

Mago

Información sobre reglas de juego

Salvación Conjuro ☐

MOD CD

| CD DE LA SALVACIÓN | NIVEL | CONJUROS DIARIOS | BONIF. CONJUROS |
|--------------------------|-------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | 0 |
| <input type="checkbox"/> | 1º | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | 2º | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | 3º | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | 4º | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | 5º | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | 6º | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | 7º | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | 8º | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | 9º | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

HABILIDADES CLASEAS

Las habilidades clásicas del mago (y la característica clave de cada una) son: Alquimia (Int), Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Oficio (Sab), Saber (todas las habilidades, escogidas individualmente) (Int).

Puntos de habilidad 1º nivel: (2 + mod de Int) x 4

Puntos de habilidad niveles siguientes: 2 + mod de Int

RASGOS DE CLASE

Lo que sigue son los rasgos de clase del mago.

Competencia con armas y armaduras: los magos son competentes con las siguientes armas: ballesta (tanto ligera como pesada), bastón, clava y daga. No son competentes con ningún tipo de armadura ni con los escudos. Cualquier tipo de armadura supondrá un obstáculo para los movimientos del mago, lo cual puede hacer que fallen sus conjuros (siempre y cuando éstos tengan componentes somáticos).

Conjuros: los magos lanzan conjuros arcanos y, según su nivel de clase, tienen un límite de sortilegios de un mismo nivel de conjuro que pueden lanzar diariamente. Los magos deben preparar sus sortilegios de antemano, estudiándolos en su libro de conjuros tras haber dormido de forma reconfortante. El mago decide qué conjuros preparar mientras estudia. Para aprender, preparar o lanzar un conjuro, el mago ha de tener una Inteligencia igual a 10 + el nivel del conjuro a ejecutar. Los conjuros adicionales de los magos se basan en su Inteligencia. La Clase de Dificultad de los tiros de salvación contra los conjuros de mago equivale a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Inteligencia del mago. Los magos pueden aprender cualquier cantidad de conjuros.

Familiar: el mago puede llamar a un familiar, cosa que le llevará un día y exigirá el gasto de materiales mágicos por valos de 100 po. Los familiares son versiones mágicas, inteligentes y más fuertes de animales pequeños. En realidad, son bestias mágicas, no animales. Estas criaturas hacen las veces tanto de compañeros como de sirvientes.

El mago puede escoger el tipo de animal que desea conseguir y el poder de éste aumentará a medida que el mago vaya subiendo de nivel.

Sue el familiar muriese (o su amo decidiera abandonarlo), el magodebería salvar por Fortaleza (CD 15). Si el tiro de salvación resultara fallido, el mago perderá 200 PX por nivel de clase; un tiro con éxito reducirá a la mitad esa pérdida de puntos de experiencia. Un familiar muerto o abandonado no puede ser reemplazado hasta haber transcurrido un año y un día. Los familiares muertos pueden ser revividos igual que los personajes, pero no perderán un nivel ni un punto de Constitución cuando tenga lugar tan afortunado acontecimiento.

Libros de conjuros: para preparar sus sortilegios, los magos deben estudiar sus libros de conuros diariamente. Un mago no puede preparar un conjuro no escrito en su libro (a excepción de *leer magia*, que todos los magos preparan de memoria). Cada vez que el mago adquiera un nuevo nivel, obtendrá dos nuevos conjuros, escogidos de entre los niveles que puede lanzar (según su nuevo nivel de experiencia).

Maestría de conjuros: los magos (y sólo ellos) pueden elegir la dote especial Maestría en conjuros. Cada vez que el mago elija esta dote, el jugador deberá seleccionar una cantidad de conjuros equivalente al modificador de Inteligencia del personaje (los sortilegios elegidos deben estar entre los que el mago ya conozca). Desde ese momento, el mago podrá preparar tales sortilegios sin tener que consultar su libro de conjuros; el personaje estará tan familiarizado con ellos que ya no necesitará esa ayuda para prepararlos.



Familiar

| | |
|------------------------|--|
| Tipo: | _____ |
| Dados de golpe: | _____ |
| Iniciativa: | _____ |
| Velocidad: | _____ |
| CA: | _____ |
| Ataques: | _____ |
| Daño: | _____ |
| Lados/Alcance: | _____ |
| Ataques especiales: | _____ |
| Cualidades especiales: | _____ |
| Tiros de salvación: | Fort _____ Ref _____ Vol _____ |
| Características: | _____ |
| Habilidades: | Fue _____ Des _____ Con _____ Int _____ Sab _____ Car _____ |
| Dotes: | _____ |
| Alineamiento: | _____ |