

# EL MAGO

NOMBRE

ASPECTO

EQUIPO

HISTORIA

Encanto

Frialdad

Agudeza

Dureza

Sobrenatural

SUBIR NIVEL

SUERTE



DAÑO



INESTABLE

Magia de combate

## Mejoras

- +1 Sobrenatural (máx.3)  +1 Frialdad (máx.2)  +1 Agudeza (máx.2)  +1 Dureza (máx.2)
- +1 movimiento de Mago.
- Escoge otra elección de magia de combate.
- +1 movimiento de otro libreto.

## Mejoras Avanzadas

- Ganas +1 a cualquier valor (máximo +3).
- Cambia el libreto de este cazador por uno nuevo.
- Crea un segundo cazador para jugar con él, además de con este.
- Marca dos movimientos básicos y conviértelos en movimientos avanzados.
- Marca otros dos movimientos básicos y conviértelos en movimientos avanzados.
- Retira a este cazador del juego. Quedará totalmente a salvo.
- Borrar la marca de una casilla de suerte tachada de tu libreto.
- Escoge otra elección de magia de combate.
- Puedes tachar otra de las opciones de tus herramientas o técnicas.

## Movimiento 1

## Movimiento 2

### ■ **Herramientas y técnicas:**

Para poder usar tu magia de combate de forma efectiva dependes de una colección de herramientas y técnicas. Si no las utilizas, habrá consecuencias. Tacha una. Necesitarás usar el resto.

- **Consumibles:** Para pronunciar tu conjuro necesitas tener a mano ciertos suministros (polvos, aceites, etc.). Se consumen cuando pronuncias el conjuro. Si no los tienes a mano, tu cuerpo será el sustituto y recibes 1 daño [ignora-armadura] cuando lo pronuncias.
- **Foco:** Necesitas varitas, bastones y otros complementos bastante obvios para concentrar tu poder mágico a su máximo potencial. Si no tienes a mano lo que necesitas, tu magia de combate inflige 1 daño menos.
- **Gestos:** Para usar tu magia de combate necesitas poder mover tus manos a tu alrededor de una forma obvia. Si estás retenido de alguna forma, aún podrás pronunciar el conjuro pero será más probable que salga mal y, por tanto, recibes -1 continuo a tu magia de combate.
- **Ensalmos:** debes hablar en un idioma arcano para controlar tu magia y que no se filtre por tu mente. Si cuando lo haces no estás en condiciones de hablar (o si no quieres hacerlo) usas un conjuro de magia de combate (con éxito o con un fallo), deberás **actuar bajo presión** de inmediato para evitar codificar tus pensamientos (eso produce alucinaciones, privación sensorial y confusión general).

### □ **Entrenamiento arcano avanzado:**

Si tienes a tu disposición dos de tus tres herramientas y técnicas, puedes ignorar la tercera.

### □ **Ropaje encantado:**

Elige un artículo de vestimenta cotidiana. Estas ropas están encantadas y su aspecto no presenta ninguna alteración. Recibes 1 daño menos de cualquier fuente de daño que intente alcanzarte a través de la prenda.

### □ **Adivinación forense:**

Cuando investigas un misterio con éxito, puedes preguntar “¿Qué magia se ha realizado aquí?” a modo de pregunta gratis adicional.

### □ **Reputación arcana:**

Elige tres organizaciones o grupos importantes de la comunidad sobrenatural (podrías incluir a los tipos de monstruos más sociables). Han oído hablar de ti y respetan tu poder. Recibes +1 futuro cuando **manipulas** a los humanos que forman parte de esos grupos. También puedes manipular a monstruos que formen parte de esos grupos, igual que si fueran humanos (pero no recibes el bonificador).

### □ **No es culpa mía:**

+1 para **actuar bajo presión** cuando estás tratando con las consecuencias de tus propios hechizos.

### □ **Podía haber sido peor:**

Cuando falles una tirada de **usar magia**, puedes elegir una de las siguientes opciones en lugar de perder el control de la magia:

- ⊕ **Fiasco:** los preparativos y materiales para el conjuro se malgastan. Tendrás que empezar otra vez desde cero y necesitarás el doble de tiempo para los preparativos.
- ⊕ **Esto va a apearstar:** el efecto sucede, pero provocas toda la lista de defectos menos uno. Eliges el que evitas.

### □ **Hazlo a lo grande o vete a casa:**

Cuanto tienes que **usar magia** como requisito para la magia mayor, recibes +1 continuo para esa tirada.

### □ **Practicante:**

Elige dos efectos que tienes disponibles cuando utilizas **usar magia**. Recibes +1 a usar magia siempre que elijas uno de esos efectos.

### □ **Conjuro de escudo:**

Cuando **proteges a alguien**, recibes [armadura 2] contra cualquier daño que te sea transferido. No se acumula con cualquier otra armadura (si la tuvieras).

### □ **Tercer ojo:**

Cuando **interpretas una mala situación**, puedes abrir tu tercer ojo durante un instante para obtener información adicional. Con cualquier resultado de 7+, puedes ver cosas invisibles y además recibes 1 punto de reserva. Con un fallo, recibes 1 punto de reserva pero quedas expuesto al peligro sobrenatural. ¡Es duro contemplar en tu mente la realidad oculta sin ningún filtro!