

Hechicén a

por Alberto Casarrubios, "Beto"

Sobre Fudge

Fudge es un juego de rol escrito por Steffan O'Sullivan, con la extensa colaboración de la comunidad de Usenet de rec.games.design. Las reglas básicas de Fudge están disponibles en internet a través de <http://www.fudgerpg.com> y en forma de libro publicado por Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. Pueden ser utilizadas con cualquier género de juego. Aunque un trabajo individual derivado de Fudge puede especificar ciertos atributos y habilidades, con Fudge son posibles muchos más. Se alienta a todo Director de Juego que utilice Fudge a añadir o ignorar cualquier rasgo de personajes. Quienquiera que desee distribuir material de este tipo de manera gratuita puede hacerlo; simplemente incluye esta nota SOBRE FUDGE y el descargo de responsabilidades (completo con el aviso de copyright de Fudge). Si deseas obtener un pago por este material, en forma distinta a un artículo en una revista u otra publicación periódica, primero debes obtener una licencia libre de royalties del autor de Fudge, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

Descargo de responsabilidades

Los siguientes materiales basados en Fudge, titulados "Hechicería", han sido creados por Alberto Casarrubios, y hechos disponibles por La Vieja Posada Kartakana <http://go.to/posadak>, y no son necesariamente apoyados en modo alguno por Steffan O'Sullivan ni ningún editor de otros materiales de Fudge. Ni Steffan O'Sullivan ni ningún editor de otros materiales de Fudge se hace responsable en modo alguno del contenido de estos materiales a menos que lo indique específicamente. Materiales originales de Fudge Copyright © 1992-1995 por Steffan O'Sullivan, Todos los derechos Reservados. Si deseas distribuir copias de la totalidad o una parte de Fudge o trabajos derivados basados en Fudge por un precio o cargo, en forma distinta a una revista u otra publicación periódica, primero debes obtener permiso escrito de:
Steffan O'Sullivan
P.O. Box 465
Plymouth, NH 03264

Introducción

La Hechicería es sólo una de las múltiples visiones posibles acerca de la magia.

El Hechicero es básicamente un científico. Se basa en el conocimiento de una habilidad (Hechicería), que es un método general, y en el de distintos hechizos, que son aplicaciones prácticas de este método.

Lanzamiento de hechizos

Los hechizos en este sistema tienen un **Ritual**, un **Efecto** y una **Dificultad**.

Ritual — Todo lo que es necesario hacer para que el hechizo se lance correctamente. Para los más sencillos puede consistir simplemente en canturrear unas palabras o realizar un gesto con las manos. Para los hechizos más poderosos pueden ser necesarias largas ceremonias que pueden durar incluso días enteros, o componentes raros o caros.

Dificultad — Una vez realizado el ritual completo, el personaje hará una prueba de Hechicería. La dificultad de esta prueba será la indicada en el apartado Dificultad del hechizo. Por supuesto, cuanto más poderoso sea el hechizo y más complicado el ritual, mayor será su dificultad. Si la prueba de Hechicería tiene éxito, el hechizo tendrá efecto. Si falla, el hechizo habrá fallado. El personaje no podrá volver a intentar realizar ese hechizo concreto hasta que no medite durante más o menos una hora, para eliminar el bloqueo mental y recapacitar acerca del error que ha cometido durante la preparación.

Efecto — Si todas las condiciones anteriores se han cumplido, se pasará a resolver los efectos del hechizo. Los efectos difieren enormemente de hechizo en hechizo. Debido a la naturaleza extraordinaria de la magia, en algunos casos será necesaria la imaginación del DJ para determinar algunos efectos en condiciones especiales (p.e. ¿y si se lanza un conjuro de explosión dentro de una caverna...?).

Resistiendo un Hechizo

Los hechizos que afecten personalmente a un personaje en concreto pueden ser resistidos. Para ello, el personaje enfrenta su Voluntad contra la del hechicero; si vence, el hechizo no tiene efecto. En caso contrario, se procede normalmente.

Cualquier tipo de hechizo que afecte a la mente de un personaje puede resistirse de este modo, incluso si el efecto es de tipo general (como una nube de sueño o similares).

Modificadores al Lanzamiento de Hechizos

En algunas ocasiones, la dificultad de un hechizo variará según la situación. Todos estos modificadores son opcionales, y queda a discreción del DJ aplicarlos o no, o inventar nuevos modificadores:

Situación	Modificador
Zona especialmente mágica (bosque de hadas, templo...)	de -1 a -3
Zona especialmente mundana (una gran ciudad atestada de gente...)	de +1 a +3
Momento mágico (especialmente conjunciones de planetas)	de -1 a -3
Hechizo lanzado con prisa o bajo presión	+1
Se han realizado rituales adicionales	-1
Se ha utilizado la ayuda de otros hechiceros	-1
Hechicero herido	penalización por heridas

Personajes Hechiceros

Un personaje hechicero se creará del mismo modo que cualquier otro personaje. Existen las siguientes puntualizaciones:

— La habilidad de Hechicería se tratará como una habilidad cualquiera a todos los efectos.

— Cada hechizo que conozca un personaje cuesta 1 nivel de habilidad. El DJ además puede imponer restricciones a esta adquisición inicial de hechizos, estipulando por ejemplo que el número máximo de hechizos de cada nivel de dificultad sea igual al número de hechizos que conoce el personaje de la dificultad inmediatamente inferior. Otra regla interesante es impedir a los personajes adquirir hechizos de una dificultad superior a su nivel de Hechicería.

Adquisición de Nuevos Hechizos

El modo más normal de adquirir nuevos hechizos es estudiándolos. Si un personaje descubre un libro que contiene hechizos que no conoce, puede intentar aprenderlos. Tras un tiempo de estudio determinado por la dificultad del hechizo que el personaje desea aprender, puede hacer una prueba de Hechicería, de dificultad igual a la del hechizo. Si la pasa, aprende el hechizo y podrá lanzarlo sin problemas. Si no, tendrá que volver a comenzar desde el principio. Un personaje no puede estudiar más de un hechizo a la vez.

Dificultad del hechizo	Tiempo de estudio
Terrible	1 día
Pobre	2 días
Mediocre	4 días
Normal	1 semana
Buena	2 semanas
Grande	1 mes
Superior	2 meses
Legendaria	6 meses
Cada nivel adicional	3 meses más

Investigando nuevos hechizos

Un personaje hechicero puede intentar investigar y crear hechizos nuevos. Para ello, primero le explicará al DJ el efecto que desea obtener. Entre ambos, DJ y jugador, decidirán el ritual necesario y la dificultad del hechizo, comparándolos con otros hechizos existentes en la campaña.

La investigación dura un tiempo igual al doble del necesario para aprender un hechizo de la misma dificultad de un libro (ver más arriba), y al finalizar ese periodo el personaje tendrá que realizar una prueba para aprenderlo como si lo estuviera estudiando. Si la pasa, habrá aprendido el nuevo hechizo; si la falla, no podrá volver a intentar investigar ningún hechizo hasta haber aumentado su habilidad de Hechicería en al menos un nivel.

Un personaje no puede investigar hechizos de una dificultad superior a su habilidad de Hechicería.

Listas de hechizos

Los hechizos disponibles variarán de una campaña a otra, según los gustos del DJ. Así, en una campaña puede ser común que los hechiceros lancen enormes bolas de fuego, mientras que en otra la magia puede limitarse a “trucos mentales” o pequeñas modificaciones.

Puedes utilizar si quieres los hechizos de otros juegos, convirtiéndolos directamente. Para ello sólo tienes que determinar la dificultad de cada uno de ellos.

A continuación podrás ver una tabla de ejemplo para determinar la dificultad de los hechizos de un juego en el que estuvieran ordenados por niveles (de 0 a 9 en este caso):

Nivel	Dificultad
0	Terrible
1	Pobre
2	Mediocre
3	Normal
4	Buena
5	Grande
6	Superior
7	Legendaria
8	Legendaria +1
9	Legendaria +2