

la prueba del mago

M Ó D U L O

En el mundo de Krynn los magos, al llegar a un cierto nivel de poder, deben superar una prueba. Ésta hace que muchos de ellos tiemblen con tan solo pensarlo, y abandonen sus estudios, o decidan que sus conocimientos no avanzarán mas allá de los conjuros de segundo nivel. ¿Tan temible es dicha prueba? Juzgadlo vosotros mismos.

Primera parte

Sirve para determinar las tendencias legales, caóticas o neutrales del aspirante. Las acciones del Pj pueden modificar las conclusiones a las que llega el Cónclave en la parte siguiente de la prueba.

El mago se encuentra en la posición de Alto Defensor del Bastión. Sabe que debe proteger un portal a la Ciudadela Perdida, lugar de gran poder. La misión que tiene encomendada es que absolutamente nadie pueda entrar, bajo ningún concepto, al Bastión. El y los dos magos bajo sus órdenes (contando al Pj, debe haber uno de cada túnica, Pnj los otros dos, claro) tiene órdenes expresas de no atravesar el portal a la Ciudadela Perdida, y, de hecho, ninguno de los tres sabe como atravesarlo. El Pj tiene un pergamino con un conjuro que le permite entrar en los aposentos de los otros dos, puesto que en principio no se puede entrar a menos que seas invitado, pero tiene órdenes de no entrar a menos que sea un caso de extrema necesidad. Cada mago pasa un tercio del día en la torre de vigilancia.

● **UNO** - Un día, suenan las alarmas, y se detecta a un amigo del Pj que intenta entrar. Este le dice que necesita acceder al portal para curarse un brazo (tiene una serpiente en su lugar). Le promete que no va a entrar, tan solo meter el brazo para restaurarlo.

● **El Pj lo deja entrar:** su amigo lo traiciona. Abre el portal, lo atraviesa, y lo cierra antes de que el Pj pueda seguirle. El amigo sale después transformado en un Tanar'ri True Marilith. Maldice al Pj por haberle permitido entrar, le promete enemistad eterna, y desaparece.

● **No lo deja entrar:** el amigo se va, maldiciéndole.

● **El Pj le deja entrar al Bastión,** pero se asegura de algún modo (mas allá de la simple promesa o juramento) de que el Pnj tan solo pondrá el brazo en el

portal: el amigo pone el brazo de serpiente, y saca un muñón. No tiene ni serpiente ni brazo. Se marcha, maldiciéndole por haberle permitido poner el brazo a través del portal.

● **DOS** - Uno de los otros dos magos se presenta al Pj, diciéndole que ha descubierto la forma de atravesar el portal. Le dice al Pj que compartirá el secreto con él si le permite entrar en el ala donde se encuentra el portal (el portal está en el ala donde reside el Pj), con intención de entrar en la Ciudadela Perdida.

● **El Pj le deja entrar, y atraviesan los dos el portal:** entran y ven luces caleidoscópicas de todos colores, quedando como hipnotizados. Llegan a la torre (la Ciudadela Perdida), y reciben tal cantidad de energías que se ven obligados a marchar. El Pj sale con 1d4 niveles más (si el Pj es de categoría múltiple, estos niveles se añaden tan solo a sus niveles de mago. Conservará estos niveles cuando haya finalizado la prueba). El Pnj sale con 1d6 niveles menos. No se puede volver a abrir por ese método, por mucho que lo intenten.

● **No le deja entrar:** el Pnj se marcha, tratándolo de lameculos del superior de su orden. Promete recordar esta afrenta.

● **El Pj deja que el Pnj entre a través del portal, pero no le acompaña:** el Pnj lo atraviesa, y regresa con 1d6 niveles menos. El portal se cierra justo detrás suyo, y no puede volver a ser abierto mediante este método. El Pnj le declara un odio eterno.

● **TRES** - Otro de los magos le dice al Pj que ha descubierto que el tercer mago está acumulando un gran poder. Le propone entrar en su ala para descubrir qué trama, y le pide permiso

para entrar. No le pide el pergamino con el conjuro, puesto que ha desarrollado otro él.

● **El Pj no sólo le concede permiso, si no que además le abre las puertas:** son descubiertos por el mago, quien jura que pagarán por esta intromisión.

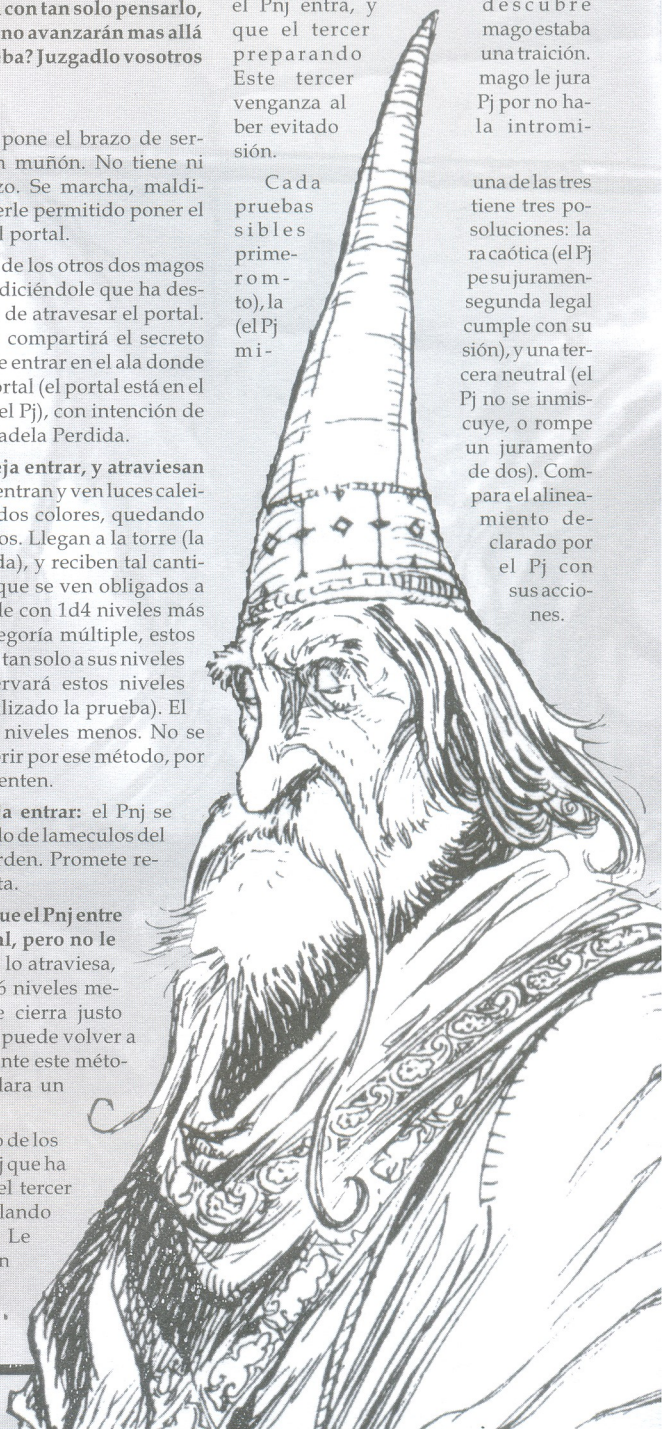
● **El Pj se niega a permitirle pasar:** el mago le jura que se vengará por no permitirle cumplir sus deseos.

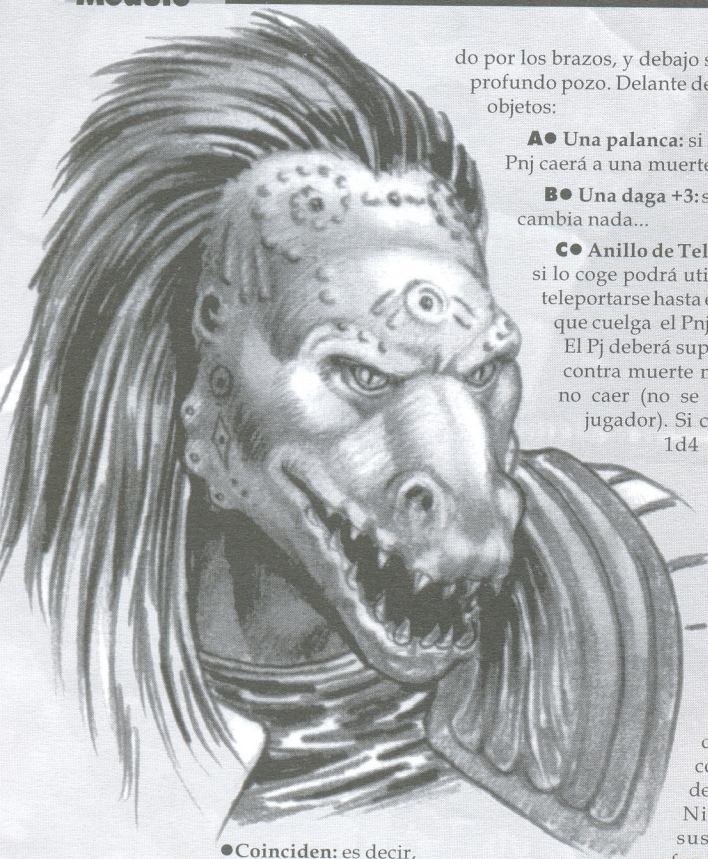
● **El Pj no contesta ni un si ni un no:** el Pnj entra, y que el tercer preparando Este tercer venganza al ber evitado sión.

Cada pruebas sibles prime-rom-to), la (el Pj mi-

descubre mago estaba una traición. mago le jura Pj por no ha-la intromi-

una de las tres tiene tres posoluciones: la ra caótica (el Pj pesu juramen-segunda legal cumple con su sión), y una tercera neutral (el Pj no se inmis-cuye, o rompe un juramento de dos). Compara el alineamiento declarado por el Pj con sus acciones.





do por los brazos, y debajo suyo hay un profundo pozo. Delante del Pj hay tres objetos:

A● Una palanca: si la mueve, el Pnj caerá a una muerte segura.

B● Una daga +3: si la coge, no cambia nada...

C● Anillo de Teleportación: si lo coge podrá utilizarlo para teleportarse hasta el tronco del que cuelga el Pnj, y salvarlo. El Pj deberá superar una TS contra muerte mágica para no caer (no se lo digas al jugador). Si cae, perderá

1d4 puntos de Constitución permanente.

El Pj sólo puede realizar una acción, y no se podrá quedar con ninguno de los objetos. Ninguno de sus conjuros funcionará.

● DOS - El Pnj de 1.2 ha sido acusado de traición por intentar revelar importantes secretos de Wyreth a gente que no pertenece a ninguna de las tres órdenes, salvándoles así sus vidas. La pena normal para esto sería la muerte, y el Pj es quien ha de dictar sentencia.

A● Pena de muerte: el Pnj es ejecutado.

B● Otro castigo: el castigo es ejecutado.

C● El perdón: ha salvado vidas, por lo que se le puede perdonar...

● TRES - Un grupo de mercenarios ha capturado a una veintena de personas. Para liberarlos, piden que el Pj se entregue. Ejecutarán a uno cada seis horas.

A● No se entrega: las 20 personas son asesinadas: una cada seis horas.

B● Intenta negociar: los mercenarios son inflexibles y asesinan a los rehenes.

C● Se entrega: los rehenes son liberados.

Esta parte de la Prueba funciona igual que la anterior: cada uno de los apartados tiene tres opciones, siendo malvada la primera, neutral la segunda y buena la tercera. Compara las acciones del Pj con

su alineamiento. Pasa a la parte siguiente de la prueba.

Apéndice a las partes 1 y 2 de la Prueba

Delante del Pj aparecen Justarius, Par-Salian y Ladonna (o Dalamar, Justarius y Dunbar, depende de la época en la que se desarrolle la campaña). Si el Pj ha fallado la primera parte, Ladonna (o Dalamar) se le acerca, y le dice: «la ley no significa para ti lo que quieres hacernos creer». Le toca, y la piel del Pj se vuelve roja, en medio de una gran agonía.

Si el Pj ha fracasado en la segunda parte, se le acerca Justarius: «tu definición de bien, mal y neutralidad no se corresponde con tus actos». Dicho esto, le pone las manos en la cara. Un gran dolor envuelve al Pj, volviéndose su ojos completamente rojos, sin rastro de blanco de la córnea ni otro color del iris.

Si ha fracasado en las dos partes de la prueba, además de ocurrirle lo anterior, se le acerca Par-salian (o Dunbar), y le dice: «has fracasado. Tienes dos opciones, renunciar a la magia, o redimirte enfrentándote a nosotros tres... juntos». Si renuncia, el Pj no puede avanzar de nivel como mago (a menos que se convierta en un renegado, claro). Si prefiere el camino de la pelea, Justarius es un mago de nivel 17 durante la Guerra de la Lanza, Par-Salian tiene nivel 18 durante esta época, y Ladonna 17. Si juegas después, probablemente habrán mejorado. Supón que Dunbar y Dalamar tendrán niveles aproximados. La lucha es a muerte.

La única forma de anular las coloraciones es que los tres líderes del cónclave (no hace falta que sean los mismos que lanzaron la maldición) lancen un *Disipar Magia* sobre el Pj de forma simultánea.

La coloración del cuerpo reduce el carisma a 9 (si ya tenía menos, baja en 1); la de los ojos a 10 (en este caso también, si el Pj tenía un carisma inferior, se reduce en uno). Las dos coloraciones la reducen a 5+1d4.

Tercera parte

El Pj está encerrado en una sala de 10x10m. En cada pared hay un agujero de 0'5x0'5m del cual sale un gas blanquecino. Cuando la sala esté llena de gas, actuará como una Nube Letal. La habitación tardará 10 minutos en estar llena de este gas. La sala tiene una puerta (irrompible y antimagia, por supuesto) de madera en la pared norte, y, además, el Pj puede ver:

● Coinciden: es decir, el Pj se ha declarado, por ejemplo, legal, y dos de las tres respuestas han sido B. Pasa a la siguiente parte de la prueba.

● No coinciden: es decir, el Pj se ha declarado, por ejemplo, caótico, y dos de sus respuestas no han sido A. Pasa a la siguiente parte de la prueba.

NOTAS :

● Responder las tres partes de la prueba de forma que no coincida ninguna (es decir, una A, otra B y otra C), se considera neutral.

● Si el Pj responde de una forma diferente a las propuestas (cosa muy probable), considera la respuesta más similar. Si ninguna es aplicable, utiliza el sentido común.

● Al final de esta primera parte de la Prueba, el Pj ha de tener dos o tres enemigos.

Segunda parte

Esta sirve, sobre todo, para determinar si el Pj se mantiene fiel a la otra mitad de su alineamiento (bueno, neutral, malvado). Las acciones del Pj pueden influir en la decisión del cónclave respecto a la parte anterior.

● UNO - El Pj encuentra al mago de 1.3 que se le ha declarado enemigo colga-

Luchador nivel 3 Mago nivel 5 (Dual)

Fuerza 16
(Resistencia 15, Músculo 17)
Destreza 14
(Puntería 12, Equilibrio 16)
Constitución 11
(Salud 11, Físico 11)
Carisma 15
(Apariencia 13, Liderazgo 17)
Sabiduría 12
(Intuición 12, Voluntad 12)
Inteligencia 17
(Razón 18, Conocimientos 16)

Equipo: Capa de protección +2
Túnica: Roja

(Conjuros : Nivel máximo : 3/ Conjuros por nivel : 4/ Puntos de magia 46)

- **Cuatro trapos.** Irradian Abjuración, y, los cuatro juntos, pueden tapar un agujero, ralentizando la entrada de gas unos cinco minutos mas.

- **Una perla.** Irradia Evocación, y cuando se utiliza estalla causando 1d6 de daño.

- **Una vara.** Irradia Invocación, pero es un simple palo adornado con runas y un conjuro Aura Mágica de Fistan-dantilus (Aura mágica de Nystul).

- **En el techo (a 15m de altura) hay una lámpara.** Irradia Alteración y, si se pronuncia su palabra de mando, invoca Luz Continua. Encenderla da un +2 para encontrar la vara del armario.

- **La puerta de entrada.** Irradia Abjuración.

- **Un libro.** Irradia Alteración y, si se lee, indica cómo detener el tiempo durante diez minutos. Su lectura requiere cinco minutos.

- **Alfombra.** No es mágica, pero debido de ella hay polvo que irradia Alteración. Si se remueve este polvo, se forma un Muro de Niebla que, durante 10 minutos, dificulta la visión, de modo que hay un modificador de -2 a encontrar la vara del armario.

- **Un armario.** Es un armario de dos puertas, detrás de una de las cuales cuelgan túnicas rojas, blancas y negras. Tras la otra hay cajones vacíos. Se tarda dos minutos en registrar todo el armario de cabo a rabo. En uno de los cajones hay un doble fondo en el que se puede encontrar una vara de rabdomancia. Esta vara irradia Adivinación, y guiará al Pj al lugar exacto donde se encuentra la habitación secreta.

- Un trozo de la pared sur irradia Ilusión/Fantasma.

- El gas irradia Evocación.

Para poder salir hay que encontrar una habitación secreta que se encuentra en la pared sur (habitación que sólo puede ser encontrada con la vara de rabdomancia, ni siquiera un elfo la podría detectar, puesto que está oculta mágicamente), y tirar de una palanca que hay en su interior, que abrirá la puerta de entrada.

Sólo hay dos formas de salir de esta habitación: la descrita anteriormente, o con los pies por delante, puesto que nadie intervendrá para ayudar al Pj, ni siquiera su maestro.

Ayuda a realizar esta parte de la prueba que el jugador sepa que sucederá cuando se llene la habitación, y que tenga un reloj delante que cuente el tiempo, puesto que se recomienda que se juegue a tiempo real.

Cuarta parte

Es sabido que toda prueba de mago tiene una parte que se trata de pelearse con un mago de nivel superior. En este caso se trata del amigo de 1.1, que ha vuelto con sed de venganza... puedes ver sus estadísticas en el cuadro adjunto. Entre paréntesis los datos por si utilizas *Player's Option*.

Nota general

Entre cada parte de la prueba (no entre cada capítulo), al Pj se le debería permitir descansar y estudiar conjuros aunque esto queda a discreción del master.

Tened en cuenta que para cada aspirante la prueba es distinta, por lo que si es necesario utilizar este conocimiento para superar la tuya... lo tienes crudo.

● Para mas información sobre esta

posición y el Bastión, léase la trilogía *Defenders of the Magic*. N del A.

● Rabdomancia es el arte por el cual antes se buscaba agua, entre otras cosas. La típica vara de rabdomancia es una vara que tiene un extremo bifurcado, como si de un tira chinas grande se tratase. N del A.

Albert Valls Rovira

