

FAMILIARES

Los familiares son criaturas independientes físicamente del mago pero que comparten su alma, por lo que están ligados mágicamente. Este vínculo arcano otorga al mago y al animal una serie de beneficios.



PROS: Se ofrecen reglas para introducir un elemento clásico de los magos de la literatura y las leyendas en la campaña.

CONTRAS: Se añade una complejidad más al juego. Puede no ser adecuado para todas las campañas.

Por lo general un familiar es un animal imbuido de parte del espíritu del mago, convirtiéndose en su aliado incondicional y ayuda en lo que sea posible. Primero el mago debe encontrar un animal con el que trabee una amistad. El animal suele ser uno perfectamente mundano y de pequeño tamaño (normalmente de menos de 1 DG), y la relación no puede ser forzada por medios físicos ni mágicos. El mago debe preparar entonces una poción con su sangre y algunos materiales infrecuentes y caros e

imbuir en ella uno de sus espacios para conjuros. El espacio de conjuro usado de esta forma no podrá ser usado más para memorizar conjuros hasta que se refuerze el vínculo o muera el familiar.

Este ritual debe repetirse cada vez que el mago quiera aumentar el poder del vínculo con el familiar, incrementándose el coste de la poción y el nivel del espacio de conjuro investido, resultando en nueve niveles de familiar, uno por nivel de hechizo.

CARACTERÍSTICAS

El familiar usa las estadísticas propias de su especie salvo por lo que se dice a continuación. Su inteligencia comienza siendo ligeramente superior a la animal y va progresando hasta llegar al promedio humano (el valor de inteligencia es el nivel de familiar más dos).

Alcance del vínculo. La distancia máxima a la que es efectivo el vínculo entre mago y familiar. Si se alejan más el vínculo no se rompe, pero dejan de aplicarse los beneficios hasta que vuelvan a acercarse.

Puntos de golpe y nivel. Mientras esté dentro de alcance, cualquier daño que reciba el familiar se resta de los puntos de golpe del mago. Si el familiar se sale de alcance se utilizan los puntos de golpe de la criatura original, en su valor máximo, perdiendo uno por cada día que pasen separados. Además, dentro del alcance, el familiar se considera del mismo nivel que el mago y puede usar su



ataque y sus tiradas de salvación.

Vínculo. El grado de relación entre mago y familiar. Dentro del alcance el familiar cuenta como parte del mago, por lo que éste puede lanzar hechizos personales o de toque sobre el familiar o usar al animal para "tocar" al objetivo.

Empático. Ambos son conscientes del estado de ánimo del otro y pueden determinar la dirección en que se encuentra el otro. Para el familiar el alcance de este efecto es un grado mayor que el alcance del vínculo.

Comunicación. El familiar entiende el lenguaje principal del mago y el mago es capaz de entender los sonidos de su familiar como si fuera un lenguaje.

Sensorial. Cada uno puede, concentrándose, experimentar las percepciones del otro.

Arcano. El mago puede elegir que un hechizo lanzado a uno de los dos los afecte a ambos. Además, durante la preparación de hechizos, puede emplazar un hechizo extra en el familiar. Debe ser de tres niveles menos que el nivel de familiar y puede ser lanzado por el familiar si sale fuera del alcance del vínculo. Ej.: Un familiar de nivel cuatro puede lanzar un hechizo de nivel uno.

Telepático. La comunicación pasa a ser telepática dentro del alcance. Cada uno sabe y comprende lo que pasa por la cabeza del otro. El familiar ahora entiende todos los idiomas que conoce su mago.

Fusión. El familiar es capaz de integrarse en el cuerpo del mago, dejando de tener forma física. Este proceso lleva 1d6 asaltos.

Control. El mago es capaz de "vestir" al familiar, tomando control de sus actos. Esto requiere abstraerse de su propio cuerpo y no permite lanzar hechizos. En teoría el familiar sería capaz de tomar también control del cuerpo del mago, pero lo normal es que esto no pase si no es un caso extremo, como que el alma del mago sea atrapada fuera de su cuerpo.

Metamórfico. El mago es capaz de transformarse en un ejemplar normal de la especie del familiar. A su vez el familiar puede adoptar una forma antropomorfa, conservando la cabeza y los rasgos propios de su especie pero bípedo y con manos. En esta forma es capaz de hablar.

Fusión Inversa. Esta vez es el mago el que puede fusionarse en el cuerpo del familiar, si importar el tamaño. En este caso es el mago el que asume el control del cuerpo, si bien no podrá lanzar hechizos salvo en su versión antropomorfa.

NIVEL	COSTE	ALCANCE	VÍNCULO
1	10	3 m	Empático
2	30	30 m	Comunicación
3	100	300 m	Sensorial
4	300	3 km	Arcano
5	1.000	30 km	Telepático
6	3.000	300 km	Fusión
7	10.000	3.000 km	Control
8	30.000	Mundial	Metamórfico
9	100.000	Dimensional	Fusión Inversa

Cuando el familiar se encuentra dentro de alcance comparten la misma reserva de puntos de golpe, por lo que si uno muere lo hacen los dos. Sin embargo, estando fuera de alcance es posible que uno muera y el otro no. Si muere el mago el familiar enloquecerá, perdiendo 1 punto de golpe al día. Si es el familiar el que muere será muy traumático para el mago y no recuperará el espacio de conjuro dedicado al familiar hasta pasado un año, momento en que podrá buscar otro familiar.

PERSONALIDAD

Si el Narrador no sabe qué personalidad tiene el familiar puede tirar 2d6 en la siguiente tabla:

2	Arisco. Necesita su espacio personal y se vuelve agresivo cuando alguien lo invade.
3	Cobarde. Elude el peligro a toda costa.
4	Perezoso. Duerme siempre que tiene ocasión.
5	Infantil. Su prioridad es jugar y se muestra pueril y caprichoso.
6	Seductor. No pierde ocasión de tratar con el sexo opuesto de su especie.
7	Tranquilo. Mantiene la calma, hasta en las situaciones más tensas.
8	Curioso. Debe examinarlo todo. Observarlo, escucharlo, olerlo, tocarlo y saborearlo
9	Alegre. Siempre está de buen humor.
10	Alerta. Nunca deja de estar pendiente de lo que le rodea, aunque esté ocupado.
11	Protector. Defenderá a su mago por encima de todo.
12	Diligente. Nunca ocioso, siempre encuentra una tarea que hacer.

Por lo general las personalidades de familiar y mago se mezclarán según se vaya fortaleciendo el vínculo.

OTROS FAMILIARES

El familiar típico es un animal común de pequeño tamaño, aunque no es la única opción.

Animales más grandes

El mago puede elegir un familiar de mayor tamaño, aunque son más difíciles de vincular. Los dados de golpe del animal se suman al nivel de familiar para obtener el nivel del espacio de conjuro que se debe usar. Esto no modifica el nivel del familiar, el coste del ritual o los rasgos del vínculo.

Ej.: Un lobo de 2 DG precisa de un espacio de conjuro de nivel 3. El lobo empezará como un familiar de nivel uno a todos los efectos, pero "gastará" un conjuro de nivel 3 en lugar de 1 y al subir de nivel el espacio de conjuro será siempre 2 niveles superior al nivel del familiar.

La ventaja es que el familiar es menos vulnerable fuera del alcance del vínculo, lo que puede resultar en una mayor independencia. Además, el vínculo no podrá llegar a ser tan poderoso como en un animal de tamaño más modesto.



Criaturas especiales

Si el mago elige una criatura distinta de un animal normal, deberá emplear un espacio de un nivel superior a 1 normal, más un nivel por cada capacidad especial de la criatura. Además de la regla anterior para animales grandes según los dados de golpe. El alineamiento de la criatura debe coincidir con el del mago.

Ej.: Una estirge precisa de un espacio de conjuro de nivel 4 para ser un familiar de nivel 1 (1 por el nivel 1 de familiar, 1 por no ser un animal corriente, 1 por tener 1 DG y 1 por el ataque de picotazo) y puede mejorarse el vínculo hasta nivel 6, momento en que precisará de un espacio de nivel 9.

Homúnculo

Se trata de un familiar sintético, generalmente humanoide. Para construirlo el mago debe modelar una figura de arcilla humedecida con su propia sangre, poner un trozo de su carne en el lugar que estaría el corazón y una gema por cerebro.

La forma suele ser humanoide, aunque los detalles pueden variar. Los magos legales siguen una norma ancestral que obliga a poner al homúnculo detalles que lo diferencien de un humano, poniéndole generalmente la cabeza disecada de un animal o algunos aditamentos como plumas o ramas vivas. Empieza con unos 20 cm de altura y crece otros tantos cada vez que sube de nivel.

La sangre se debe preparar en una poción similar a la de los familiares animales y conlleva el sacrificio igualmente de un espacio de conjuro. Además, para dar vida al nuevo ser, el mago debe sacrificar de forma permanente 1 punto de Constitución y como mínimo 1 punto de Inteligencia.

La gema puede ser cualquiera de valor superior a las 10 mo, pero cuanto mayor sea su valor, de más inteligencia estará dotado el homúnculo. El número de cifras del valor en oro de la gema se multiplica por la Inteligencia sacrificada por el mago, a lo que se suma el nivel del familiar. *Ej.:*



Un homúnculo con una gema de 10 mo y un sacrificio de 1 punto de Inteligencia tendrá una puntuación de 3 a nivel 1 y de 11 a nivel 9, mientras que si el sacrificio es de 2 puntos y la gema de 1000 mo, el familiar empezará con Inteligencia 9 y podrá llegar a 17.

La fuerza será de 2 más el nivel de familiar. Destreza, Constitución y Sabiduría serán las mismas que el mago. Los homúnculos no poseen puntuación de Carisma, pues no poseen personalidad propia.

El ritual dota de vida al constructo pero sólo dentro del alcance del vínculo. De alejarse demasiado el familiar se transformará de nuevo en un muñeco inerte hasta que vuelva a aproximarse el mago.

El homúnculo ayudará al mago en sus tareas de laboratorio realizando labores rutinarias, haciendo cálculos y recordando detalles. Además este tipo de familiar puede memorizar los hechizos que tenga el mago en el grimorio, hasta 10 niveles de hechizo por punto de Inteligencia. Esto no permite al mago lanzar estos hechizos, pero sí puede memorizarlos directamente desde el homúnculo, u ordenarle que los copie a un nuevo libro.

El vínculo con el homúnculo tiene desde el principio las propiedades sensorial, telepática y arcana, siendo las demás inaplicables. Con cada nivel de familiar a partir del segundo el mago puede elegir uno de los siguientes beneficios para su homunculo:

- bono +1 al ataque o al daño o a las tiradas de salvación
- bono -1 a CA
- una habilidad de ladrón al nivel del familiar
- un idioma (aunque no sea conocido por el mago)
- a partir de nivel 4, un hechizo de nivel 1 del grimorio del mago
(el homúnculo sólo podrá lanzar 1 hechizo al día, aunque conozca varios)

por Iván Garpe

Ilustraciones

p1 *La dama del armiño*, por Leonardo da Vinci

p2 fotograma de *Me enamoré de una bruja*

p 4 *Mago y Lobo*, por Pulo

<https://loscuatroelementos.wordpress.com/>

p5 *Eagle Warrior!* por Mandrak

<http://effects.worth1000.com/>

p6 fotograma de *Blade Runner*

