Estatus y profesiones mágicas

LF100 y Classic · 2026.10.05 · r2

Requisitos de profesión, listas iniciales, aprendizaje y PP, para utilizar con el sistema de magia de Rolemaster y sus Companions (C.1 a C.7).



Acceso y elección de profesión

Con el Estatus ya conocido, elige Reino y tipo al intentar Admisión (3.4). Superarla consume 300 de los 600 PD iniciales. Después fija Trayectoria, completa los ciclos y elige una Vocación y una profesión compatibles.

El Estatus debe igualar o superar el de la fila. Basta una Vocación de las indicadas; sin coincidencia no se conceden listas completas. La Vocación no cambia Tipo, Reino ni Estatus.

Listas iniciales

Puro o Híbrido: requiere Líder o Sabio y concede dos listas básicas completas.

Semi: permite cualquier Trayectoria y concede una lista básica completa.

Estatus 1: superada Admisión, una lista abierta completa, sin profesión mágica.

Sin Admisión: no se conceden listas completas.

Una lista completa incluye todos los hechizos de la lista elegida; su lanzamiento sigue las reglas del básico.

Costes básicos de aprendizaje

Trayectoria	PD por +5 %	Con Ingenio natural
Sabio o Líder	10	5
Explorador o Aventurero	50	25
Guerrero o Bribón	100	50

Cada pago aporta +5 %; el aprendizaje usa RZ × 5 y una resolución por nivel con D100, también en Classic (3.8 y 6.3). Si se adopta Coste ampliado de magia, se consultan sus importes; Ingenio natural los reduce a la mitad sin permitir las casillas NO.

Cálculo de Puntos de Poder

Reino	Atributos	Media del Reino
Canalización (CAN)	IN y FV	(IN + FV) ÷ 2
Esencia (ESE)	EM y FV	(EM + FV) ÷ 2
Mentalismo (MEN)	CA y FV	(CA + FV) ÷ 2

En Puro y Semi se usa la media del Reino elegido. En Híbrido se promedian las medias de todos sus Reinos propios; FV participa en cada par. PP básicos por nivel = parte entera de (media ÷ 3). PP básicos = PP básicos por nivel × nivel. Aplica los demás modificadores del básico cuando correspondan.

Ejemplo: un Híbrido CAN/ESE con IN 10, EM 6 y FV 8 tiene medias 9 y 7; la media conjunta es 8. Obtiene 2 PP por nivel y, a nivel 4, 8 PP, antes de otros bonos.

Hechizos y excepciones

Práctica y Cualificación: cada una concede un hechizo accesible fuera de las listas completas.

Ingenio natural sin escuela: diez hechizos de las listas abiertas de un Reino, lanzables sin Admisión; conserva 600 PD y calcula PP por ese Reino. No concede lista completa ni profesión. Con escuela, los diez hechizos se eligen de las listas accesibles.

Cómo leer los Reinos

CAN = Canalización; ESE = Esencia; MEN = Mentalismo. La barra / combina Reinos propios de un Híbrido; o indica alternativas entre las que se elige un único Reino propio. Aprender hechizos de otro ámbito no concede por sí solo un Reino propio.

Consulta por Estatus: 2 y 3 (pág. 2); 4 (pág. 3); 5 y 6 (pág. 4). Dentro de cada Estatus, orden por Reino y nombre.

Profesiones de Estatus 2 y 3

Estatus mínimo, después Reino y orden alfabético

Puedes elegir una profesión de Estatus igual o inferior al tuyo si cumples sus demás requisitos. La Vocación debe coincidir con una de las indicadas.

Estatus mínimo 2 · 11 profesiones

Estatus mín.	Profesión mágica	Tipo	Reino	Vocaciones para listas	Libro	Notas
2	Animista	Puro	CAN	Religiosa · Servicio	Básico	Salvaje
2	Chamán	Puro	CAN	Religiosa	C.2	Salvaje
2	Danzante	Semi	CAN	Religiosa	C.2	Dervish
2	Druida	Puro	CAN	Religiosa · Servicio	C.1	
2	Mago lunar	Semi	CAN	Religiosa	C.3	Variante de danzante
2	Embaucador	Semi	MEN	Crimen · Mercantil	C.3	Montebanc. Variante de bardo y bribón
2	Seductor	Semi	MEN	Cortesana · Crimen	C.4	Houri. Variante de bardo
2	Señor de las bestias	Semi	MEN	Servicio · Cortesana	C.2	Salvaje
2	Vidente	Puro	MEN	Religiosa · Cortesana	Básico	Seer
2	Bruja	Híbrido	CAN/ESE	Servicio · Religiosa	C.2	Witch. Salvaje
2	Señor de los Sueños	Híbrido	CAN/MEN	Religiosa	C.3	Variante de chamán. Salvaje

Estatus mínimo 3 · 13 profesiones

Estatus mín.	Profesión mágica	Tipo	Reino	Vocaciones para listas	Libro	Notas
3	Cultista	Semi	CAN	Religiosa · Crimen	C.6	Variante de guardabosques
3	Sanador	Puro	CAN	Servicio · Religiosa	Básico	Salvaje
3	Ilusionista	Puro	ESE	Cortesana · Crimen	Básico	
3	Mago del Tarot	Puro	ESE	Cortesana · Religiosa	C.7	
3	Profundizador	Semi	ESE	Mercantil · Servicio	C.1	Delver
3	Bardo	Semi	MEN	Cortesana · Servicio	Básico	
3	Cambiante	Puro	MEN	Crimen · Cortesana	C.7	Doppelgänger
3	Brujo	Híbrido	CAN/ESE	Religiosa	Básico	Sorcerer. Salvaje
3	Embrujador	Híbrido	CAN/MEN	Crimen · Religiosa	C.2	Warlock. Malvado
3	Encantador	Híbrido	ESE/MEN	Cortesana · Mercantil	C.4	
3	Místico	Híbrido	ESE/MEN	Religiosa	Básico	
3	Constructor	Semi	CAN o ESE o MEN	Mercantil · Servicio	C.3	Crafter
3	Monje	Semi	MEN o ESE	Religiosa	Básico	

Profesiones de Estatus 4

Estatus mínimo, después Reino y orden alfabético

Puedes elegir una profesión de Estatus igual o inferior al tuyo si cumples sus demás requisitos. La Vocación debe coincidir con una de las indicadas.

Estatus mínimo 4 · 17 profesiones

Estatus mín.	Profesión mágica	Tipo	Reino	Vocaciones para listas	Libro	Notas
4	Cazador de brujos	Semi	CAN	Religiosa · Militar	C.7	Witch hunter. Variante guardabosques
4	Clérigo	Puro	CAN	Religiosa	Básico	Tiene variante malvada
4	Guardabosques	Semi	CAN	Servicio · Militar	Básico	(Montaraz)
4	Investigador	Semi	CAN	Crimen · Servicio	C.3	Sleuth
4	Alquimista	Puro	ESE	Mercantil	Básico	
4	Cabalista	Puro	ESE	Religiosa	C.3	Magus
4	Conjurador	Puro	ESE	Servicio · Cortesana	C.2	
4	Hechicero	Puro	ESE	Servicio · Cortesana	C.5	Wizard
4	Maestro de las Runas	Puro	ESE	Mercantil · Servicio	C.2	
4	Mago	Puro	ESE	Servicio · Cortesana	Básico	Magician. Tiene variante malvada
4	Mago de la Fuerza	Puro	ESE	Militar	C.5	Variante de mago
4	Curandero	Puro	MEN	Mercantil	Básico	Lay healer
4	Ejecutor	Semi	MEN	Crimen · Militar	C.1	Nightblade
4	Mentalista	Puro	MEN	Cortesana · Militar	Básico	Tiene variante malvada
4	Mago de las Sombras	Híbrido	CAN/ESE	Crimen · Militar	C.7	Malvado. Variante de nigromante
4	Nigromante	Híbrido	CAN/ESE	Crimen · Mercantil	C.2	Malvado
4	Buscador	Híbrido	ESE/MEN	Mercantil · Servicio	C.6	Seeker (anticuario). Variante de alquimista



Canalización, Esencia y Mentalismo.

Profesiones de Estatus 5 y 6

Estatus mínimo, después Reino y orden alfabético

Puedes elegir una profesión de Estatus igual o inferior al tuyo si cumples sus demás requisitos. La Vocación debe coincidir con una de las indicadas.

Estatus mínimo 5 · 9 profesiones

Estatus mín.	Profesión mágica	Tipo	Reino	Vocaciones para listas	Libro	Notas
5	Elementalista	Semi	ESE	Cortesana · Servicio	C.7	
5	Maestro de armas	Semi	MEN	Militar	C.7	
5	Sabio	Puro	MEN	Servicio · Cortesana	C.2	Sage
5	Astrólogo	Híbrido	CAN/MEN	Cortesana	Básico	
5	Creador	Híbrido	CAN/MEN	Mercantil · Servicio	C.6	Variante de lay healer y nigromante
5	Maleficante	Híbrido	CAN/MEN	Crimen · Religiosa	C.5	Malvado. Variante de nigromante
5	Mago de cristal	Híbrido	ESE/MEN	Mercantil · Cortesana	C.3	
5	Viajero astral	Híbrido	ESE/MEN	Mercantil · Servicio	C.4	
5	Mago guerrero	Semi	MEN o ESE	Militar	C.2	

Estatus mínimo 6 · 6 profesiones

Estatus mín.	Profesión mágica	Tipo	Reino	Vocaciones para listas	Libro	Notas
6	Paladín	Semi	CAN	Religiosa	C.1	
6	Señor del caos	Semi	CAN	Crimen	C.3	Malvado
6	Noble guerrero	Semi	MEN	Cortesana · Militar	C.3	
6	Archimago	Híbrido	CAN/ESE/MEN	Cortesana · Servicio	C.1	
6	Arcista	Híbrido	CAN/ESE/MEN	Cortesana · Religiosa	C.4	Arcist
6	Macabro	Semi	CAN o ESE	Crimen · Militar	C.3	Malvado

Básico y C.1 a C.7 remiten al manual básico de Rolemaster y a sus Companions. Las notas conservan los nombres y variantes del catálogo original. Los grimorios suelen contener hechizos hasta nivel 10.