



Cómo recuperar puntos de conjuro

En el sistema de vitalidad, los lanzadores de conjuros deben descansar para recuperar sus puntos de conjuro y restablecer su bienestar físico. El total de puntos de conjuro de un personaje está directamente ligado a su nivel de fatiga. Si un personaje exhausto descansa durante 1 hora, queda fatigado, y sus puntos de conjuro totales se elevan hasta un tercio de su máximo normal (redondeando las fracciones hacia abajo). Una segunda hora de descanso aumenta sus puntos de conjuro totales hasta dos tercios del máximo. Se necesitan otras 6 horas de descanso para recuperar el último tercio de puntos de conjuro y deshacerse de los efectos físicos del lanzamiento de conjuros. Los conjuros que eliminan la condición de fatigado o exhausto (como *sanar* y *restablecimiento*) dejan el receptor con un total de puntos de conjuro igual a dos tercios de su máximo normal.

Como en las reglas estándar, un lanzador de conjuros debe descansar durante 8 horas completas antes de preparar un surtido nuevo de conjuros para ese día. Incluso si un lanzador de conjuros exhausto recupera la energía y los puntos de conjuro perdidos, no puede cambiar los conjuros que tenía preparados sin 8 horas de descanso.

Fatiga mundana: si un lanzador de conjuros se ve afectado por cualquier otro efecto que lo deje fatigado o exhausto, pierde los puntos de conjuro correspondientes. Si queda fatigado, su total de puntos de conjuro se reduce a la mitad del máximo normal (redondeando hacia abajo), y si queda exhausto, sus puntos de conjuro totales caen a la cuarta parte del máximo normal.

Variantes opcionales para vitalidad

Como una variante más para este sistema, todos los lanzadores de conjuros obtienen puntos de conjuro adicionales basándose en sus puntuaciones de Constitución, en vez de en la puntuación de característica que normalmente les proporciona conjuros adicionales. Esta variante refleja la idea de que el poder para el lanzamiento de conjuros está ligado al estado físico del lanzador. También requiere esencialmente que los lanzadores de conjuros tengan dos puntuaciones de característica altas, aunque la mayoría de los lanzadores de conjuros están contentos de tener una puntuación de Constitución alta de todas maneras.

Una segunda variante opcional sería permitir a un lanzador de conjuros rebasar su reserva normal de puntos de conjuro, pero a un gran riesgo personal. Hacer esto con éxito requiere una prueba de Constitución (CD 20 + nivel del conjuro). Cada vez que un personaje lance un conjuro para el que no tenga suficientes puntos de conjuro y falle la prueba de Constitución, sufrirá una cantidad de daño tanto letal como no letal igual al nivel del conjuro lanzado. Un lanzador de conjuros desesperado (o insensato) podría hacerse quedar inconsciente de esta manera.

CÓMO RECARGAR MAGIA

Con esta variante, los lanzadores de conjuros no tienen un límite estricto de conjuros diarios. En su lugar, hace falta tiempo para reunir las energías mágicas necesarias para lanzar un conjuro de un nivel particular, de modo que los personajes deben esperar cierto número de asaltos, minutos u horas antes de lanzar de nuevo un conjuro como ése. Los conjuros con duración instantánea o una duración medida en asaltos pueden lanzarse docenas de veces al día. Los conjuros con una duración mayor lanzados fuera del combate tienen tiempos de recarga que se miden en minutos u horas.

En esencia, la variante de recargar magia es sencilla: un lanzador de conjuros descansado puede lanzar cualquier conjuro que conozca o haya preparado, pero después o bien tira un dado para saber cuántos asaltos pasan antes de que los conjuros de ese nivel estén disponibles de nuevo (si es un conjuro de recarga general) o pierde el acceso a ese conjuro durante el tiempo especificado (si es un conjuro de recarga específica). Los espacios de conjuro nunca se gastan; sólo dejan de estar disponibles temporalmente.

Recargar no requiere ninguna acción y no provoca ataques de oportunidad. Siempre que un lanzador de conjuros esté vivo, recarga su energía de forma natural.

Con esta variante, en realidad todos los lanzadores de conjuros se convierten en lanzadores espontáneos, como los hechiceros, escogiendo un conjuro de una lista en cada asalto. Para los hechiceros y bardos, la lista es fija (igual que para los hechiceros y bardos que no usan esta variante), pero otros lanzadores de conjuros determinan su conjunto de conjuros