

SUBCLASE DE MAGO

TRADICIÓN ARCANA: ESCUELA DE CARTAS BARAJA DE HECHIZOS

A partir del momento que eliges esta escuela en el nivel 2, llevas tus conjuros impresos con magia en cartas especiales de las cuales puedes tener una por cada espacio de conjuro. Por ejemplo si eres nivel 3 tienes cuatro huecos de nivel 1 y dos huecos de nivel 2 por lo que tendrías 6 de estas cartas.

Antes de empezar y en cada descanso prolongado debes especificar que conjuros llevas en las cartas, puedes llevar varios del mismo. Solo podrías lanzarlos conjuros que tienes impresos en las cartas con antelación.

Las cartas se consumen al usarlas.

Los trucos van aparte siguen funcionando de la misma manera.

Por ejemplo una baraja de un mago de nivel 3 podría ser esta:

BARAJA DE 6 CARTAS

Conjuros	Nº de cartas
Hechizar persona	2
Estallar	2
Detectar magia	1
Paso brumoso	1

Solo podría lanzar esos conjuros el número de veces que los tiene en las carta, pero al estar impresos en ellas se activan inmediatamente, es decir, cuando usas detectar magia este detecta la magia instantáneamente en vez de tener que estar 10 minutos preparándolo.

BARAJA COMPARTIDA

A partir de nivel 2, puedes dejar tus cartas a otras clases lanzadoras de conjuros que puedan lanzar hechizos del mismo o mayor nivel que el de la carta que le dejaste, para que ellos puedan lanzar ese conjuro, pero al igual que cuando las usas tu esta se consume.

Al dejar una carta a un aliado tu dejas de poseerla por lo que no podrías usarla.

MENTE ESTABLE

A partir de nivel 6, puedes hacer que los conjuros que lances desde las cartas no requieran concentración, pero duraran hasta un máximo de 30 segundos, es decir, 5 rondas de combate.

COMODÍN

A partir de nivel 9, debes elegir un conjuro de nivel 6 o inferior de cualquier clase, podrás usarlo una vez, debes terminar un descanso prolongado antes de poder usar este rasgo de nuevo.

El conjuro elegido no se puede cambiar una vez elegido así que se recomienda pensarlo bien antes de elegir.



AS EN LA MANGA

A partir de nivel 14, puedes cambiar el resultado de un dado a tu elección a una pifia, es decir un 1, debes terminar un descanso prolongado antes de poder usar este rasgo de nuevo.

