

APTITUDES ESPECIALES DE RAZA: (.....)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

APTITUDES ESPECIALES DE CLASE: (.....)

- **Competencia con armas y armaduras:** son competentes con todas las armas sencillas. No son competentes con ningún tipo de armadura o escudo. La armadura interfiere con las gesticulaciones de un hechicero, lo que puede hacer que sus conjuros con componentes somáticos fallen.

- **Conjuros:** lanza conjuros arcanos principalmente de la lista de conjuros de hechicero/mago. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca sin prepararlo por adelantado. Para aprender o lanzar un conjuro, un hechicero debe poseer una puntuación de Car igual al menos a 10 + el nivel del conjuro. La CD para la TS contra el conjuro de un hechicero es 10 + el nivel del conjuro + el mod. de Car del hechicero.

Como otros lanzadores de conjuros, un hechicero sólo puede lanzar cierta cantidad de conjuros de cada nivel al día. Su asignación diaria de conjuros la puedes apuntar en la tabla de más adelante. Además, recibe conjuros diarios adicionales si posee una alta puntuación de Car.

La selección de conjuros de un hechicero es extremadamente limitada. Un hechicero comienza el juego conociendo 4 conjuros de nivel 0 y 2 de nivel 1 de su elección. Cada nuevo nivel de hechicero, recibe uno o más conjuros nuevos, como se indica en la tabla de la descripción de la clase (ver "Manual de Reglas Básico Pathfinder"). Al contrario que los conjuros diarios, el número de conjuros que un hechicero conoce no se ve afectado por su puntuación de Car, los números indicados en la tabla son fijos. Estos nuevos conjuros pueden ser conjuros comunes extraídos de la lista de conjuros de hechicero/mago, o pueden ser conjuros inusuales que el hechicero ha obtenido debido a algún tipo de comprensión o a través del estudio.

Al alcanzar el nivel 4º y cada nivel par tras eso (6º, 8º, etc.), puede elegir aprender un nuevo conjuro en lugar de uno que ya conoce. En efecto, el hechicero pierde el viejo conjuro a cambio del nuevo. El nivel del nuevo conjuro debe ser el mismo que el del conjuro por el que se va a intercambiar. Sólo puede sustituir un único conjuro durante un nivel, y debe elegir si sustituir o no el conjuro en el momento en que gana nue-

vos conjuros conocidos debidos a la subida de nivel.

Al contrario que un mago o un clérigo, un hechicero no necesita preparar sus conjuros por adelantado. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca en cualquier momento, suponiendo que no haya usado todos sus conjuros diarios para ese nivel de conjuro.

- **Línea de sangre:** cada hechicero tiene una fuente de magia en alguna parte de su herencia que le concede sus conjuros, dotes adicionales, una habilidad de clase adicional y otras aptitudes especiales. Esta fuente puede representar una relación sanguínea o un suceso extremo en el que está involucrada una criatura en alguna parte del pasado familiar. Independientemente de la fuente, esta influencia se manifiesta de varias maneras a medida que el hechicero obtiene niveles. Debe elegir una línea de sangre al alcanzar su 1º nivel de hechicero. Una vez hecha, esta elección no puede cambiarse.

A nivel 3º y cada 2 niveles en adelante, aprende un **conjuro adicional**, derivado de su línea de sangre. Estos conjuros se añaden al número de conjuros que indica la tabla de Conjuros conocidos (ver "Manual de Reglas Básico Pathfinder"). Estos conjuros no pueden ser sustituidos por conjuros diferentes a niveles altos.

A 7º nivel, y cada seis niveles en adelante, recibe una **dote adicional**, elegida de una lista específica de cada línea de sangre (ver "Manual de Reglas Básico Pathfinder"). El hechicero debe cumplir los requisitos de estas dotes adicionales.

- **Trucos:** aprenden una cantidad de trucos, o conjuros de nivel 0, como se indica en la tabla de Conjuros conocidos (ver "Manual de Reglas Básico Pathfinder"). Estos conjuros se lanzan como cualquier otro, pero no consumen espacios de conjuro y pueden ser utilizados de nuevo (son infinitos).

- **Abstención de materiales:** recibe *Abstención de materiales* como dote adicional a nivel 1.

PODERES Y APTITUDES DE LÍNEA DE SANGRE: (.....)

- **Habilidad de clase:**
- **Conjuros adicionales:** 3º 5º
7º 9º
11º 13º
15º 17º
19º
- **Dotes adicionales:** 7º 13º
19º
- **Magia de Línea de Sangre:**

.....
3º
.....
9º
.....
15º
.....
20º

- **Poderes de Línea de Sangre:** 1º

DOTES: (.....)

.....
.....
.....
.....







