

PERCEPCION MAGICA DEL ASTIRAX

ASTIRAX SENSE MAGIC

☞ Traducido por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Autor Original: Anónimo

☞ Fuente: Tome of Sorrows

☞ Formato por: Alvaro Pérez Eguizábal

☞ Revisado por: Kano

Esta regla se basa en la idea de que los astiraxes pueden percibir la magia con mayor o menor grado de dificultad dependiendo del poder del conjuro lanzado. Con esta regla, los astiraxes son capaces de detectar magia a una distancia máxima de 1 milla por nivel de conjuro lanzado.

En lo referente a objetos mágicos, el alcance de la percepción depende del poder de dicho objeto. Los objetos mágicos menores son detectables en un radio de acción de 1 milla, los intermedios en 3 millas, y los mayores en 5 millas. En ocasiones el DM puede decidir que la posibilidad de que un astirax perciba el lanzamiento de un conjuro o la magia de un objeto mágico debería depender del azar.

El DM lanzaría un dado de 100 para ver si un conjuro lanzado, o un objeto mágico, atrae la atención de un astirax. Si el resultado es menor que el nivel del conjuro multiplicado por 5, el astirax se ha dado cuenta del conjuro (los Trucos cuentan como ½). La percepción de los objetos mágicos se determina por el poder de dicho objeto

- ★ Objeto Mágico Menor: 10%
- ★ Objeto Mágico Intermedio: 20%
- ★ Objeto Mágico Mayor: 30%

Si hay un asentamiento cercano, como un pueblo, por ejemplo, debes ajustar la posibilidad de detectar el conjuro u objeto mágico teniendo en cuenta los siguientes modificadores:

MODIFICADORES POR ASENTAMIENTO Y ZONA

- × Aldehuela o Camino Secundario +2%
- × Villorrio o Camino Principal +5%
- × Pueblo +10%
- × Villa Pequeña +15%
- × Villa Grande +20%
- × Ciudad Pequeña +30%
- × Ciudad Grande +50%
- × Metrópolis +75%
- × En las Montañas Kaladrún -25%
- × 10 millas o más dentro de Erethor -50%
- × 20 millas o más respecto a cualquier asentamiento/camino: -20%

Nota: en la página 137 de la Guía de DM 3.5 viene la población media de cada uno de estos tipos de asentamientos.

Si hay varios asentamientos en el radio de acción, los ajustes se apilan. Para el caso de objetos mágicos adicionales, los bonificadores que se apilan se dividen entre 2. Por ejemplo, si un grupo lleva 2 objetos mágicos menores, la posibilidad de detección sería 15 % (10% más 5% del segundo objeto). Si se portan los 2 objetos dentro de una villa pequeña, la posibilidad de detección sería en este caso de 30% (15 por los objetos y 15 por el ajuste del asentamiento). Utilizar el poder sortílego de un objeto mágico aumenta también la posibilidad de detección en un 5% por nivel de conjuro.

Una vez se ha confirmado la detección, el DM puede querer señalar a que distancia se encuentra el astirax respecto al grupo. Para determinarlo, lanza 1d10. Si el resultado es mayor que el nivel del conjuro lanzado, redondéalo hacia abajo hasta el nivel de conjuro. El resultado representa el número de millas de distancia a la que se encuentra el astirax. Los trucos cuentan como conjuros de nivel 1, pero reduce la distancia a la que se encuentra el astirax en media milla.

Los objetos mágicos menores cuentan como si fuesen conjuros de nivel 2, los intermedios como nivel 4 y los mayores como de nivel 6 para este apartado.

*** POSESIÓN AL AZAR DEL ASTIRAX:**

Para determinar de forma aleatoria que tipo de animal posee actualmente el astirax, tira 1d100 y consulta la tabla de abajo:

d100	ASTIRAX NORMAL
1-5	Murcielago
6-15	Gato
16-30	Perro
31-35	Águila
36-40	Halcón
41-47	Caballo pesado
48-55	Caballo ligero
56-58	Hiena
59-62	Leopardo
63-64	Pantera
64-67	Búho
68-71	Rata
72-85	Cuervo
86-87	Boa Constrictor
88-89	Víbora Pequeña
90-91	Víbora Mediana
92-97	Lobo
98-00	Astirax avanzado

d100	ASTIRAX AVANZADO
1-10	Oso Negro
11-20	Oso Pardo
21-35	Caballo de Guerra Ligero
36-50	Caballo Guerra Pesado
51-60	León
61-70	Víbora Grande
71-80	Víbora Enorme
81-90	Tigre
91-00	Tira de nuevo y añade 1 dado de