

APÉNDICE 3.

LA MAGIA

DE LOS NIMBLEKINS

Los nimblekins son unos bromistas incansables y celosos guardianes de sus secretos. Al parecer, boicotearon el apéndice del sistema de juego, dejando fuera las reglas sobre Magia Salvaje que deberíamos haber incluido. Pero no os preocupéis, aquí tenéis la información que os falta para poder incorporar a vuestras partidas los encantamientos feéricos de estas criaturas, tal y como se describe en el manual de Hitos.

La Magia Salvaje, llamada en algunos casos magia innata, que es la que emplean los nimblekins, permite al hechicero crear los efectos que desee, con la limitación de su propia imaginación y de su capacidad mental para manipular la magia.

Todas las capacidades mágicas pueden usarse de diversas formas, algunas de menor magnitud y otras indudablemente más poderosas. El efecto concreto depende de la naturaleza de la habilidad arcana que se esté usando, pero sea cual sea esta, puede usarse con diferentes intensidades.

Cuando un personaje trate de hacer uso de una habilidad arcana, el director de juego debe determinar si se trata de un uso menor, un uso medio o un uso mayor. Sin embargo, independientemente del nivel de uso que se va a emplear, la habilidad arcana no puede emplearse fuera de aquellas posibilidades para las que fue concebida.

Un personaje puede elegir tantas habilidades arcanas como desee siempre que disponga de puntos en la creación de personaje. Puesto que estos puntos se comparten con los del resto de habilidades, tener una o varias habilidades arcanas con puntos asignados hace que las habilidades mundanas habituales tengan un nivel más bajo. Esto representa el tiempo que el personaje ha pasado afinando sus habilidades mágicas, tiempo que no habrá invertido en practicar otras capacidades.

Existen distintas sendas que delimitan las distintas habilidades arcanas disponibles para el pueblo nimblekin, pero cada una de ellas puede personalizarse para reflejar la especialización mágica de cada personaje. Así, aunque la Senda de las Bufonadas sea la misma, un Pinchazomante tenderá a realizar un tipo de bromas distintas a las de un Resbalomante, por ejemplo.

Hay tres dificultades de lanzamiento de habilidades arcanas: hechizos de intensidad menor (dificultad 15), intensidad media

(dificultad 20) e intensidad mayor (dificultad 30). Dependiendo del efecto propuesto por el jugador para su hechizo, el director de juego optará por un nivel de dificultad u otro.

PUNTOS DE MAGIA

Un hechicero que utiliza la magia salvaje crea un hechizo mediante el uso de una habilidad, pero además tiene que utilizar los llamados puntos de magia. Los puntos de magia representan el tamaño de la reserva de energía a la que es capaz de acceder el mago en un periodo de tiempo determinado. La puntuación de Magia que tiene un personaje es igual a su puntuación de Voluntad multiplicada por dos e indica los puntos de magia disponibles (así como la puntuación de Drama indica los puntos dramáticos disponibles).

El director de juego puede proponer un gasto de puntos de magia variable en función de las características de una misma habilidad arcana, como se muestra en los ejemplos de uso de las distintas sendas. Los conjuros de intensidad menor requieren entre 1 y 2 puntos de magia, los de intensidad media entre 4 y 8 y los de intensidad mayor entre 10 y 20.

Para lanzar un hechizo mediante Magia Salvaje, el personaje debe tener suficientes puntos de magia para poder completarlo con seguridad. Si el personaje tiene algún punto de magia, pero no los suficientes como para completar el efecto deseado, aún puede lanzar el hechizo. Para esto, agota los puntos que le queden y cubre los restantes con puntos de Resistencia. Esto representa al hechicero usando su propio cuerpo como catalizador para aprovechar hasta la última gota de energía mágica. La pérdida de Resistencia puede llevar al personaje a distintos estados de salud, incluyendo al estado moribundo. En este caso se aplican las normas de daño con normalidad.

La única manera que tienen los nimblekins de recuperar sus puntos de magia perdidos es mediante el consumo de ambrosía o polvo de hadas (1 onza de ambrosía permite recuperar 1 punto de magia).

CRÍTICOS Y PIFIAS

La Magia Salvaje conlleva un riesgo en la manipulación de la energía mágica bruta. Por eso, siempre que se obtenga un doble 1 o doble 10 en una tirada de habilidad arcana, tendremos que consultar en las tablas de pifia o crítico respectivamente.

Cuando se obtiene un doble 10 en la tirada de activación de una habilidad arcana, se aplica el efecto en la tabla de críticos correspondiente al valor del tercer dado. Por ejemplo, si obtuviste 6, 10 y 10, aplica los efectos correspondientes al valor 6. Con un triple 10, consulta el efecto del valor 10.

Análogamente, al obtener un doble 1 en la tirada se aplica el efecto correspondiente al valor del tercer dado en la tabla de pifias. Por ejemplo, si obtuviste 1, 1 y 7, aplica los efectos correspondientes al valor 7. Con un triple 1, consulta el efecto del valor 1.

Equivocarse o cometer una pifia con un nivel de uso menor no tiene efectos muy negativos; sin embargo, fallar en un momento clave cuando tenemos gran cantidad de energía mágica en nuestras manos (con usos medios o mayores) puede llegar a desembocar en una gran catástrofe.

Para reflejar el nivel de peligrosidad de los distintos usos mágicos, realiza la siguiente operación al determinar las pifias: los hechizos que fueran de intensidad menor suman 5 al tercer dado (el que determina el valor de la pifia), de manera que el peor valor que podrías conseguir es 6, el resultado de sumar 1 y 5. Los hechizos de intensidad media no suman ni restan nada, por lo que el tercer dado es justo el valor que tienes que mirar. Finalmente, los usos de intensidad mayor restan 5 al tercer dado, así que el mejor valor que conseguirás es 5, el resultado de restarle 5 a 10. Los valores solo oscilan entre 1 y 10, por lo que si el resultado de tu pifia es un número negativo, debes

aplicar el valor 1. Si, por el contrario, el resultado es superior a 10, se considera que has obtenido el valor 10.

RESISTIR LOS EFECTOS DE UNA HABILIDAD ARCANA

En muchos casos, el blanco de un poder arcano puede querer resistir los efectos de los hechizos con los que lo ataquen, como el control mental que permite ejercer la Senda de los Nombres o las barreras mágicas de la Senda de las Runas. Si es así, añade la Voluntad del objetivo del hechizo a la dificultad de la prueba de habilidad arcana. Si la habilidad afecta a más de un objetivo, el resultado de la tirada se compara con la dificultad más la Voluntad de cada objetivo. De este modo, puede ser que una misma tirada afecte a unos objetivos y a otros no. Para los ataques mágicos tales como rayos o ventoleras invocados con la Senda de la Naturaleza, el resultado de la tirada se compara con la defensa del blanco.

RASGONES

Llamamos rasgón a una ruptura en el tejido mágico producida por una extracción fallida de energía. Visto de otro modo, es un solapamiento del mundo mágico sobre el real.

Este fenómeno puede dar lugar a efectos inesperados sobre las leyes físicas del mundo real. Debido al caos que se puede producir cuando se abre un rasgón, este apartado está siempre limitado al curso narrativo que quiera llevar el director de juego. Él es el que dictará el efecto que causa un rasgón y su duración. Es un recurso narrativo que puede impulsar y dar

TABLA DE CRÍTICOS EN LA MAGIA

Valor	Efecto
1	Eres capaz de lanzar el hechizo como esperabas.
2	Eres capaz de lanzar el hechizo como esperabas con una buena gestión de la energía mágica. Tras aplicar los efectos del hechizo, recuperas 2 puntos de magia.
3	El efecto es el esperado. Tras aplicar los efectos del hechizo, recuperas 4 puntos de magia.
4	Consigues lanzar tu hechizo de manera magistral y puedes aplicar un aspecto temporal a un elemento o personaje que te rodee, en consonancia con los efectos de la habilidad arcana que hayas utilizado.
5	La fluidez al lanzar el hechizo ha sido tal que puedes realizar una acción adicional a este asalto, aunque no puedes usar otra habilidad arcana.
6	El proceso de lanzamiento ha sido tan eficaz que puedes realizar una acción adicional este asalto, incluso usar otra habilidad arcana.
7	Por un reflujo de la energía mágica, el hechizo que acabas de lanzar queda latente durante un rato. Si lo deseas, en cualquier asalto de esta escena puedes volver a lanzar el mismo hechizo sin prueba de activación y sin gastar puntos de magia.
8	El efecto de tu hechizo va a ser tan dramático que puedes aplicar aspectos temporales a varios objetivos del escenario o personajes que te rodeen o aplicar un aspecto permanente negativo a un solo blanco siempre que tenga sentido con el efecto que provoca la habilidad arcana utilizada.
9	Consigues sincronizarte con la capa mágica de tal manera que el torrente de energía recarga por completo tus reservas de puntos de magia tras aplicar los efectos del hechizo que desencadenó el crítico. Además, durante esta escena puedes elegir el dado M para las pruebas de Magia Salvaje.
10	Aparentemente el mundo que te rodea se detiene. Tienes control total sobre la situación y eres uno con el campo mágico. Tienes la posibilidad de elegir el efecto de crítico que desees.

emoción a la escena, por lo que el director de juego tiene la oportunidad de usar los rasgones como mejor le convenga.

Durante un rasgón puede observarse lo que parece una apertura en medio del aire, como si fuera un siete en un tejido. De esa apertura puede salir luz o color, incluyendo colores que no existen o que no pueden ser interpretados como tales. Viento cambiante, fallos en la ley de la gravedad, objetos que desaparecen de un lugar para aparecer en otro sitio, cambios de forma momentáneas en objetos y personas... Cualquier efecto delirante puede tener lugar durante la ruptura del tejido mágico. Con el tiempo, los cauces de energía mágica se reparan solos, por lo que un rasgón nunca dura demasiado.

Apoyo Arcano

Puede darse el caso en el que un personaje no pueda afrontar la dificultad de lanzar un hechizo o su coste en puntos de magia. Es entonces cuando puede decidir solicitar la ayuda de otro personaje, jugador o no, para realizar el hechizo. Un requisito, claro está, es que el colaborador también sea un hechicero capaz de utilizar Magia Salvaje.

Los implicados en ayudar con el hechizo no pueden hacer otra cosa durante su asalto más que colaborar. Tienen que hacer

lo mismo que harían si estuvieran lanzando ellos un hechizo, hasta salmodiando las palabras, como músicos que acompañan con sus instrumentos una improvisación. Si necesitan usar un dispositivo o gesticular para lanzar hechizos, también tienen que hacerlo para colaborar con otro mago. El efecto de una colaboración puede ser uno de los dos siguientes:

APORTAR PUNTOS DE MAGIA

Los colaboradores que quieren traspasar puntos de magia no tienen por qué estar al lado del hechicero principal, pero sí dentro de su campo de visión. Cada colaborador adapta y canaliza energía mágica hacia el mago que lanza el hechizo (o a su dispositivo, si necesita usar alguno para hacer magia). El número máximo de puntos de magia que se pueden canalizar de esta forma es igual a la puntuación de Intelecto del colaborador. Siempre hay un gasto importante al trasvasar energía mágica de un mago a otro: por cada punto traspasado, el colaborador gasta dos.

Los puntos traspasados por este método no sirven para aumentar la reserva de otro personaje, sino que deben usarse para aplicar una habilidad arcana. Si finalmente el apoyo arcano se interrumpe porque el jugador decide realizar otra opción que no sea lanzar el hechizo, los puntos traspasados se pierden igualmente.

Tabla de Pifias en la Magia

Valor	Efecto
10	La corriente mágica te confunde momentáneamente. Eres incapaz de realizar el hechizo porque algo se te ha olvidado. No pierdes puntos de magia.
9	Como el valor 10, pero pierdes 2 puntos de magia en el proceso.
8	Como el valor 10, pero pierdes 4 puntos de magia en el proceso.
7	Tu conjuro tiene un efecto inesperado, gastando los puntos de magia que costaba el hechizo que pretendías lanzar. El director de juego decidirá el efecto resultante del hechizo y un aspecto negativo temporal en consonancia con el efecto de tu habilidad arcana.
6	La situación te supera y no atinas a completar las salmodias que necesitas, provocándote un bloqueo mental. Necesitas concentrarte para volver a tomar las riendas y acceder de nuevo a la energía mágica. Esto quiere decir que no puedes volver a utilizar magia hasta que no superes una prueba de Intelecto a dificultad 15. Esta acción lleva un asalto completo.
5	Estás a punto abrir un rasgón con tu torpe actuación, pero en el último momento arreglas la situación, cerrando de golpe todo el flujo de energía mágica. Eres incapaz de concentrarte de nuevo para lanzar el hechizo. La habilidad arcana que estuvieras usando se bloquea, como si hubieras agotado su aspecto, hasta que puedas recuperar puntos de magia.
4	Farfullas una mezcolanza de palabras de poder y se crea un conflicto en la extracción de energía arcana. Tu hechizo falla y pierdes los puntos de magia que costaba el efecto deseado. Además, abres un rasgón en la zona por forzar la transmisión de energía (consulta el apartado Rasgones).
3	Quedas sobrecargado de energía mágica y el rebote posterior te hace perder todos tus puntos de magia. Además, todas tus habilidades arcanas quedan bloqueadas y no las puedes usar de nuevo hasta que puedas recuperar puntos de magia de la forma habitual. Se abre un rasgón en la zona (consulta el apartado Rasgones).
2	Tu fallo ha sido tan lamentable y dañino que tú y los aliados que se encuentran a tu alrededor recibís un aspecto negativo temporal relacionado con la habilidad arcana. Sin embargo, puedes sacrificarte por tus compañeros y decidir sufrir un aspecto negativo permanente. Estos aspectos deben ser acordes al efecto de la habilidad arcana activada. Pierdes todos tus puntos de magia y, además, se abre un rasgón (consulta el apartado Rasgones).
1	Has desatado el caos. Igual que el valor 2, pero en lugar de uno, abres varios rasgones en el tejido mágico de la zona en la que te encuentres (consulta el apartado Rasgones).

AYUDAR AL MAGO PRINCIPAL A COMPLETAR EL HECHIZO

Añadiendo sus palabras de poder a las del hechicero principal, el colaborador facilita la tarea de acotar y dirigir la energía mágica.

Según las personas que participen, se puede alcanzar una bonificación a la tirada de hasta 10 puntos. Es necesario que todos los miembros que vayan a ayudar en el lanzamiento estén juntos y tengan habilidades arcanas relacionadas con el hechizo que van a realizar. No pueden hacer otra cosa mientras dure el mismo más que apoyar al lanzador.

No es imprescindible que los personajes compartan la misma senda. Tanto la Senda de los Nombres como Melodía Encantada o la Senda de los Sueños podrían utilizarse para ayudar a un nimblekin que utilice la Senda de la Naturaleza para dormir a un gato doméstico, pero ninguna de ellas serviría, por ejemplo, para apoyarle a la hora de hacer que dejase de nevar.

Personas cooperando	Bonificación acumulada
Dos personas	+2
Tres personas	+4
Cuatro personas	+6
Cinco personas	+8
Seis personas	+10

CREACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS

Cualquier objeto puede ser imbuido con magia: es posible que la función mágica sea tan variopinta como podamos imaginar. Asimismo, hay que recordar que igual que existen objetos mágicos beneficiosos, también hay objetos malditos que en lugar de bonificaciones pueden conferir penalizaciones al portador. Un objeto puede combinar más de una capacidad mágica, así que a veces es muy interesante incluir capacidades beneficiosas y nocivas en un mismo objeto.

A continuación se mencionan algunas de las capacidades que pueden tener los objetos mágicos, pero como es habitual, los jugadores y el director de juego pueden desarrollar otras diferentes:

- Otorgar bonificaciones a características, como los guantes de fuerza legendaria o las botas de elfo.
- Otorgar bonificaciones a habilidades arcanas. Tal es el caso de la diadema de la Incendiaria o el cetro de dominio de los peces.
- Otorgar bonificaciones a habilidades normales, como las famosas túnicas de seducción o los anteojos de vista de águila.
- Otorgar bonificaciones a tiradas de ataque, bien sea de forma general (a distancia y cuerpo a cuerpo) o en circunstancias específicas, como el arco de precisión élfica o la daga mataconejos.
- Otorgar bonificaciones al daño, bien sea de forma general (a distancia y cuerpo a cuerpo) o en circunstancias específicas, como el hacha matatrols y la honda hiendegigantes.

- Otorgar reducción de daño, como el anillo de protección y la túnica de mago.
- Activar hechizos bajo ciertas condiciones: movimiento, luz, órdenes verbales, etcétera.
- Dotar de aspectos al portador del objeto que, como siempre, se pueden invocar. Estos pueden ser beneficiosos para el portador, como las botas de caminata incansable, o negativos, como el yelmo del bocazas.
- Absorber puntos de magia robándolos de magos o de dispositivos que lo contengan. Tiradas de Voluntad del mago a discreción del director de juego pueden evitar este robo.
- Servir como medios de transporte, como escobas o alfombras voladoras, portales de teleportación o caballos de madera animados.

Para construir un objeto mágico basta con que le asignes un valor de poder: ese será el valor que podrás invertir en crear el objeto.

TABLA DE COSTE DE LOS OBJETOS MÁGICOS

Magnitud del objeto	Drama
Común	1
Raro	2-3
Legendario	4-5 puntos
Único	6-8 puntos

TABLA DE COSTE DE LOS OBJETOS MÁGICOS

Capacidad	Coste en Drama
Bonificar una característica	2 puntos por cada +1
Bonificar una habilidad (arcana o normal)	1 punto por cada +1
Bonificar una tirada de ataque	1 punto por cada +1 (si solamente se puede aplicar con un arma o condición en concreto, ej. cuerpo a cuerpo, 1 punto por cada +2)
Bonificar el daño	2 puntos por cada +1 (si solamente se puede aplicar con un arma o condición en concreto, ej. cuerpo a cuerpo, 1 punto por cada +1)
Lanzar hechizos	El coste del hechizo
Dotar de aspecto	1 punto por cada aspecto
Absorber puntos de magia	1 punto
Otras capacidades (ej. permitir volar)	1 punto por cada una de ellas, como si fueran aspectos

