

SISTEMA DE MAGIA POR PUNTOS

Los conjuros mágicos van por puntos de magia, lanzar un conjuro cuesta tantos puntos mágicos como nivel sea (ej.: un conjuro de nivel 1 cuesta un punto de magia, uno de nivel 5 cuesta 5 puntos de magia).

Los puntos de magia que tienes se calculan multiplicando los conjuros que lanzas en un nivel por el nivel que sean y luego sumas todos los resultados. Ej.: Lanzas tres de nivel 1, dos de nivel 2 y uno de nivel tres. Tus puntos de magia serían $3 \times 1 = 3$ $2 \times 2 = 4$ $3 \times 1 = 3$ sumándolo serían 10, tienes diez puntos de magia.

Por cada conjuro que puedas lanzar puedes memorizar uno del mismo nivel y queda memorizado hasta que decides cambiarlo por otro después de dormir. Como máximo puedes lanzar tantos conjuros del mismo nivel hasta tu límite de memorización (como siempre), si quieres lanzar conjuros más allá del límite te cuestan el doble de puntos mágicos. No se puede lanzar más conjuros que el doble del límite normal. Ej.: Si normalmente puedes lanzar dos conjuros de nivel uno y ya los has gastado lanzar un conjuro de nivel 2 más allá del límite costaría 4 puntos, y solo podrías lanzar dos más fuera del límite. Los puntos mágicos se recuperan tras dormir ocho horas plácidamente, como siempre.

Las ventajas de este método son que ya no tienes que memorizar dos misiles mágicos, memorizas uno y puedes lanzarlo mientras tengas puntos y no te pases del límite. Tienes así una gama de conjuros memorizados más grande y puedes abarcar mas, ya los clérigos no tendrán que memorizar siete cures de nivel 1 con uno basta. También no te arrepentirás de haber lanzado tu detectar magia cuando no debías y solo tenías uno memorizado, ahora puedes lanzarlo cuando quieras mientras tengas puntos. Esto hace a los lanzadores de conjuros un poco mas fuertes pero le da mas jugabilidad, ya pueden usar más conjuros cuando les de la gana.

AUTOR: KHARMA
WEBMASTER DE KAOX
www.dreamers.com/kaox