **escuela de oposición menor**.

Los lanzadores consiguen bonus a su oportunidad de éxito al lanzar el conjuro dependiendo de si están especializados en ella y cómo. Los hechizos de la escuela mayor tienen un +2 a la tirada de éxito, los de escuela menor añaden +1, los de otras escuelas 0, los de oposición menor restan -1 y los de oposición mayor tienen un -2. Los conjuros de las escuelas especializadas son también menos agotadores (ver abajo).

Lanzando hechizos:

Cada día los magos/sacerdotes reciben un número de puntos de magia igual a su nivel, siempre que estén bien descansados y pasen al menos diez minutos de estudio, meditación o rezo por cada punto de magia conseguido. Los puntos de magia no gastados no se pierden al final del día, pero un personaje no puede acumular más puntos que niveles de experiencia tenga. Lanzar un hechizo de cierto grado cuesta un número igual de puntos de magia (lanzar *telaraña* a grado 3 cuesta tres puntos). [N. del T.: pierdes hechizos a cambio de usar grados altos].

La posibilidad de que un hechizo salga bien depende de varios factores. Funciona si el lanzador saca una cierta tirada o más en 1d20, que es a lo que se le llama la *tirada de lanzamiento*, y que se determina con la siguiente fórmula:

$$\boxed{9} + \boxed{3 \times (\text{Spell Rank})} + \boxed{\text{Spell Power}} - \boxed{2 \times (\text{Level})} - \boxed{\frac{\text{STAT}}{2}}$$

Para los magos, STAT es la inteligencia, y para los clérigos la sabiduría. Al dividir redondea las fracciones hacia abajo. Los hechizos que no tienen listada una dependencia con el nivel del lanzador deben lanzarse con un poder igual o mayor que su grado. Los hechizos no pueden ser lanzados a un poder mayor que el nivel de experiencia el mago, o a un poder menor que uno.

La magia es un asunto agotador, y cuesta tanto puntos de magia como energía. Lanzar un conjuro cuesta un número de puntos de vida proporcional al poder del hechizo. La cantidad varía según el tipo de dado que usa la clase de personaje y la escuela o esfera del hechizo, y la base de coste de fatiga es la de la siguiente tabla multiplicada por el poder del hechizo.

	d4	d6	d8	d10
Mayor, Menor:	1	1.5	2	2.5
Otra:	2	3	4	5
Oposición:	3	4.5	6	7.5

Si se pasa la tirada por más de cinco, el coste en puntos de vida es la mitad del coste de fatiga; si se pasa por diez, un cuarto; por quince, un octavo; y así. Redondea hacia arriba. Por otro lado, fallar por más de cinco dobla el coste en PV, por más de diez lo cuadruplica, y así.

Los costes de fatiga para hechizos que restauran puntos de vida se tratan de modo distinto. Esto incluye *curar heridas ligeras*, *curar heridas serias*, y *curación*, pero **no** *curar enfermedad*, *alzar a los muertos*, o *resucitar*. Al lanzar estos hechizos se tratan como de una clase de especialización mejor en la tabla: las especializaciones menores y mayores no cuestan PV, "otra" se tratan como mayor/menor y de oposición como "otra".

Estos puntos de vida se pierden con independencia de que el hechizo funcione o no, y se recuperan tras el periodo de descanso adecuado a uno por media hora de descanso. Como consecuencia, se debería mantener un control aparte de los PV perdidos por fatiga. El lanzador morirá si sus PV restantes, incluyendo las pérdidas por lanzar hechizos, llegan a -10.

Reglas adicionales:

Hechizos adicionales para clérigos: Bajo las reglas estándar los clérigos muy sabios ganan hechizos adicionales. Si se incluyen como puntos de magia extra le darían a un clérigo de primer nivel demasiados puntos de magia, así que la mejor solución es tratar estos hechizos bajo las viejas reglas. Se los considera un regalo de la deidad a los sacerdotes particularmente sabios y como tales son escogidos por el clérigo (o dados por la deidad) durante la meditación, para su uso posterior. Siguen necesitando tirada de dados, pero no fatigan al sacerdote.

Disipando magia: Cuando se lanza un *disipar magia*, usa el poder que se le da al hechizo en vez del nivel del mago para determinar su éxito o fracaso. Esto se aplica también al hechizo que se intenta eliminar.

Pergaminos: Los hechizos que se lanzan desde un pergamino no cuestan puntos de magia, y el hechizo debe aplicarse como si lo lanzara el creador del pergamino, no el lanzador. La única excepción es que el modificador STAT sí será el del lanzador. El lanzador podrá variar poder del hechizo o no dependiendo de cómo se escribiera el pergamino.

Objetos mágicos: Se necesita definir las habilidades relevantes para el conjuro que apliquen o posean, y se escogen las de su creador. Estas habilidades incluyen el nivel, puntos de magia, especializaciones, INT o SAB y puntos de fatiga, aunque algunos objetos podrían usar las puntuaciones de su poseedor. Por ejemplo, la fatiga puede ser aplicada al que lo maneja en vez de darla al objeto unos "puntos de vida". En tal caso, el objeto lanza los hechizos bajo esas habilidades del lanzador.

Reglas opcionales:

Transformando tiradas fallidas: Una tirada fallida puede convertirse en un éxito reduciendo el poder del hechizo. Aun así se trata como tirada fallida. Si Pring el Conjurador trata de lanzar una *bola de fuego* de poder 9 y falla por dos, el resultado sería una *bola de fuego* de poder 7. Si hubiese fallado por seis saldría una *bolsa de fuego* de poder 3, y además su fatiga sería el doble.

Superarse en grado: Los DM que quieran jugar rápido y sean poco estrictos con el equilibrio del juego pueden permitir a los magos de bajo nivel lanzar hechizos de nivel alto si pasan varios días en el lanzamiento, tantos días como le llevaría conseguir los puntos de magia necesarios. Por ejemplo, Rufus, el clérigo de primer nivel, podría intentar lanzar *localizar objeto* (grado 3) si dedicara tres días a ello. Pero su posibilidad de éxito no será buena incluso aunque

pueda aguantar el esfuerzo – y las consecuencias del fracaso serían horrendas. Permitir la superación en grado podría proporcionar una cuerda salvavidas para magos desesperados.

Superarse en poder: De modo similar, el DM puede permitir a los personajes que lancen conjuros a mayor poder que su nivel de experiencia. Pero la tirada de éxito no está preparada para esto, así que los costes de fatiga deberían al menos doblarse cuando el mago/clérigo intenta superarse en poder.

Ejemplos:

Estefanía, nuestra maga ya de sexto nivel, tiene inteligencia 11 y 10 PV. Es amenazada por una nube de gas venenoso, e intenta lanzar una versión de poder 4 del hechizo de alteración de grado 3 *soplo de viento* para disiparla (el hechizo es de **otra** especialización). El total de sus puntos de magia cae en 3 (de 6 a 3) y el esfuerzo tiene un coste de fatiga base de $2(\text{otro}) \times 4(\text{poder}) = 8$ PV. Ahora tiene que ver si lanza con éxito el conjuro: su tirada para funcionar es $9 + 3 \times 3(\text{grado}) + 4(\text{poder}) - 2 \times 6(\text{nivel}) - 16(\text{INT})/2 = 2$, y la pasa de sobra al tirar un 13. Como pasa la tirada por más de 10, el coste de fatiga es de $8(\text{base})/4 = 2$ PV, y sus puntos totales bajan de 10 a 8. El *soplo de viento* creado tiene 10 yardas de ancho y $10 \times 4(\text{poder}) = 40$ yardas de largo. Ya segura, Estefanía descansa durante media hora, y recupera uno de esos puntos de vida.

Pring, conjurador de 9º nivel con inteligencia 18, sabiduría 4, y 20 PV está en un grave aprieto. Ha intentado robar una copia del hechizo de 9º grado *deseo* a Chasark, Dios de Hierro de las Hordas Noreñas, y se lo juega el todo por el todo lanzándolo para evitar el castigo. Le costará todos sus puntos de magia al máximo. La tirada de éxito es $9 + 3 \times 9(\text{grado}) + 9(\text{poder}) - 2 \times 9(\text{nivel}) - 18(\text{INT})/2 = 18$. Como *conjuración* es su **escuela mayor** obtiene un +2 a la tirada que le da un 25% de oportunidad de éxito. Lanzar el hechizo le costará 9 PV – 18 PV si falla por 5, 36 PV si falla por 10, 72 si falla por 15, etc. Puede parecer demasiado fácil, ya que las reglas estándar no le permitirían lanzar un hechizo de 9º grado hasta el 18º nivel, pero Pring tiene las mejores cualificaciones posibles, y se sobreentiende que las consecuencias de un fracaso serían tan horribles que nadie intentaría hacer esto sin una buena razón. En particular, fíjate que las reglas de fatiga le dejan con un 25% de posibilidades de ser muerto por la tensión.

También hay que notar que si *conjuración* no fuera la **mayor** de Pring, sino que estuviera clasificada como **otra**, entonces le habría costado al menos 18 PV. Y en tal caso, fallar la tirada por más de 5 (un 65% de posibilidades) le habría matado ahí mismo.

A Senna Flash, una maga de 67º nivel [N. del T.: no es broma] la quedan 2 PV y 3 puntos de magia. Si puede encender la trampa de aceite que tiene ante sí se ahorrará una horrible (y embarazosa) muerte a manos de los 5 kobolds que cargan contra ella. Quiere lanzar *golpe de rayo* a grado 1 para hacer arder el aceite. La tirada de éxito es de $9 + 3 \times 3 + 1 - 2 \times 67 - 16/2 = -123$, un éxito automático. De acuerdo con sus especializaciones, *invocación* es **otro** hechizo, y el coste base de fatiga es de 2 PV. Pero incluso aunque tire un 1, tiene éxito por 124, la pérdida de PV sería de $2/(2 \times 24)$ (ya que $124 = 5 \times 24 + 4$), que se redondea a cero.

Bix, clérigo de segundo nivel. Con sabiduría 16 y devoto de la deidad Foop, lanza un *curar heridas serias* de un pergamino, que fue escrito por NeNeHa (sabiduría 18, nivel 20, **mayor** en *curación*), el renombrado clérigo de Foop. La tirada de éxito es $9 + 3 \times 6(\text{grado}) + 6(\text{poder}) - 2 \times 20(\text{nivel del escritor}) - 16(\text{sabiduría del lector})/2 = -15$, un éxito automático. Como el conjuro devuelve PV y *curación* era la esfera mayor de NeNeHa, lanzarlo no cuesta fatiga. Pero si el pergamino lo hubiera escrito ReReHa, el gemelo malvado de NeNeHa, para el que *curación* es **oposición**, sería tratado como **otro** y costaría una base de $2 \times 6 = 12$ PV. Bix tira un 16 con el dado, que es un éxito de 31 ($16 - (-15) = 16 + 15$), y por lo tanto es coste de fatiga es de $12/26$ (ya que $31 = 5 \times 6 + 1$), que se redondea a cero.

Discusión:

El mayor potencial que tiene este sistema para desbaratar la campaña surge de la gran flexibilidad que tienen los lanzadores de conjuros. Pueden lanzar cualquier hechizo de su repertorio en cualquier momento. Por ello se han añadido tiradas de éxito y costes de fatiga para compensar. Más aún, la variación del coste de fatiga según la especialización le da más color a los lanzadores de conjuros.

El otro ajuste principal es que con este sistema los lanzadores de conjuros pueden usar hechizos de mayor nivel del que podrían bajo las reglas antiguas. De nuevo, la posibilidad de fallo y sus consecuencias deberían evitar los abusos.

Fíjate también que los lanzadores de conjuros de nivel alto tendrán que reducir el poder de la mayoría de sus hechizos para mantener su fatiga bajo control – una reducción del poder de diez reduce los costos de fatiga medios en un 75%.

Sistema siete: Fuentes de la magia I

Un conjunto de reglas diseñadas para simular la idea, común en la literatura fantástica, de que ciertas regiones son más mágicas que otras. Puede utilizarse para hacer rápidamente una campaña más detallada e interesante.

Autor: Robert Winkel

Objetivo principal: Proporcionar reglas formales para el uso de las "fuentes de la magia". Se usa más fácilmente en conjunción con el Sistema completo I, con el Control de pericia I o con el Control de pericia II, pero puede modificarse para que funcione sólo.

Este sistema toma la idea de que hay centros de magia – fuentes de la magia si lo prefieres – a lo largo del mundo de juego o el área de juego. Es un sistema pensado para hechizos y no para objetos mágicos, pero el DM debería sentirse libre de reglamentar que la creación de objetos mágicos podría ser afectada de algún modo.

No se les debería decir a los jugadores cuáles son sus modificadores exactos antes de tiempo, pero los irán descubriendo a lo largo del juego. Así se refleja la similar adquisición de conocimiento por parte de sus personajes. Si el DM cree que saber dónde están los centros es un conocimiento habitual para magos y sacerdotes, entonces así será.

Hay varias categorías generales de hechizos, que son:

1. **Hechizos elementales.** (p.e. *soplo de viento, pared de hierro, bola de fuego, nube de niebla*)

Típicamente tendrán centros tales como:

Elemental de aire: la cima de una alta montaña.

Elemental de la tierra: alguna abrupta cadena montañosa (del tipo que adoran los enanos) o un cañón.

Elemental de fuego: un gran desierto o un volcán.

Elemental de agua: un océano o una gran cascata.

A menudo es mejor que estos lugares estén situados en las cuatro esquinas del mundo de juego, pero no tiene por qué ser así.

2. **Hechizos naturales.** (p.e. *encantar plantas, controlar el clima, bosque alucinatorio, etc.*)

Son hechizos del estilo de los druidas que requieren algo de las fuerzas de la naturaleza. La localización evidente para la fuente de la Naturaleza sería en la mitad de un gran bosque.

3. **Hechizos de adivinación.** (p.e. *augurio, detectar magia, etc.*)

A menudo afecta más a los sacerdotes que a los magos, ya que a menudo dependen sólo de dónde esté el dios o su templo sagrado/ciudad santa. Opcionalmente, también puede afectar a los magos.

4. **Hechizos de ilusión.** (p.e. *magia de las sombras, fuerza fantasmal, etc.*)

El centro de la fuente de magia ilusoria es aquel lugar del mundo (de juego) donde se concentra la mayoría de la inteligencia, con lo cual normalmente es la capital, o quizás sólo un centro geométrico de población.

5. **Otros tipos de hechizos.** Respecto a la antimagia – la defensa contra la magia – el modificador simplemente tendrá signo opuesto, ya que será más fácil disipar o defenderse contra una magia cuya fuente está muy lejos, y más difícil contra una cuya fuente es cercana (p.e. si el hechizo *pared de hierro* está en el área que le da un modificador +3, cualquiera que intente disiparla tendrá un modificador -3). Respecto a los hechizos relacionados con otros tipos (p.e. *deseo, glifo de protección, permanencia, aura mágica de Nystul*, etc.) trátalos como el tipo apropiado de hechizo. Todos los demás: o no tienen modificador, o usa tu buen juicio.

Recuerda que todo esto son sólo sugerencias, el sistema puede utilizarse con pocos cambios si el DM prefiere basar las fuentes de la magia en los "círculos" o "esferas" de la magia existentes, por ejemplo.

Distancia desde la fuente mágica	Modificador suplementos	Modificador de por sí
hasta 1000 millas	+5	+50%
1001-2000	+4	+40%
2001-3000	+3	+30%
3001-4000	+2	+20%
4001-5000	+1	+10%
5001-6000	0	+/- 0%
6001-7000	-1	-10%
7001-8000	-2	-20%
8001-9000	-3	-30%
9001-10000	-4	-40%
10000+	-5	-50%

[Nota del editor: Las distancias de arriba también pueden usarse informalmente – p.e. en el reino X los modificadores son +2, etc. Eso facilita el uso en campañas en juego]

Distancia desde la fuente mágica: Se calcula mejor en un mapa del mundo de juego. Una alternativa a las distancias de la tabla, si es que tu mundo es mucho más pequeño o grande, es dividir el tamaño del área

de juego entre 15 y usar esta medida en vez de los saltos de mil millas.

Modificadores para suplementos: Si estás utilizando alguno de los sistemas de magia alternativos del comienzo de esta sección, entonces estos son los modificadores añadidos o restados de la tirada de éxito.

Modificadores de por sí: Si este sistema se usa como tal, sin añadirlo a otros, se aplican estos modificadores. Cuando hay daño o curación implicados, el modificador se aplica a esto. Si es un hechizo de adivinación y el modificador es negativo, entonces una tirada de este porcentaje en 1d100 indica que se recibe información falsa, pero si tiene un modificador positivo, entonces puedes conseguir ese porcentaje de información extra, o similar. Para otros hechizos, la duración, área de efecto, alcance o incluso la oportunidad de que funcione el hechizo pueden estar relacionados con el porcentaje dado.

Por supuesto, el que decide qué va a pasar es cada DM.

Objetos mágicos: Estos modificadores afectarán a todos los hechizos, ya vengan de pergaminos o de un objeto mágico que otorga a su poseedor el uso del hechizo. Por lo tanto, al menos en este sentido los objetos mágicos son afectados por las fuentes.

Comentario del traductor

Pues aquí acaba el Gran Manual de la Red para Magos. Contiene una gran cantidad de información, pero si no se usa con cabeza no será más que otro apéndice de reglas complicadas que nadie usa.

Porque aplicar las reglas que vienen aquí sin madurarlas es como aplicar las del Manual del Jugador de modo rígido: te puedes cargar el juego. Por eso sugiero a aquellos que estén interesados en cambiar las reglas de la magia del AD&D que se lean este manual, se dejen influir por él, pero que no sigan ningún sistema a rajatabla, sino que desarrollen el suyo propio.

Hay que tener en cuenta que estos sistemas están pensados para no alterar demasiado el resto de reglas del AD&D. Pero cualquiera que se los lea con atención se dará cuenta de que chirrían, de que demandan más cambios en las reglas para funcionar cómodamente. Especialmente, para la mayoría de ellos se necesita diseñar una nueva lista de hechizos (o al menos modificar en profundidad la anterior) para que todos se adapten a las nuevas reglas, lo que actualmente no sucede.

Tampoco estas posibilidades cubren todos los diferentes enfoques de la magia que pueden existir. Por ejemplo, se tiene en cuenta que la magia puede ser legal/caótica, pero no se habla de que la magia pueda ser buena/malvada y que ese alineamiento influya en los magos. Tampoco se tratan los típicos duelos de magos en los que cada uno toma una forma sucesiva intentando matar a su rival, etc.

En definitiva, que la lección más importante a extraer de este manual es: puedes cambiar la magia del AD&D y hacerla mucho más interesante. Tú decides cómo.

Entropía,
Madrid a 17 de Enero de 2000