



Actualización
Hechiceros





¡Hola!

En el Reino de Aldor hemos querido aprovechar la actualización de primavera 2021, que se presenta este 28 de mayo, para mejorar la clase **hechicero**, adaptándola a nuestra ambientación, desarrollando los distintos tipos de hechiceros que tenemos, y diferenciando su rol del de los magos.

Creo que nos ha quedado algo bastante chulo, con hechiceros que además de usar magia pueden entrar en combate (se les ha aumentado el dado de golpe y el ataque base), o tener diversas habilidades útiles en otras situaciones.

Todos los hechiceros reciben en nivel 1 un único y pequeño conjuro ofensivo, que pueden lanzar 10 veces al día, + 2 veces por nivel. Además hemos creado algún otro conjuro nuevo, como *arma vampírica* para el kral.

Dado que la clase está adaptada a nuestro lore, hacer un hechicero **costará 1 punto de Aldor**, salvo durante la primera semana de apertura, en que la clase será accesible sin puntos, para que pueda probarla quien quiera.

Se añade por tanto esta clase a otras como **ingeniero** o **caballero Ygnahîr**, que han sido creadas o están muy personalizadas para el Reino de Aldor.

Equipo del Reino de Aldor

1 HECHICEROS

El hechicero es un mortal que, a diferencia del mago, no necesita estudiar y aprender el uso de la magia, pues habita en él de manera natural. Esto ocurre cuando en el linaje del hechicero hubo alguna criatura mágica, o algún antepasado sobrenatural, que dejó un rastro en su esencia. Es esta presencia sobrenatural la que va despertando en la sangre de los hechiceros el poder para controlar la magia.

Los hechiceros en las tierras aldorianas

Los hechiceros son escasos en Mundo, y las tierras aldorianas no son una excepción. A menudo viajan de incógnito, haciéndose pasar por magos para no ser descubiertos. Las gentes de Aldor miran a los hechiceros con recelo, ya que su poder suele ser caótico e incontrolable, y muchos son esclavos de la ascendencia de su linaje.

Rasgos de clase

- Puntos de vida: recibe +5 por nivel (todos los Pjs empiezan con un mínimo de +6 puntos de vida).
- Ataque base: medio – bajo: +3 cada 5 niveles.
- Salvaciones altas: voluntad.
- Competencias: todas las armas sencillas y armaduras ligeras.
- Puntos de habilidad: 4 + modificador de INT (x4 a nivel 1).
- Habilidades de clase: Concentración, Conocimiento de conjuros, Influenciar, Primeros auxilios, Usar objeto mágico.
- Lanzamiento de conjuros: arcano (basado en el Carisma, sin preparación de conjuros, con el factor del posible fallo de conjuro por llevar armadura). Los hechiceros aprenden nuevos conjuros al subir de nivel, según el tipo de hechicero. Para lanzar un conjuro, el hechicero ha de tener una puntuación de Carisma de 10 + el nivel del sortilegio. Por ejemplo, para lanzar un conjuro de 9º nivel, un hechicero ha de tener al menos una puntuación de 19 en Carisma.

Todos los hechiceros van desarrollando su herencia mágica a medida que suben de nivel:

- En cada nivel ganan conjuros según su herencia.
- En los niveles 1, 3, 7, 11, 15 y 19 reciben nuevas dotes y poderes.

Rol sobre los cambios físicos

Los cambios físicos que experimentan los hechiceros son sutiles, para que la clase sea roleable. Por ejemplo, la piel del dracónico que se va volviendo escamosa no es tan evidente como para que lo quieran quemar en la hoguera, aunque sí se verá raro. Sólo las alas y la cola son ya cambios drásticos en la apariencia, que pueden traer problemas al hechicero con la población en general.



1.1 Hechicero dracónico

Estos hechiceros son mortales con presencia de dragón en su sangre. Pueden tender a cualquier alineamiento, aunque suelen ser caóticos. Sus facultades físicas se ven incrementadas, y disponen de conjuros protectores y visión mágica, así como manos de Bigby.

Hechicero dracónico I

Prerrequisito: Hechicero nivel 1.

Dureza: el hechicero obtiene esta dote de forma gratuita en nivel 1.

Herencia dracónica: otorga un bonificador +1 a Disciplina por cada 2 niveles de hechicero.

Vida de sierpe: el hechicero envejece más lento de lo normal, por lo que puede llegar a vivir el triple de lo habitual para su raza.

Saber arcano: el hechicero dracónico lleva el saber arcano en su sangre, y suma su bonificador de Carisma además del de Inteligencia a cualquier tirada de Conocimiento de conjuros.

Familiar: pseudodragón.



Hechicero dracónico II

Prerrequisito: Hechicero dracónico nivel 3.

Piel escamosa I: el hechicero obtiene reducción de daño 2/+1.

Fuerza de dragón I: la fuerza del hechicero se incrementa en 1.

Sortilegio innato I: se reduce el fallo de conjuro arcano del hechicero en un 10%.

Hechicero dracónico III

Prerrequisito: Hechicero dracónico nivel 7.

Piel escamosa II: el hechicero obtiene reducción de daño 4/+2.

Fuerza de dragón II: la fuerza del hechicero se incrementa de nuevo en 1.

Sortilegio innato II: se reduce el fallo de conjuro arcano del hechicero en un 20%.

Vigor de sierpe I: la constitución del hechicero se incrementa en 1.

Garras de dragón: el hechicero obtiene la dote impacto sin arma mejorado.

Hechicero dracónico IV

Prerrequisito: Hechicero dracónico nivel 11.

Piel escamosa III: el hechicero obtiene reducción de daño 6/+3.

Fuerza de dragón III: la fuerza del hechicero se incrementa de nuevo en 1.

Sortilegio innato III: se reduce el fallo de conjuro arcano del hechicero en un 30%.

Vigor de sierpe II: la constitución del hechicero se incrementa de nuevo en 1.

Linaje de Svrashaa: otorga un bonificador +2 a todas las tiradas de salvación contra dragones.

Hechicero dracónico V

Prerrequisito: Hechicero dracónico nivel 15.

Piel escamosa IV: el hechicero obtiene reducción de daño 8/+4.

Fuerza de dragón IV: la fuerza del hechicero se incrementa de nuevo en 1.

Sortilegio innato IV: se reduce el fallo de conjuro arcano del hechicero en un 40%.

Hijo de dragón I: En nivel 15 el hechicero dracónico debe indicar de qué tipo de dragón proviene su herencia, y obtiene el ataque por aliento de dragón.

Detalles: el hechicero desarrolla la aptitud característica de su ancestro: una poderosa arma en forma de aliento de dragón, que puede usar 4 veces al día y causa 4d10 de daño a quienes estén en un cono de 30 pies, con una CD de salvación de 19.

El tipo de daño depende del tipo de dragón ancestro:

- Daño eléctrico: dragones dorados y argénteos.
- Daño ácido: dragones terrestres y forestales.
- Daño de frío: dragones marinos y de hielo.
- Daño de fuego: dragones ígneos y negros.

Hechicero dracónico VI

Prerrequisito: Hechicero dracónico nivel 19.

Piel escamosa V: el hechicero obtiene reducción de daño 10/+5.

Fuerza de dragón V: la fuerza del hechicero se incrementa de nuevo en 1.

Sortilegio innato V: se reduce el fallo de conjuro arcano del hechicero en un 50%.

Vista dracónica: el hechicero puede ver criaturas invisibles.

Hijo de dragón II: el aliento de dragón aumenta en potencia por lo que causa más daño, y el hechicero desarrolla alas en su espalda, según el tipo de dragón del que proviene su sangre.

Detalles: el hechicero desarrolla aún más la herencia de dragón presente en su sangre: el aliento de dragón pasa a causar 6d10 de daño, con una CD de salvación de 21 y puede usarlo 6 veces al día. Además el hechicero desarrolla unas pequeñas alas y cola de dragón en su espalda, que le permiten vuelos cortos de hasta 5 metros.

Conjuros del hechicero dracónico

- Nivel 1: Rugido (0).
- Nivel 2: Estruendo de Horizikaul (1).
- Nivel 3: Espantar (1).
- Nivel 4: Fuerza de toro (2).
- Nivel 5: Cuerno de hierro de Balagarn (2).
- Nivel 6: Arma mágica mayor (3).
- Nivel 7: Armadura de mago (1).
- Nivel 8: Afiladura (3), Miedo (4).
- Nivel 9: Ver lo invisible (2).
- Nivel 10: Ruptura de conjuro menor (4), Mano interpuesta de Bigby (5).
- Nivel 11: Impacto verdadero (1), Claridad (3).
- Nivel 12: Toga menor contra conjuros (5), Mano forzada de Bigby (6).
- Nivel 13: Ultravisión (2), Libertad de movimiento (4).
- Nivel 14: Ruptura de conjuro mayor (6), Mano aferradora de Bigby (7).
- Nivel 15: Vestidura mágica (3), Mente en blanco menor (5).
- Nivel 16: Identificar (1), Toga contra conjuros (7), Puño cerrado de Bigby (8).
- Nivel 17: Quitar ceguera/sordera (4), Visión verdadera (6).
- Nivel 18: Aguante (2), Mente en blanco (8), Mano aplastante de Bigby (9).
- Nivel 19: Auge de batalla (5), Aura de vitalidad (7).
- Nivel 20: Glifo custodio (3), Toga mayor contra conjuros (9).

1.2 Hechicero feérico

Estos hechiceros son mortales que descienden del mundo de las hadas. Suelen vivir en la naturaleza y tienden a alineamientos neutrales o caóticos buenos. Los hechiceros descendientes de las hadas dominan la magia de ilusión y encantamiento, pudiendo dominar a bestias y personas, y disponen de conjuros de ácido.



Hechicero feérico I

Prerrequisito: Hechicero nivel 1.

Paso de sátiro: otorga un bonificador +1 a Escondarse y Moverse sigilosamente por cada 2 niveles de hechicero, mientras esté en un área natural.

Resistencia de hada: otorga resistencia a conjuros +1 por cada nivel de hechicero.

Ilusiones de dríada I: otorga la dote soltura con escuela de magia: ilusión.

Familiar: pixie.

Hechicero feérico II

Prerrequisito: Hechicero feérico nivel 3.

Ataque de duende I: el hechicero obtiene 1d6 de ataque furtivo, apilable con los del pícaro.

Encanto de yfriena I: otorga la dote soltura con escuela de magia: encantamiento.

Hechicero feérico III

Prerrequisito: Hechicero feérico nivel 7.

Ataque de duende II: el hechicero obtiene 2d6 de ataque furtivo.

Ilusiones de dríada II: otorga la dote soltura mayor con escuela de magia: ilusión.

Hechicero feérico IV

Prerrequisito: Hechicero feérico nivel 11.

Ataque de duende III: el hechicero obtiene 3d6 de ataque furtivo.

Encanto de yfriena II: otorga la dote soltura mayor con escuela de magia: encantamiento.

Hechicero feérico V

Prerrequisito: Hechicero feérico nivel 15.

Ataque de duende IV: el hechicero obtiene 4d6 de ataque furtivo.

Ilusiones de dríada III: otorga la dote soltura épica con escuela de magia: ilusión.

Hechicero feérico VI

Prerrequisito: Hechicero feérico nivel 19.

Ataque de duende V: el hechicero obtiene 5d6 de ataque furtivo.

Encanto de yfriena III: otorga la dote soltura épica con escuela de magia: encantamiento.

Caminasueños:

Detalles: en las noches del mes de Ruballa el hechicero puede pasar al mundo onírico y volver al mortal (escondarse a simple vista).

Conjuros del hechicero feérico

- Nivel 1: Chispa ácida (0).
- Nivel 2: Rocíada de color (1).
- Nivel 3: Encantar persona (1).
- Nivel 4: Oscuridad (2).
- Nivel 5: Ultravisión (2).
- Nivel 6: Inmovilizar persona (3).
- Nivel 7: Camuflaje (1).
- Nivel 8: Aliento ácido de Mestil (3), Asesino fantasmal (4).
- Nivel 9: Semblante fantasmal (2).
- Nivel 10: Encantar monstruo (4), Vaina ácida de Mestil (5).
- Nivel 11: Grasa (1), Encontrar trampas (3).
- Nivel 12: Inmovilizar monstruo (5), Semblante etéreo (6).
- Nivel 13: Ceguera/sordera (2), Conjuración sombría (4).
- Nivel 14: Niebla ácida (6), Escudo sombrío (7).
- Nivel 15: Desplazamiento (3), Conjuración sombría mayor (5).
- Nivel 16: Dormir (1), Marabunta (7), Ceguera/sordera de masas (8).
- Nivel 17: Confusión (4), Penumbra (6).
- Nivel 18: Esplendor del águila (2), Encantar a las masas (8), Némesis inexorable (9).
- Nivel 19: Dominar persona (5), Rocíada prismática (7).
- Nivel 20: Esfera de invisibilidad (3), Dominar monstruo (9).



1.3 Hechicero ígneo

Los demonios y espíritus de fuego que sirven a Trako han dejado en alguna ocasión su simiente en carne mortal, normalmente en mujeres humanas. Los descendientes de estas uniones malditas portan el poder ígneo en su interior, que los empuja al mal y a servir al Caudillo. Su magia se centra en controlar el fuego y aumentar el poder de destrucción, aunque también hacen uso del veneno, el engaño y la convocación de aliados demoníacos.



Hechicero ígneo I

Prerrequisito: Hechicero nivel 1.

Hijo del Caudillo: otorga un bonificador +1 a Hostigar e Influenciar por cada 3 niveles de hechicero.

Alma flamígera I: otorga inmunidad a fuego 5%.

Familiar: diablillo ígneo.

Hechicero ígneo II

Prerrequisito: Hechicero ígneo nivel 3.

Alma flamígera II: el hechicero obtiene inmunidad a fuego 10%.

Piel ardiente I: el hechicero puede activar 4 veces al día un aura ardiente que daña a sus atacantes con 1d4 de fuego.

Hechicero ígneo III

Prerrequisito: Hechicero ígneo nivel 7.

Alma flamígera III: el hechicero obtiene inmunidad a fuego 25%.

Piel ardiente II: el aura ardiente aumenta su daño a 1d6 de fuego.

Forja de llamas: todos los conjuros de fuego del hechicero hacen un daño incrementado x 1,5.

Hechicero ígneo IV

Prerrequisito: Hechicero ígneo nivel 11.

Alma flamígera IV: el hechicero obtiene inmunidad a fuego 50%.

Piel ardiente III: el aura ardiente aumenta su daño a 1d8 de fuego.

Hechicero ígneo V

Prerrequisito: Hechicero ígneo nivel 15.

Alma flamígera V: el hechicero obtiene inmunidad a fuego 75%.

Piel ardiente IV: el aura ardiente aumenta su daño a 1d10 de fuego.

Hechicero ígneo VI

Prerrequisito: Hechicero ígneo nivel 19.

Alma flamígera VI: el hechicero obtiene inmunidad total a fuego.

Piel ardiente III: el aura ardiente aumenta su daño a 1d12 de fuego.

Conjuros del hechicero ígneo

- Nivel 1: Chispa ardiente (0).
- Nivel 2: Manos ardientes (1).
- Nivel 3: Hoja persistente de Shelgarn (1).
- Nivel 4: Combustión (2).
- Nivel 5: Arma flamígera (2).
- Nivel 6: Bola de fuego (3).



Aldor III — Hechiceros

- Nivel 7: Escudo (1).
- Nivel 8: Espinas arrojadas (3), Muro de fuego (4).
- Nivel 9: Esplendor de águila (2).
- Nivel 10: Escudo elemental (4), Incendiario (5).
- Nivel 11: Estómago de hierro (1), Veneno (3).
- Nivel 12: Ligadura menor de los planos (5), Penumbra (6).
- Nivel 13: Llama continua (2), Tentáculos negros de Evard (4).
- Nivel 14: Ligadura de los planos (6), Bola de fuego de explosión retardada (7).
- Nivel 15: Neutralizar veneno (3), Exorcismo (5).
- Nivel 16: Armadura de mago (1), Espada de Mordenkainen (7), Nube incendiaria (8).
- Nivel 17: Descarga flamígera (4), Transformación de Tenser (6).
- Nivel 18: Azote flamígero (2), Ligadura mayor de los planos (8), Tromba de meteoritos (9).
- Nivel 19: Infierno (5), Tormenta de fuego (7).
- Nivel 20: Flecha flamígera (3), Umbral (9).



1.4 Hechicero kral

Los hechiceros que descienden de algún nigromante de la isla Kral son temibles. Tienden claramente al alineamiento maligno, y su magia negra es destructiva, destinada a utilizar la energía negativa, controlar y levantar a los muertos, y aniquilar a los vivos.



Hechicero kral I

Prerrequisito: Hechicero nivel 1.

Conjurador nocturno: el hechicero kral tiende a la oscuridad, y obtiene un bonificador +1 a las pruebas de Concentración por cada 2 niveles de hechicero durante la noche.

Herencia infausta: otorga la dote soltura con nigromancia.

Familiar: sombra.

Hechicero kral II

Prerrequisito: Hechicero kral nivel 3.

Carne espectral I: el hechicero se adentra poco a poco en el mundo de los espectros, y gana ocultación 10%.

Esencia maligna I: el hechicero obtiene resistencia 2 a daño negativo.

Hechicero kral III

Prerrequisito: Hechicero kral nivel 7.

Carne espectral II: el hechicero gana ocultación 20%.

Esencia maligna II: el hechicero obtiene resistencia 4 a daño negativo.

Hechicero kral IV

Prerrequisito: Hechicero kral nivel 11.

Carne espectral III: el hechicero gana ocultación 30%.

Esencia maligna III: el hechicero obtiene resistencia 6 a daño negativo.

Hechicero kral V

Prerrequisito: Hechicero kral nivel 15.

Carne espectral IV: el hechicero gana ocultación 40%.

Esencia maligna IV: el hechicero obtiene resistencia 8 a daño negativo.

Hechicero kral VI

Prerrequisito: Hechicero kral nivel 19.

Carne espectral V: el hechicero es medio espectro, y gana ocultación 50%.

Esencia maligna V: el hechicero obtiene resistencia 10 a daño negativo.

Aura oscura: un aura negra rodea al hechicero en todo momento.

Conjuros del hechicero kral

- Nivel 1: Chispa oscura (0).
- Nivel 2: Rayo de energía negativa (1).
- Nivel 3: Armadura de mago (1).
- Nivel 4: Huesos de piedra (2).
- Nivel 5: Arma vampírica (2).



Aldor III — Hechiceros

- Nivel 6: Animar a los muertos (3).
- Nivel 7: Espantar (1).
- Nivel 8: Explosión de energía negativa (3), Conjuración sombría (4).
- Nivel 9: Esplendor del águila (2).
- Nivel 10: Miedo (4), Conjuración sombría mayor (5).
- Nivel 11: Perdición (1), Plaga de gusanos (3).
- Nivel 12: Rematar a los vivos (5), Penumbra (6).
- Nivel 13: Armadura de muerte (2), Enervación (4).
- Nivel 14: Crear muertos vivos (6), Dañar (7).
- Nivel 15: Lanzar maldición (3), Nube aniquiladora (5).
- Nivel 16: Rayo de debilitamiento (1), Dedo de muerte (7), Crear muertos vivos mayores (8).
- Nivel 17: Contagio (4), De la muerte viviente a la muerte (6).
- Nivel 18: Toque de necrófago (2), Horrible marchitamiento (8), Lamento de la banshee (9).
- Nivel 19: Custodia contra la muerte (5), Controlar muertos vivos (7).
- Nivel 20: Toque vampírico (3), Consunción de energía (9).





1.5 Hechicero leitna y hechicero dénida

Aunque están prácticamente listas las dotes y peculiaridades de los hechiceros leitnas y dénidas, hemos preferido retrasar unas semanas su puesta en marcha para definir mejor su lista de conjuros, sus fortalezas y debilidades, y darles un mejor rol, más diferenciado del resto de hechiceros y clases.

(PRÓXIMAMENTE)

