

COMPATIBILIDAD CON REMASTER DE SECRETOS DE LA MAGIA

Con la eliminación de las escuelas de conjuros en Remaster, partes de la clase magos requieren algunos ajustes para ser utilizables. Estas erratas también incluyen algunas correcciones de la primera impresión del libro, no relacionadas con Remaster.

Página 38: reemplaza la acción Cascada arcana con el siguiente texto:

CASCADA ARCANA

CONCENTRAR MAGUS POSICIÓN

Requisitos Has utilizado tu acción más reciente de este turno para lanzar un conjuro o llevar a cabo un Impacto de conjuro. Tienes que cumplir este requisito sólo para entrar en la posición, no para permanecer en ella.

Separas una parte del potencial mágico del conjuro y lo mantienes circulando por tu cuerpo y por tu arma utilizando formas, respiración o juegos de piernas especializados. Mientras estás en la posición, tus Golpes cuerpo a cuerpo infligen 1 daño adicional por fuerza, que se incrementa a 2 si dispones de especialización con un arma y a 3 si dispones de especialización mayor con un arma. Cualquier Golpe que se beneficia de este daño obtiene el rasgo arcana, lo que le convierte en mágico. Si tu conjuro más reciente antes de entrar en la posición ha sido uno que puede infligir daño, el daño debido a la posición es del mismo tipo del que dicho conjuro podía infligir (o de un tipo a tu elección si podía infligir tipos múltiples de daño).

Página 48: reemplaza la dote Sudario arcana con el siguiente texto. Ten en cuenta que *heroísmo* no estaba en la lista de conjuros cercanos y ha sido eliminado de esta versión más flexible de la acción:

SUDARIO ARCANO

NOTE 14

CONCENTRAR MAGUS

Prerrequisitos Cascada arcana, Impacto de conjuro

Frecuencia una vez por turno

Requisitos Tu acción más reciente ha sido Lanzar un conjuro a partir de un espacio de conjuro o llevar a cabo un Impacto de conjuros con uno obtenido de un espacio de conjuro.

Tu magia tiene un poderoso efecto secundario, que te concede brevemente cierto conjuro. Cuando eliges esta dote, elige tres de los siguientes conjuros: *escudo de fuego*, *falsa vida*, *intermitencia*, *invisibilidad*, *paso ligero*, *resiliencia de la montaña*, *ver lo invisible*. Usas Cascada arcana y quedas sujeto a un conjuro de efecto secundario adicional da tu elección de entre los tres. La duración del conjuro de efecto secundario se extiende hasta el final de tu siguiente turno o su duración normal, la más corta de ambas. Utilizar Sudario arcana de nuevo acaba cualquier conjuro existente obtenido a partir de esta dote.

Con la eliminación del daño por alineamiento, determinados eidolones requieren algunos ajustes a sus golpes.

Página 59: para los Golpes benditos del eidolón ángel, reemplaza “los Golpes sin armas de tu eidolón infligen 1 daño adicional bueno; como es habitual, este daño adicional sólo afecta a las criaturas malignas o a las que tienen debilidad al daño bueno” por “Los Golpes sin armas de tu eidolón obtienen el rasgo sagrado e infligen 1 daño adicional espiritual a las criaturas sacrílegas y a las criaturas con debilidad sagrado”.

Página 62: para los Golpes demoníacos del eidolón demonio, reemplaza “Los Golpes sin armas de tu eidolón infligen 1 daño adicional maligno; como es habitual, este daño adicional sólo afecta a las criaturas buenas o a las que tienen debilidad al daño maligno” por “Los Golpes sin armas de tu eidolón obtienen el rasgo sacrílego e infligen 1 daño adicional espiritual a las criaturas sagradas y a las criaturas con debilidad a sacrílego”.

Página 108: en el conjuro *estallido de vendaval*, reemplaza “tanto daño contundente como tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros” por “1d6 daño contundente”.

Página 109: en el conjuro *himno inquietante*, reemplaza “tanto daño sónico como tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros” por “1d8 daño sónico”. Además, en la entrada potenciada del conjuro, reemplaza “1d6” por “1d8”.

Página 124: en el conjuro *soplo de veneno*, reemplaza “tanto daño por veneno como tu modificador al lanzamiento de conjuros y 2 daño persistente por veneno” por “1d8 daño por veneno y 2 daño persistente por veneno”.

Página 127: en el conjuro *extender sedimentos*, reemplaza “tanto daño contundente como 1d4 más tu modificador por característica de lanzamiento de nuevos en de conjuros” por “2d4 daño contundente”.

Página 130: en el conjuro *brotar*, reemplaza “tanto daño contundente como 1d4 más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros” por “2d4 daño contundente”. Además, para dar un poquito más de pegada al conjuro, añade la siguiente frase al final de la descripción: “Una criatura que falla críticamente su salvación queda desorientada por la explosión de agua, quedando desprevenida hasta el final de tu siguiente turno”.