

# GRAMARYE

Un Sistema de Magia para FUDGE

por Carl D. Cravens

Versión de Gramarye 1.0, Copyright © 1997 por Carl D. Cravens.

("The Gramarye")

Quisiera mostrar mi agradecimiento a: Karen Cravens, Michael Felduhsen, Jason Knight, Scott Raun, y a los usuarios de fudge-I mailing list.

Nota: La versión original de "Gramarye" fue publicada en "A Magical Medley" por Grey Ghost Press, Inc. Por favor no publiques "Gramarye" de ninguna forma (incluyendo duplicación en otro sitio web) sin previo permiso por escrito del autor, Carl Cravens (raven@phoenix.net).

Traducción al Español con permiso del autor por José Antonio Estarellas (pitxus1@arrakis.es).

Versión en Español: Mayo de 1999.

---

*gramarye* (GRAM-uh-re) n. Magia [arcaica]; conocimiento oculto

## Introducción

El sistema de magia aquí expuesto representa un enfoque pseudocientífico de la alquimia mítica medieval. Muchos DJs que jueguen campañas en ambientes europeos pseudo-medievales hallarán este sistema adecuado para sus usos con pocas modificaciones.

## La Cosmovisión

El mundo para el cual está diseñado este sistema es similar a una Europa mítica medieval. El típico hechicero ve a la magia como una fuerza científica para manipularla a través de medios (para él) científicos. Divide al mundo en cuatro reinos básicos -- sólidos, líquidos, gases y energía -- a los que llama tierra, agua, aire, y fuego. Todas las cosas están compuestas de uno o más de estos elementos. (La carne de un hombre está hecha de tierra, su sangre de agua, su aliento de aire, y su espíritu de fuego.) También divide a los seres vivos en tres reinos diferentes -- cuerpo, mente y espíritu. Esta cosmovisión rige el modo en el que un hechicero enfoca la magia.

## Cómo Funciona la Magia

Los elementos básicos de la magia se dividen en Reinos (áreas de control como Fuego, Agua, Espíritu y Cuerpo) y Escuelas (tipos de control, como Control, Curación, Creación y Transformación). Para lanzar conjuros que manipulen uno de estos Reinos, un personaje ha de tener una habilidad para ese Reino y una habilidad para la Escuela de la cual él desea un efecto.

Para lanzar un conjuro, el personaje escoge una Escuela y un Reino y combina ambos para lograr el efecto deseado. El nivel de habilidad efectivo para el conjuro será el de la más baja habilidad que esté usando. Si un personaje tiene más de un Reino que podría afectar al conjuro (p.e.: Transformar Cuerpo en Piedra cuando el lanzador dispone de ambos Cuerpo y Tierra), utiliza la habilidad de Reino más alta con una bonificación de +1 nivel a la habilidad.

## Reglas Básicas

El personaje ha de disponer de una habilidad de conocimiento (Fácil) de su tipo de magia -- como Conocimiento Rúnico, Hechicería, Shamanismo Élfico, Magia de Danza Gitana, etc. -- que será igual o mayor a su habilidad mágica más elevada. Esta habilidad representa el conocimiento de fondo que ha de tener el mago antes de aprender a lanzar conjuros.

A opción del DJ, un personaje puede escoger sólo una sub-Escuela o sub-Reino para reducir la dificultad de la habilidad.

Ejemplo: El Reino Animal permite al lanzador afectar a todos los animales y es una habilidad de dificultad Media. Un personaje podría escoger Animal/Pájaros como una habilidad Fácil y sólo sería capaz de afectar a pájaros. (El Reino Animal es opcional; el DJ puede requerir la adquisición de sub-Reinos de Cuerpo/Animal, Mente/Animal, y Espíritu/Animal -- todos ellos habilidades Fáciles -- para reemplazarlo.)

# Las Escuelas y Reinos

Estas Escuelas y Reinos se basan en la cosmovisión de la ambientación. Véase Modificando el Sistema, (p.95 de "A Magical Medley") para una discusión acerca de alterar las Escuelas y Reinos disponibles en una campaña dada.

## Escuelas

### **Romper (p.e.: debilitar, dañar, dispersar)**

Romper es destrucción y deshacer. Casi cualquier cosa puede romperse, aunque algunas cosas son más difíciles de romper que otras.

### **Comunicación (p.e.: hablar, leer)**

Comunicación trata acerca de comunicación voluntaria. Habla Mental (Comunicarse con Mente) es correcta, pero sin embargo Leer Mentes es un conjuro de Conocimiento (Conocimiento de Mente).

### **Control (D) (p.e.: atar)**

Control es hacer que algo/alguien realice una acción que podría realizar por voluntad propia o a través de medios naturales. No puede lograr que un riachuelo de agua cambie su corriente y la invierta en dirección montaña arriba, por ejemplo. Control puede, si el DJ lo permite, influenciar eventos naturales, como causar un terremoto en la zona de una falla o provocar que un fuego se expanda más rápidamente.

### **Creación (D)**

Creación es hacer cosas. Crear combinado con cualquiera de los Reinos basados en vida será algo limitado en la mayoría de las campañas. Por ejemplo, crear Espíritu (o cualquier otra vida) será normalmente algo que está restringido a los dioses.

### **Mejora (p.e.: fortalecer, reparar)**

Mejora trata de hacer que algo sea mejor. Puede reparar objetos rotos, hacer de un hombre alguien más fuerte o rápido, o conceder una "bendición" que de al grupo una posibilidad en el combate. Mejora suele ser de efecto temporal.

### **Curación (D) (p.e.: fertilidad, crecimiento)**

Curación es el reparo, crecimiento y reproducción de criaturas vivas.

### **Conocimiento (D) (p.e.: ver, oír, encontrar)**

Conocimiento trata de averiguar cosas que no se saben. Permite al lanzador ver cosas a través de grandes distancias, leer mentes, o aprender la historia de un objeto o el nombre verdadero de un dragón.

### **Movimiento**

Movimiento es el transportar cosas a través del espacio. Algunos ejemplos son psicoquinesia, volar, moverse con más velocidad de lo normal, y teleportación.

### **Protección**

Protección es prevenir la intrusión de objetos dañinos, conjuros de vigilancia, visitantes no deseados, el clima, etc.

### **Transformación (D) (p.e.: forma, transmutar)**

Transformación cambia el tamaño, la forma o la composición química de algo. El DJ ha de llevar un estricto control sobre la Escuela de Transformación; no debería ser capaz de lograr cosas que entren en los dominios de otras Escuelas. No puede curar, dañar, controlar o cambiar de otra manera nada excepto la naturaleza física del afectado. Los efectos de Transformación son generalmente permanentes. Cuanto más transformes algo a partir de su estado original, más difícil será el conjuro. Transformar a un hombre en un goblin es más o menos fácil, ambos son humanoides vivientes. Transformar a un hombre en un ratón es más complicado, ya que requiere por un lado un cambio de masa y por otro de forma. Transformar al hombre en una estatua es incluso más difícil, requiriendo un cambio de material. Transformar el cuerpo del hombre en piedra al mismo tiempo que se pretende que siga pudiendo moverse es más difícil todavía debido a que es una estatua.

## Reinos

### **Aire (p.e.: gas)**

Aire es cualquier sustancia gaseosa.

## **Animal**

Animal es cualquier criatura viviente no inteligente. Se relaciona con Cuerpo, Mente y Espíritu.

## **Cuerpo (D)**

Cuerpo trata del cuerpo físico de cualquier criatura viviente.

## **Tierra (D) (p.e.: sólido)**

Tierra es cualquier sustancia sólida e inerte.

## **Fuego (p.e.: energía)**

Fuego trata acerca de cualquier forma de energía.

## **Ilusión (D) (p.e.: imágenes, luz, oscuridad, sonido)**

Ilusión es cualquier forma de ilusión sensorial o mental.

## **Magia (D) (p.e.: mana)**

Magia trata acerca de la fuerza mística pura. Si algo no puede conseguirse con ningún otro Reino, puede hacerse con Magia. Mas allá de los usos obvios (Detectar Magia, Dispersar Magia), Magia es un área que lo abarca todo. Si un mago quiere afectar algo y ese algo no encaja en ninguno de los Reinos, el mago probablemente necesitará usar Magia. Un conjuro de Telequinesia que pueda mover cualquier cosa será Movimiento con Magia. El Reino de Magia es flexible y puede reproducir efectos de otros Reinos (aunque con resultados ligeramente distintos). Por ejemplo, Crear Perro usando Crear Animal producirá un perro real mientras que Crear Perro Mágico usando Crear Magia producirá un perro mágico con propiedades mágicas. (Véase Bestia Guardiania en los conjuros de ejemplo.) Los conjuros creados a través del Reino de Magia que reproduzcan efectos de otros Reinos deben de costar más mana, ser más difíciles y/o tener efectos radicalmente distintos. El Reino de Magia no ha de ser un sustituto general para otros Reinos.

## **Mente (D)**

Mente afecta a la mente de cualquier criatura viva.

## **Planta**

Planta trata acerca de cualquier asunto concerniente a plantas, vivas o muertas.

## **Espíritu (D)**

Espíritu es la fuerza vital de cualquier criatura viviente. El Reino de Espíritu funciona bien para crear zombies, golems, o cualquier otra cosa animada, dado que el ambiente-mundo permita llamar y atar un espíritu para animarlo.

## **Tiempo (D) (p.e.: pasado, futuro, historia)**

Tiempo trata sobre el pasado, presente, y futuro. El DJ ha de llevar de control cuidadoso con este Reino.

## **Agua (p.e.: líquido)**

Agua es cualquier sustancia líquida.

## **Mana**

Se asume que los personajes (o al menos los magos) tienen un atributo o don de Mana que tiene un valor numérico y representa la cantidad de mana que tiene disponible el personaje en un momento dado (excluyendo objetos mágicos). El mana de un personaje se usa según lanza conjuros, y se recupera a una velocidad moderada. (En la mayoría de los casos, un mago que ha agotado su reserva de mana podrá recuperarla en cuestión de minutos.) El método recomendado para este sistema es un atributo de Mana, con Terrible = 1 de mana, y Excepcional = 7 de mana, y un índice de recuperación de 1 punto de mana cada 25 segundos (digamos 5 turnos de combate).

El sistema básico presentado aquí asume un cierto nivel de poder y frecuencia de magia. Estos niveles pueden ajustarse fácilmente simplemente cambiando la dificultad base de los conjuros, alterando el coste de las habilidades mágicas, haciendo que sea necesario como requisito el adquirir un don de Aptitud Mágica para escoger habilidades mágicas, o cambiando la disponibilidad e índice de recuperación del mana.

Ajustar la cantidad de mana disponible es la principal forma que tiene el DJ de ajustar el nivel general de poder del sistema. Por ejemplo, si el DJ quiere eliminar la necesidad de apoyos y bajar los tiempos de lanzamiento normales de los conjuros, simplemente bastará con elevar la cantidad de mana disponible.

## Escogiendo los Elementos

El jugador primero determina qué es lo que quiere que haga el conjuro, entonces mirará a las listas de Escuelas y Reinos para encontrar un par que describa (aproximadamente) el efecto deseado. El jugador ha de darse cuenta de que no todos los efectos mágicos pueden derivarse de una lista limitada de Escuelas y Reinos. Por ejemplo, Crear Animal no es un sustituto para Localizar (Conocer) Animal seguido de Controlar Animal; Crear crea cosas.

Hay veces en los que más de un Reino puede producir el efecto deseado. El hielo es un sólido y de esa forma es afectado por Tierra, pero también es agua y es afectado por Agua. Es decisión del DJ el decidir dónde permitirá que ocurra esta coincidencia. Algunos DJ pueden decidir que el hielo es solamente agua y como tal no es afectada por conjuros de Tierra, o que el hielo ya no es un líquido y por lo tanto los conjuros de Agua no le afectan.

Hay que advertir que Mover Cuerpo, por ejemplo, no es un conjuro; se trata de una combinación de una Escuela y un Reino. El jugador ha de dar nombre al conjuro que desee realizar antes de decirle al DJ qué elementos utilizará. Un conjuro de Rapidez, que haga que el afectado actúe con más rapidez, requerirá Mover Cuerpo. El jugador podría decir, "Lanzo Rapidez utilizando Mover Cuerpo," y no "Lanzo Mover Cuerpo."

El jugador puede querer guardar un "libro de conjuros" de los conjuros que más a menudo use su personaje, y dar una copia al DJ. De este modo el conjuro no ha de describirse en cada ocasión que el personaje lo lance. También ahorrará tiempo al no tener que recalcular los parámetros de lanzamiento del conjuro.

El DJ puede requerir más de un Reino para ciertos efectos (p.e., Transformar Cuerpo en Piedra puede requerir ambos Reinos de Cuerpo y Tierra). Algunas veces un conjuro consistirá de dos o más efectos de conjuros mezclados juntos. Un conjuro de Llamar Lobo puede requerir dos tiradas separadas de habilidad -- Localizar (Conocer) Lobo y Controlar Lobo.

*Ejemplo: Baldor el Brillante quiere lanzar una enorme bola de fuego a un grupo de guerreros que se acercan. Combina su conocimiento de Creación con su conocimiento de Fuego para lanzar un conjuro de Bola de Fuego.*

## Ensamblando el Conjuro

Un conjuro básico tiene alcance inmediato, hace cero de daño o algún otro efecto menor, afecta a un blanco de tamaño humano o un metro cúbico de material, cuesta cinco segundos lanzarse, su duración se extiende por cinco segundos (si es apropiado), cuesta cero de mana, tiene una Dificultad Normal, y requiere ademanes y ensalmos.

El coste final, Dificultad y tiempo de lanzamiento de un conjuro es determinado por el DJ. Ver Efectos de Conjuros, abajo a la derecha, en cuanto a pautas aproximadas. (Son pautas para ayudar a escoger los costes básicos y tiempos de lanzamiento; no son reglas estrictas.) El DJ no debe permitir ningún conjuro que crea que puede provocar un desequilibrio. El DJ puede declarar que los Niveles de Dificultad de ciertos conjuros no pueden reducirse por debajo de cierto punto para propósitos de equilibrio del juego. Por ejemplo, el DJ puede declarar que los conjuros de Conocimiento no podrán ser nunca más fáciles que Normal, sea cual sea el tiempo o el mana invertidos en su lanzamiento. De la misma manera, el DJ puede decidir que ciertos conjuros requieren una cierta cantidad de tiempo de lanzamiento o una cierta cantidad de mana sean cuales sean los recursos del lanzador.

Es difícil dar pautas detalladas para determinar el nivel básico de poder del conjuro. El mejor modo de hacerlo es comparando el efecto deseado con un conjuro existente o los Efectos de Conjuros sugeridos. (Hay que subrayar que el nivel de efecto de un conjuro particular está influenciado por el mundo. Por ejemplo, si el hablar con espíritus es un suceso común en tu mundo, probablemente no sea de Gran Dificultad.)

Una vez el DJ determina el coste básico de un efecto deseado, ha de remitirse a la Tabla de Modificadores (p.90 de "A Magical Medley") para precisar el coste, la duración, el efecto exacto, etc. de un conjuro específico.

*Ejemplo: Volvamos al conjuro de Bola de Fuego de Baldor. Ya que quiere incapacitar a esos matones, imagina que la bola de fuego habrá de hacer 10 puntos de daño. De acuerdo a la Tabla de Modificadores, eso serían +5 de mana. Tiene prisa, de modo que no trasteara con el tiempo de lanzamiento, pero es una larga distancia (+2 mana) y afectará varios individuos (+2 mana). La Dificultad base es Normal. El mana total requerido: 9. Ya que Baldor sólo dispone de Gran Mana (6), necesita hacerse con tres puntos más de mana para tratar de lanzar el conjuro.*

## Efectos de los Conjuros

**Coste** El Efecto del Conjuro Es:

### +0-1 Mediocre

**Romper:** Quiebra material frágil (cristal). Causa leves molestias.  
**Comunicación:** Permite hablar el dialecto local de un idioma conocido. Empatía.  
**Control:** Causa picores al afectado o le fuerza a estornudar  
**Creación:** Ilusión simple (imagen estática simple o sonido).  
**Mejora:** Amplifica la voz. Embellece a una persona. Repara material frágil.  
**Curación:** Restaura la fatiga leve o Rasguños. Cura infección leve.  
**Conocimiento:** Confiere información que se obtiene por medio de simple observación.  
**Movimiento:** Provoca que el fuego se expanda con más rapidez.  
**Protección:** Escuda del clima. La ropa actúa como armadura.  
**Transformación:** Hace que un hombre se asemeje a otro.

### +2-3 Normal

**Romper:** Rompe o rasga material blando (cuero, madera).  
**Comunicación:** Permite hablar un idioma desconocido. Telepatía con mentes similares.  
**Control:** Provoca que el afectado haga algo a lo que está inclinado.  
**Creación:** Ilusión detallada (persona estática).  
**Mejora:** Incrementa temporalmente uno de los atributos del afectado por un nivel. Repara material blando.  
**Curación:** Cura infección grave o enfermedad leve.  
**Conocimiento:** Confiere información asequible por medio de simples métodos mundanos.  
**Movimiento:** Mueve algo telequinéticamente. Permite al afectado levitar. Da al afectado la capacidad de aferrarse a muros como una araña. Provoca que el afectado viaje más rápido.  
**Protección:** Escuda de tormentas peligrosas y armas ligeras.  
**Transformación:** Convierte a un hombre en un goblin.

### +4-7 Bueno

**Romper:** Quiebra material resistente (piedra, hueso, metal frágil).  
**Comunicación:** Da la capacidad de hablar con criaturas sin idioma (animales). Telepatía con mente alienígena.  
**Control:** Provoca que el afectado haga algo hacia lo que está medianamente en contra.  
**Creación:** Ilusión compleja (persona o dragón luchando).  
**Mejora:** Incrementa temporalmente uno de los atributos del afectado en dos niveles. Repara material resistente.  
**Curación:** Cura enfermedad grave o envenenamiento.  
**Conocimiento:** Facilita información que el lanzador pudo haber obtenido a través de complejos, largos y peligrosos procedimientos mundanos.  
**Movimiento:** Permite que el afectado vuele. Hace que el afectado pueda caminar a través de los muros.  
**Protección:** Escuda de armas pesadas.  
**Transformación:** Convierte a un hombre en un ratón.

### +8-15 Grande

**Romper:** Rompe material duro (metal endurecido).  
**Comunicación:** Confiere la capacidad de hablar con espíritus, árboles, o rocas.  
**Control:** Provoca que el afectado haga algo hacia lo que está fuertemente en contra.  
**Creación:** Ilusión muy compleja (grupo de caballeros combatiendo con un dragón).  
**Mejora:** Incrementa temporalmente uno de los atributos del afectado por tres niveles. Repara material duro.  
**Curación:** Recoloca y une miembros amputados.  
**Conocimiento:** Facilita información que el lanzador no pudo haber obtenido de otra manera.  
**Movimiento:** Permite al afectado desplazarse de un lugar a otro de manera instantánea.  
**Protección:** Escuda de la mayoría de las armas.  
**Transformación:** Convierte a un hombre en piedra.

## +16-31 Excepcional

**Romper:** Quiebra material mítico (mithril).

**Comunicación:** Permite hablar con criatura extra-planar.

**Control:** Provoca que el afectado haga algo que nunca haría bajo su propia voluntad.

**Creación:** Ilusión alteradora del mundo (cambia totalmente el ambiente).

**Mejora:** Incremento temporal de uno de los atributos del afectado por cuatro niveles. Repara material mítico.

**Curación:** Regenera miembros amputados.

**Conocimiento:** Proporciona información que nadie podría obtener de otra manera.

**Movimiento:** Permite al lanzador desplazarse de un plano a otro.

**Protección:** Escuda de la mayoría de los efectos mágicos.

**Transformación:** Convierte a un hombre en piedra viviente.

## +32 Legendario

Estos conjuros causan conmoción y son raros. Destruyen poderosas entidades, arruinan naciones, hunden continentes, y desatan terribles males en el mundo.

## Modificadores

(añade todo lo que se aplique al coste específico en mana del conjuro)

### Cambia el número de afectados o área cubierta:

**-1 Pequeña** -- una caja de bollos

**+0 Uno** -- una persona

**+1 Pocos** -- de 2-4 personas, un pequeño espacio

**+2 Varios** -- de 5-10 personas, una habitación entera

**+4 Muchos** -- una pequeña congregación, un pequeño edificio

**+8 Grande** -- gran congregación, un gran edificio (o más)

Nota: un conjuro que afecte a varios individuos no debería ser selectivo; afecta a cualquiera en el área en la que es lanzado. En otras palabras, el mago no puede tratar de afectar selectivamente a múltiples individuos ahorrándose +1 en mana para evitar lanzar el conjuro una vez para cada víctima.

### Cambia el alcance:

**-1 Toque** -- ha de tocar al blanco, requiere tirada de ataque

**+0 Cerca** -- en alcance de combate cuerpo a cuerpo

**+1 Corto** -- dentro del alcance de un arma arrojada

**+2 Largo** -- dentro de los límites de visibilidad o al alcance de un arma propulsada

**+4 Extremo** -- fuera de la vista del lanzador (o más)

**+2 daño:** +1 de mana

**+1 defensa:** +1 de mana

**No tiene defensa mundana** (la armadura, etc., no protege contra el daño o efecto): +2 de mana

**Cura todas las heridas por un nivel:** +2 de mana

**Cada nivel de Salud sacrificado:** -2 de mana

**Se incrementa la Duración por un nivel en la Tabla de Tiempo:** (ver abajo): +1 de mana

**-1 nivel de Dificultad:** +2 de mana, o incrementa el nivel de Tiempo de Lanzamiento en la Tabla de Tiempo (ver abajo)

**+1 nivel de Dificultad:** -2 de mana, o reduce el nivel de Tiempo de Lanzamiento en la Tabla de Tiempo (ver abajo)

**Usando apoyos apropiados:** Una reducción apropiada en coste de mana

**No se utilizan ademanes ni ensalmos:** Dobra el coste de mana (después de aplicar todas las demás bonificaciones y penalizaciones al coste de mana)

## Tabla de Tiempo

Cada nivel de la Tabla de Tiempo es una imprecisa aproximación de cinco veces el nivel anterior. Utiliza esta tabla para determinar los modificadores de tiempo ambos para la duración del conjuro y para el tiempo de lanzamiento.

**1 nivel = 2 de mana o 1 Nivel de Dificultad.**

**1 Segundo**

**5 Segundos (un turno de combate)**

**25 Segundos (cinco turnos de combate)**

**2 Minutos**

**10 Minutos**

**1 Hora**

**5 Horas**

**1 Día**

**1 Semana**

**1 Mes**

**1 Estación**

**1 Año**

El extender la duración de un conjuro es opción del DJ; algunos conjuros son demasiado poderosos o dejan de tener sentido si duran más de sólo un momento.

## Apoyos

Los apoyos son cosas que el mago hace o usa para ayudarse a que el conjuro funcione. Los apoyos pueden ser rituales, invocaciones, y ademanes; o pueden ser apoyos físicos que apliquen las leyes mágicas de Similitud, Contacto y Sacrificio para facilitar al lanzador bonificaciones de mana.

Los apoyos físicos son generalmente consumidos al lanzar el conjuro. Para crear un apoyo que no se consuma de esta forma, el mago ha de encantarlos. (Véase Creando Fuentes de Poder y otras Herramientas de Hechicero.)

## Rituales, Invocaciones, y Ademanes

Un ritual es algo que el lanzador hace para lanzar el conjuro antes de que realmente comience el lanzamiento. Algunas partes de rituales incluyen ayunar, purificación especial o confesión, realizar un servicio o búsqueda especial, rezar en un lugar específico, etc. Un ritual simple confiere al mago una bonificación de +1 de mana. Cuanto más complejo e inconveniente el ritual, mayor bonificación debe dar el DJ.

Las invocaciones son palabras mágicas o rezos hablados en alto durante el lanzamiento. Los ademanes son signos o movimientos mágicos hechos por el lanzador con su cuerpo o manos durante el lanzamiento. Si se lanza un conjuro sin ademanes ni invocaciones el coste de mana ha de duplicarse. (Lanzar un conjuro con ambos no confiere bonificación alguna.)

## Leyes Mágicas y Apoyos Físicos

El coste en mana de un conjuro puede suplirse mediante, en parte o totalmente, la aplicación de las Leyes de la Similitud, Contacto, Sacrificio. La Ley de la Similitud dice que las cosas similares se afectan las unas a las otras, lo similar produce lo similar, o el efecto se asemeja a la causa. La Ley del Contacto dice que las cosas que una vez han estado en contacto unas con otras aún tienen un efecto las unas en las otras cuando están separadas. La Ley del Sacrificio dice que ofreciendo algo de valor para el lanzador o el afectado hace que la magia sea más probable.

### La Ley de la Similitud

Para aplicar la Ley de la Similitud, han de usarse componentes materiales similares al efecto deseado. Ejemplos son una pluma para un conjuro de vuelo, un poco de azufre para crear llama, un dibujo de un lobo para llamar a un lobo real, una ramita lista para romperse durante el lanzamiento de un conjuro que astille y parta la puerta del castillo, etc.

La Ley de la Similitud depende completamente en la cosmovisión. Si el mago no ve que un objeto en particular sea relevante para el conjuro, entonces ese objeto no es Similar, sea cual sea el conocimiento que

tenga el jugador. Por ejemplo, si el jugador sabe que el azufre arde fácilmente, pero su personaje no sabe nada acerca de esto, una pizca de azufre no le ayudará en nada para sus conjuros de fuego.

## La Ley del Contacto

Para aplicar la Ley del Contacto, han de usarse componentes materiales que hayan estado alguna vez en contacto con el/lo afectado por el conjuro; a más prolongado y personal el contacto, mejor. Ejemplos de esto son los cabellos de la víctima y sus trozos de uñas recortadas usadas en un conjuro de muerte, una pieza de joyería llevada antes por un enemigo en un conjuro de defensa para proteger al mago de ese enemigo, un trozo de la puerta del castillo para romperla con un conjuro, etc.

## La Ley del Sacrificio

Para aplicar la Ley del Sacrificio, el componente ha de ser de valor personal ya sea para el lanzador o para el afectado por el conjuro y también ha de cumplir una de las otras Leyes. Ejemplos son un anillo familiar, un poco de cabello de un amante, el diente de un dragón, etc. (Un diente de dragón es valioso al lanzador si ha tenido que esforzarse y sufrir para conseguirlo. Es difícilmente de valor si simplemente bajó a la tienda de la esquina y cogió uno de un cuenco repleto de ellos.)

## Determinando las Bonificaciones de los Apoyos Físicos

El mismo objeto puede cumplir los requisitos de ambas de las primeras leyes, como los cabellos cortados utilizados en un muñeco de vudú. El pelo de la víctima cumple la Ley del Contacto mientras que la muñeca en sí misma cumple la Ley de la Similitud. Utilizar apoyos dará mana extra para el conjuro. El lanzador puede usar tantos apoyos diferentes como el DJ crea que es razonable, pero los duplicados (apoyos que tienen funciones idénticas) son descartados generalmente.

<b>Valor Base:</b>
<b>Apoyo similar</b> (Ley de la Similitud): +1 de mana <b>Apoyo contagioso</b> (Ley del Contacto): +2 de mana
<b>Multiplicador de Valor</b> (multiplica por valor base):
<b>Sin valor:</b> x 1 (la pluma de un gorrión) <b>Valor menor:</b> x 2 (la pluma de un águila) <b>Valor importante:</b> x 3 (la pluma de un grifo) <b>Incalculable:</b> x 4 (la pluma de una criatura única)
<b>Bonificación de Significación Personal</b> (añadir al multiplicador):
<b>Sin significado al propietario:</b> +0 (recortes de uñas) <b>Significado menor al propietario:</b> +1 (un anillo) <b>Significado importante al propietario:</b> +2 (un anillo regalado por un amante) <b>Sin precio para el propietario:</b> +3 (una mano, cortada)

*Ejemplo: Utilizando una cadena de oro robada a la víctima, que le fue regalada por su esposa en la noche de bodas, un mago lanza un conjuro de Atar (control mental) a su víctima. Ya que el mago está atando (encadenando) al afectado a su voluntad, la cadena es Similar (+1); ya que el afectado la llevaba, es Contagiosa (+2). La cadena es de valor menor pero tiene un importante significado para el propietario (x 4). El valor total de la cadena es  $3 \times 4 = 12$  (la cantidad de mana con la que contribuye al conjuro - ¡un poderoso apoyo!). Si la cadena hubiera sido previamente encantada, podría utilizarse más de una vez; de otra manera resulta destruida (o queda mágicamente inutilizable).*

*Ejemplo: Como se dijo anteriormente, Baldor necesita 9 de mana para lanzar su conjuro de Bola de Fuego, pero sólo dispone de 6. Por suerte, dispone de unas cuantas bolas de guano de murciélago mezcladas con azufre, preparadas precisamente para esto. Son Similares (arden rápidamente) y le dan +1 de mana. Pero aún le faltan dos puntos de mana y no puede lanzar el conjuro sin hallar otra fuente de mana. Afortunadamente para Baldor, tiene una piedra de 2 puntos de mana (ver Creando Fuentes de Poder, p.93 de "A Magical Medley") que compensan la diferencia.*

## Lanzando el Conjuro

Para comenzar a lanzar el conjuro, el mago ha de tener los componentes deseados a mano, ser capaz de recitar o realizar los ensalmos y ademanes precisos, y tener disponible la cantidad necesaria de mana.

Una vez ha comenzado a lanzar el conjuro, una interrupción desintencionada del conjuro dará como resultado un fallo igual que si hubiera fallado su tirada de habilidad. Si el mago es herido, ha de hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (o similar) para evitar una interrupción (las penalizaciones por heridas se aplican; -1 por Herido, -2 por Herido Grave). El mago puede liberar el conjuro en cualquier momento antes de haberlo finalizado realmente sin ninguna penalización. La fuente de mana -- ya sea el mago mismo o alguna otra fuente -- no recupera mana mientras lanza el conjuro. Cuando el conjuro esté completo, el jugador ha de hacer una tirada de habilidad contra la Dificultad del conjuro para que éste suceda.

Una vez lanzado, el mago puede "retener" el conjuro y no liberarlo sin más. El retenerlo cuesta 1 punto de mana cada cinco turnos de combate, y durante ese tiempo el mago no puede lanzar otros conjuros y ni él ni ningún accesorio que le confiera mana, recuperan ningún punto de mana.

Los conjuros normalmente no requieren una tirada de ataque y no consiguen bonificaciones al daño por grados relativos de éxito, siendo así la naturaleza de la magia. Un conjuro o hace su daño o no lo hace. Si el DJ quiere, puede requerir tiradas de ataque para todos los conjuros apuntados y puede permitir daño incrementado basándose en el grado relativo.

Si un conjuro tiene una duración extendida, el mago puede continuar manteniéndolo al coste de un punto de mana por unidad básica de tiempo del conjuro. La unidad básica de tiempo es la cantidad de duración que se estableció al conjuro cuando se lanzó. No hay límite al número de conjuros que un mago puede mantener, excepto el que indique su mana disponible. El mago recupera mana incluso mientras mantiene conjuros.

## Fallo de los Conjuros

El director de juego puede utilizar penalizaciones por fallar los conjuros como modo de controlar los conjuros más poderosos. Un jugador que se arriesgaría a una posibilidad de fallo del 90% en un conjuro extremadamente poderoso sería más reticente a intentarlo si el fallo significase probablemente la muerte de su personaje. Las penalizaciones por fallo de los conjuros son opcionales. Si es extremadamente peligroso usar la magia, el tono de la campaña puede cambiar enormemente. Si el DJ desea usar penalizaciones por fallo de conjuros, han de aclararse a los jugadores los riesgos a los que estarán sujetos sus personajes.

En general, a más poderoso el conjuro, mayor la penalización por fallarlo. Ejemplos de penalizaciones serían pérdida de mana, caer inconsciente, pérdida temporal de habilidad mágica, daño, efectos de conjuro inesperados, etc. La penalización ha de estar relacionada al tipo de conjuro lanzado.

## Defensa Contra los Conjuros

Un personaje no dispone de ninguna tirada de defensa contra un conjuro; el si resulta afectado o no es en función del éxito del mago al lanzarlo. Un personaje puede adquirir múltiples niveles del don Resistencia Mágica, la cual actúa como una armadura contra el daño mágico y reduce los efectos de otras magias a discreción del DJ. (El DJ puede hacer que la Resistencia Mágica reduzca las posibilidades de éxito del mago con algunos conjuros, podría interferir.)

## Creando Objetos Mágicos

Este sistema de creación de objetos mágicos es simplemente una sugerencia. Se anima al DJ a modificar o reemplazar el sistema tanto como sea necesario para adaptarlo a su propia campaña y preferencias personales.

Para crear un objeto mágico, el mago ha de realizar largos rituales implicando las Escuelas y Reinos necesarios para los efectos que quiera que tenga el objeto. Por ejemplo, para crear una espada que incremente la habilidad del esgrimidor, se requeriría Mejora y Cuerpo.

Una buena pauta para determinar el tiempo que cuesta la creación es tomar el coste de mana del conjuro deseado y elevarlo al cuadrado. El mana necesitado al final de la creación es el coste de mana del conjuro, doblado. (Si el coste final de mana del conjuro es 5, llevaría 25 días crear un objeto mágico que pudiera lanzar tal conjuro, y costaría 10 de mana.) Esto produce un objeto mágico que permite a una persona el lanzar el conjuro del objeto con el mismo tiempo de lanzamiento, coste de mana, y otros requisitos como de forma normal. En esencia, confiere al usuario la capacidad de lanzar un conjuro en particular como si él fuese un

mago con las habilidades necesarias, incluso si no lo es. Para crear un objeto que no requiera mana al usarlo, dobla el tiempo de creación.

Si se desea un objeto que no requiera tirada de habilidad, dobla nuevamente el tiempo. Si el jugador sugiere limitaciones al objeto, como un sólo uso, se anima al DJ a que reduzca el tiempo de creación y los requisitos de mana.

Cuando el personaje ha alcanzado el final del periodo de creación, la posibilidad de finalizar con éxito el objeto es la misma que para lanzar con éxito el conjuro básico. Si el objeto tiene más de un conjuro, tira por cada conjuro para ir encantándolo. Para incrementar la posibilidad de éxito, el lanzador puede modificar el coste de lanzamiento de la creación de la misma forma que puede hacerse en un conjuro ordinario.

## Creando Fuentes de Poder y Otras Herramientas de Hechicero

Las piedras de mana y otros objetos que almacenan mana son herramientas importantes. Confieren el mana necesario para lanzar grandes conjuros, o para lanzar un gran número de conjuros en poco tiempo. La media de mana almacenada sugerida para una piedra de mana es de tres puntos.

Crear una piedra de mana utilizable con cualquier tipo de magia requiere Controlar y Magia para efectuar un conjuro de Atar Mana. A más mana que pueda almacenar la piedra, más mana requerirá el conjuro de Atar Mana. Para crear una piedra de mana que funcione con un tipo específico de magia se requiere tan sólo una Escuela o Reino en particular. (De este modo, un personaje con sólo magia de Planta y Animal puede crear una "piedra de mana" utilizable solamente con los Reinos de Planta y Animal.)

Una piedra de mana se recarga al mismo índice que el mana personal del lanzador. Un personaje puede portar cualquier cantidad de piedras de mana, pero sólo puede utilizar una cada vez. El usuario recuperará todo su mana antes de que ninguna de las piedras se recargue, y cuando están próximas las unas a las otras, sólo una piedra de mana se recuperará al tiempo, de la más grande a la más pequeña.

Otra herramienta importante es el objeto que reduce el coste de mana de los conjuros de un tipo específico. Generalmente, son apoyos encantados. Su valor en mana se calcula de forma normal para un apoyo, pero al estar encantados no se consumen al lanzar el conjuro. Los apoyos encantados se hacen de la misma forma que las piedras de mana, pero los apoyos encantados no contienen mana; reducen el coste en mana de cualquier conjuro al que se apliquen.

Para crear una piedra de mana o un apoyo encantado se requiere un número de días igual al bonificador de mana más uno por cada Escuela o Reino con los que pueda usarse, doblado. El coste en mana del encantamiento es igual al número de días requeridos para lanzarlo.

## Conjuros de Ejemplo

Todos los conjuros de ejemplo tienen una Dificultad básica Normal. La mayor parte de ellos no están demasiado detallados; es cosa del DJ el decidir qué es lo que sucede exactamente. Recuerda que los apoyos siempre se consumen a menos que hayan sido encantados.

### **Bola de Fuego**

*Crear Fuego, Buen efecto (+5), largo alcance (+2), varios blancos (+2). Mana total: 9*

*Crea una bola de llamas, que se lanza hacia un punto definido por el lanzador y explota, causando 10 de daño a todos cuantos se encuentren en el área.*

*Apoyo de ejemplo: Pequeña bola de guano de murciélago y azufre (-1).*

### **Bestia Guardiana**

*Crear bestia Mágica, Buen efecto (+4), dura 1 día (+6), área pequeña (+1). Mana total: 11.*

*Crea un guardián invisible que protege un área u objeto. Si algo entra en el área y se mueve hacia el objeto en cuestión, la bestia empezará a rugir como advertencia. Si alguien toca el objeto, la Bestia atacará con las habilidades de un poderoso perro, con una Buena habilidad de lucha debida a que es invisible. La Bestia no se alejará más que unos cuantos pasos del objeto que guarda. Por +1 de mana, la bestia puede vigilar (y deambular por) una habitación entera.*

*Apoyo de ejemplo: Una figurita de cristal de un perro o bestia similar (-3).*

## **Crear Zombie o Golem**

*Encontrar (Conocer) Espíritu, Gran efecto (+8), largo alcance (+2), lleva una hora (-8). Mana total: 2.*

*Mover Espíritu, Buen efecto (+4), largo alcance (+2), lleva 10 minutos (-6). Mana total: 0.*

*Controlar Espíritu, Gran efecto (+8), dura un día (+6), lleva una hora (-8). Mana total: 6.*

*Hace que un cuerpo muerto, esqueleto o escultura sea imbuida con el espíritu de un hombre muerto y esté bajo el control del lanzador.*

*Es un ritual de tres partes, y cada parte ha de completarse con éxito antes de que la siguiente pueda comenzar, y las partes han de lanzarse en sucesión inmediata sin recuperación de mana entre ellas. Es mejor lanzar el conjuro en un área donde se espera encontrar un espíritu, de otra manera el alcance del conjuro necesitará ser incrementado.*

*El conjuro asume el uso de espíritus (almas atormentadas que no han dejado éste reino por una u otra razón) para animar objetos inanimados y es una combinación de tres efectos de conjuros. (Para animar cosas puramente por fuerza mágica, puede ser útil añadir la Escuela de Animación. De otra forma Mover con Magia (un efecto Excepcional) debería bastar.)*

*Si el DJ quiere controlar el uso de este conjuro, debería bastar con requerir apoyos valiosos (como una parte corporal del espíritu al que va a capturarse) o simplemente puede aumentar el coste básico de los conjuros.*

## **Tropezar**

*Controlar Cuerpo, efecto Mediocre (+1). Mana total: 1.*

*Provoca que el afectado tropiece y posiblemente caiga al suelo.*

*Apoyo de ejemplo: Una onza de una bebida fuerte (11).*

## **Ojo de Hechicero**

*Conocer con Magia, Buen efecto (+4), pequeña habitación (+2), alcance extremo (+4). Mana total: 10.*

*Permite al lanzador ver cosas a distancia y a través de obstáculos mundanos como si estuviese morando en otro plano.*

*Apoyo de ejemplo: Una pequeña lupa a través de la cual mira el mago (-2).*

## **Escudo contra Espías**

*Romper Magia o Proteger de Magia, efecto Normal (+3), pequeña habitación, dura 1 hora (+4). Mana: 9*

*Previene del espionaje por métodos mágicos a quien se encuentre en el área afectada. Trata los intentos de espiar a través del escudo como acciones opuestas, habilidad del conjuro vs. habilidad del conjuro.*

*Apoyos de ejemplo: Ojo humano atravesado con un clavo de hierro (-6), o gema bañada en plomo (-2).*

## **Mano Aferrante**

*Mover con Magia, efecto Normal (+2), blanco pequeño (-1), corto alcance (+1), dura 2 minutos (+2). Mana: 4.*

*Permite al lanzador mover una pequeña cantidad de una sustancia sin tocarla.*

## **Portal**

*Mover Cuerpo, Gran efecto (+8), alcance extremo (+4), dura 10 minutos (+3), lleva 1 hora (-8). Mana: 7.*

*Mover con Magia, Gran efecto (+15), alcance extremo (+4), dura 10 minutos (+3), lleva una hora (-8). Mana: 14.*

*(Nota: Mover con Magia es un conjuro más costoso porque puede mover cualquier cosa. Mover Cuerpo puede sólo mover a una persona o animal con posesiones personales.)*

*Crea una puerta a cualquier parte que el lanzador conozca bien, por la que cualquiera puede pasar, de uno en uno.*

*Apoyo de ejemplo: Una entrada o pasaje apropiado por el que cruzar (-1), o si la localización final es en un bosque, una rama de un árbol de ese bosque (-2).*

## **Atar**

*Controlar Mente, Gran efecto (+8), alcance extremo (+4), dura una estación (+9), lleva 5 horas (-10). Mana: 11.*

*Permite al lanzador atar al afectado a su voluntad. El afectado obedecerá las órdenes del lanzador en todo momento, incluso si está fuera de la vista del lanzador. El lanzador puede romper el control si ordena que haga algo hacia lo cual el afectado está fuertemente en contra, si éste tiene éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad o atributo similar.*

*Apoyo de ejemplo: Una cadena de oro, de gran valor personal, dado al afectado por un ser amado en una ocasión especial (-12).*

## **Lenguas**

*Comunicar con Cuerpo, efecto Normal (+2), dura 1 hora (+4). Mana total: 6.*

*Permite al afectado hablar con cualquier criatura viviente que disponga de un idioma formalizado. (El hablar con criaturas sin un idioma formalizado es un Buen efecto.)*

## **Enjambre Espectral**

*Controlar Mente, Buen efecto (+4), dura 2 minutos (+2). Mana total: 6.*

*Provoca que el afectado crea que está siendo atacado por un enorme enjambre de insectos venenosos. A menos que la víctima supere una tirada de Fuerza de Voluntad o similar o sea simplemente inmune a insectos picadores, sufrirá un Rasguño de daño psíquico cada turno. (El daño psíquico desaparece al fin de la duración del conjuro, y no puede causar la muerte, pero por lo demás actúa como si fuese daño normal.) Un éxito crítico en la tirada de atributo (+4 en los dados o un resultado más allá de Excepcional) cancelará el conjuro de forma prematura.*

*Apoyo de ejemplo: Un nido de avispas con larvas dentro (-4).*

## **Habla Mental**

*Comunicar con Mente, efecto Normal (+2). Mana total: 2.*

*Confiere al lanzador la capacidad de comunicarse mentalmente con otro humanoide inteligente. Hay que subrayar que funciona sólo a distancia Cercana durante cinco segundos si el lanzador no añade más mana para incrementar el alcance o la duración.*

*Apoyo de ejemplo: Una prenda con sangre del afectado (-3).*

# Modificando el Sistema

## Cosmovisión

El modo en el que la magia funciona en una ambientación particular es función del ambiente y de cómo la población ve el mundo. Si la magia en un mundo es una habilidad "científica", requiriendo cuidadosa investigación y experimentación, un hechicero en ese mundo tendrá una cosmovisión distinta que la que tendría un hechicero en un mundo donde la magia se hace por medio de rogar a los espíritus para que cumplan sus objetivos. El hechicero "científico" puede ver el mundo dividido en los clásicos elementos de tierra, aire, fuego, y agua, mientras que el hechicero "espiritista" ve sólo espíritus animales, humanos, y divinos. Otro hechicero puede hacer peticiones a su divinidad para usar magia y ser capaz de lanzar sólo conjuros que caigan dentro del dominio de su deidad.

Antes de que el DJ pueda personalizar este sistema para su ambientación, primero ha de decidir una cosmovisión y una "filosofía" de la magia en la que basar el sistema. Básicamente, deberá decidir cómo y por qué funciona la magia y qué piensan los hechiceros de ese mundo sobre cómo la magia y el resto mundo funcionan. Esta cosmovisión no ha de ser necesariamente universal. El hecho de que los humanos piensen en términos de fórmulas mágicas escritas, laboratorios y pasos específicos, no quiere decir que los elfos hayan de hacer lo mismo. Siéntente libre de crear diferentes sistemas de magia para diferentes culturas y modos de pensar en tu campaña.

## Ideas adicionales sobre mundos

Una de las modificaciones drásticas al sistema es cambiar el grupo de palabras disponibles. Lo siguiente son ejemplos de mundos que el DJ puede encontrar útiles para su campaña.

**Animar** - Si el atar espíritus a objetos inanimados para animarlos no funciona, puedes necesitar esta Escuela.

**Materia, Energía** - Si necesitas manipular materia y energía de forma genérica directamente pero quieres que los Reinos de los elementos sean específicos, estos Reinos pueden ser necesarios.

**Divino, Demoníaco** - Si estos elementos sobrenaturales tienen una importancia considerable en tu campaña, puedes querer designarlos como Reinos separados.

**Comida** - Este Reino es un ejemplo de cuán específicas pueden ser las palabras.

**Idioma** - Otro Reino específico que está actualmente cubierto bajo el abarcalo-todo Reino de Magia.

**Máquina** - Si estás jugando a un género de ciberfantasía, éste será sin duda un Reino importante.

---