

Arcs Magica

5^a Edición



Criamon

Características: Int +3, Per 0, Pre +2, Com -3, Fue 0, Vit +2, Des 0, Rap +1

Tamaño: 0

Edad: 25 (25)

Decrepitud: 0

Puntuación de Informidad: 0 (0)

Puntuación de Confianza: 1 (3)

Virtudes y Defectos: El Don; Magus Hermético; Magia Formulaica Flexible; Bono de Estudio, Efectos Complementarios, El Enigma*, Maña con Sabiduría Enigmática, Sensibilidad a la Magia; Adicción a la Magia, Propenso al Crepúsculo; Ininteligible

Rasgos de Personalidad: Entusiasta +3, Amigable +2, Práctico -3

Reputaciones: Ninguna

Combate:

Esquivar: Ini +1, Ataq n/a, Def +1, Daño n/a

Aguante: +2

Niveles de Fatiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Penalizaciones por Heridas: -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacitado (16-20)

Habilidades:

Artes Liberales 1 (retórica), Concentración 3 (lanzamiento de hechizos), Conocimiento de la Orden de Hermes 1 (misterios), Don de Gentes 1 (gente educada), Encanto 5 (gente educada), Latín 4 (términos Enigmáticos), (Lenguaje materno) 5 (palabras largas), Parma Magica 1 (Mentem), Sabiduría Enigmática 3+2 (acertijos), Sensibilidad a la Magia 2 (auras), Teoría Mágica 3 (Vim)

Artes: Cr 4, In 6, Mu 4, Pe 4, Re 4; An 0, Aq 0, Au 0, Co 0, He 0, Ig 0, Im 2, Me 1, Te 0, Vi 10

Cicatrices del Crepúsculo: Ninguna (todavía)

Equipo: Túnica de hechicero.

Carga: 0 (0)

Hechizos Conocidos:

La Ilusión de la Cabeza Parlante (CrIm 10) +8

Aura de Líder (MuIm 10) +8

Atravesar el Velo Mágico (InVi 20) +18 (ver Atravesar el Velo Feérico)

Destruir la Creación de Imaginem (PeVi 20) +16

Vientos del Mundano Silencio (PeVi 20) +16

Círculo de Protección Contra Demonios (ReVi 20) +16

Notas para su Personalización: El Criamon no llega al máximo de Defectos permitidos, por lo que, si se quiere, podría escoger un Defecto Mayor más o tres Defectos Menores con sus Virtudes correspondientes. Sus puntuaciones en Encanto y Don de Gentes pueden

ponerse en otras Habilidades permitidas en los primeros cinco años de vida (ver las reglas para la "Creación Detallada de Personajes", página 58), con la posibilidad de cambiar también su buena puntuación en Presencia.



CAPÍTULO

II

vuelve a salir otro uno, tira otra vez y cuadruplicalo. Esto se hace hasta que aparezca un número que no sea uno; así, si un jugador consigue sacar diez unos consecutivos, el número que obtuviese en la tirada decimoprimeras se multiplicará por 1024. Ten en cuenta que a partir de la segunda tirada el cero se lee como 10. Las tiradas de estrés que alcanzan las centenas suelen suceder generalmente en el transcurso de sagas muy largas.

Por el contrario, si en la primera tirada se obtiene un cero, este se lee como 0 y además tienes que realizar una tirada para ver si cometes una pifia. El número de dados de diez caras que has de tirar vendrá determinado por la situación; estos dados se denominan «dados de pifia». Si al lanzar tus dados de pifia obtienes aunque solo sea un cero, has pifiado. Si no sacas ceros en los dados de pifia, simplemente no sumas nada a tu Característica + Habilidad a la hora de comprobar si has tenido éxito.

Algunas tiradas de dados no pueden pifiar. En ese caso, un cero en la tirada inicial cuenta como 0 pero no es necesario lanzar los dados de pifia. De la misma manera, si un personaje tiene capacidades que reducen el número de dados de pifia a cero, la tirada de estrés no puede pifiar.

En una pifia, tu total para la tirada es siempre cero, además de sufrir cualquier otra consecuencia. Si sacas un cero pero no pifias, el total se calcula de forma normal, sumando 0 de tu tirada.

Ejemplo: imagina un personaje que va a hacer una tirada de estrés. Su Característica + Habilidad suman 9.

◆ Si obtuviera un 6 en el dado, se le sumaría al 9 que le otorgan su Característica + Habilidad, obteniendo un total de 15.

Dado de Estrés

Tirada Inicial	Resultado
0	Tira para ver si pifiás. <i>Si no sacas ningún cero en los dados de pifia:</i> No pifiás, la tirada se lee como 0. <i>Si sacas uno o más ceros en los dados de pifia:</i> Pifiás. El Total se reduce a 0 y sucede algo malo.
1	Vuelve a tirar y dobla el resultado de la segunda tirada. Los ceros se leen como diez. Si vuelves a sacar un uno, vuelve a tirar y continúa doblando el resultado.
2-9	El resultado de la tirada es el número que se lee en el dado.

◆ Pero si en lugar de eso sacara un 1 en esta primera tirada, debería volver a tirar y duplicar el resultado. Si la segunda tirada volviese a ser 1, tiraría otra vez. Así, si sacara dos 1 y en la tercera tirada un 5, tendrá un total final de 29: 9 por su Característica + Habilidad, y 20 (5 x 4).

◆ Por el contrario, si la primera tirada fuera 0, tendría que tirar para ver si pifia. Si ninguno de los dados de pifia saca un 0, su total sería simplemente 9, el total de su Característica + Habilidad más 0 de la tirada de dado.

◆ Si alguno de los dados de pifia saca un cero, su total sería de 0, y no se contaría la Característica + Habilidad, que quedan anulados por la pifia.



EVITAR EL CREPÚSCULO:

[Vitalidad + Concentración + Bono de la Forma de Vim + Dado de Estrés] contra [Puntuación de Informidad + Puntos de Informidad ganados + Sabiduría Enigmática + aura local + Dado de Estrés (sin pifia)]

Si supera la tirada, el magus pasará dos minutos (un Diámetro) intentando dominar su magia, sin sufrir mayores consecuencias. Si la tirada falla, el magus entrará en el Crepúsculo de los Magi. Si el magus pifia, entrará en el Crepúsculo y será incapaz de comprender la experiencia.

Un magus puede elegir no resistirse al Crepúsculo, en cuyo caso no hará tirada y entrará automáticamente en él. En algunas situaciones, como en combate, pasar dos minutos controlando la magia puede ser muy peligroso, por lo que en esos casos un magus puede preferir entrar en Crepúsculo con la esperanza de comprenderlo y dejarlo atrás lo antes posible.

COMPRENDER EL CREPÚSCULO

Un magus en Crepúsculo debe comprender lo que le rodea para poder escapar.

COMPRESIÓN DEL CREPÚSCULO:

[Inteligencia + Sabiduría Enigmática + Dado de Estrés] contra [Puntuación de Informidad + Dado de Estrés]

DADOS DE PIFIA:

1 + 1 por cada Punto de Informidad ganado al entrar en Crepúsculo

El tiempo que cree pasar un magus en Crepúsculo es completamente independiente del tiempo que transcurre en el mundo real. Su ausencia del mundo real depende de su Puntuación de Informidad y del éxito en su tirada de Comprensión del Crepúsculo.

Puntuación de Informidad

Tiempo Base en Crepúsculo

1	Diámetro (2 minutos)
2	Dos horas
3	Solar
4	Día (24 horas)
5	Lunar
6	Estacional
7	Anual
8	Siete Años
9	Siete más un Dado de Estrés (sin pifia) en Años
10+	Eterno: Crepúsculo Final

Si la tirada de comprensión pifia, por cada cero que se saque, el tiempo que el magus pasará en el Crepúsculo aumentará un escalón en la tabla, y sufrirá los efectos negativos debido a dicha experiencia.

Si se falla la tirada de comprensión, el magus pasará en el Crepúsculo el tiempo base que determina la tabla, y sufrirá un efecto negativo debido a lo que experimente.

Si la que pifia es la tirada contra la que te enfrentas en la Comprensión del Crepúsculo, es decir, al tirar el dado de estrés más la Puntuación de Informidad se saca un cero, y luego se saca un cero al tirar los dados de pifia (se tiran los mismos dados de pifia que el magus, es decir, uno más uno por cada Punto de Informidad ganado), el magus solo tendrá que superar un total de cero para comprender el Crepúsculo. La pifia no tiene otro efecto. Esto significa que, en las mismas condiciones, el magus tiene más posibilidades de comprender un Crepúsculo causado por haber ganado muchos Puntos de Informidad.

Si se supera la tirada de comprensión, resta la Sabi-





Guías de Rego Aquam

Rego Aquam puede convertir el agua en hielo o vapor, porque el agua se encuentra en ambos estados de forma natural. Las pifias de Rego Aquam por lo general están relacionadas con espectaculares y peligrosas pérdidas del control de este elemento. Suma una magnitud si el movimiento controlado es ligeramente artificial, y suma dos si es muy artificial.

- General:** Protege contra criaturas del agua pertenecientes a uno de los reinos (Divino, Feérico. Infernal, Mágica) cuyo Poder sea igual o menor que el nivel del hechizo (Alcance Toque, Duración Anillo, Objetivo Círculo).
- Nivel 1:** Controla un líquido muy suavemente.
- Nivel 3:** Solidifica o vaporiza un líquido (por ejemplo, transforma el agua en hielo o vapor, respectivamente). Esto no necesita requisitos.
- Nivel 4:** Controla un líquido energícamente pero sin exabruptos, como una corriente rápida de flujo constante.
- Nivel 5:** Protege contra agua mundana. Controla un líquido de forma violenta.
- Nivel 10:** Controla un líquido de forma muy violenta.

NIVEL 50

CONVOCAR LA MALDICIÓN DE LA SEQUÍA

A: Toque, **D:** Anual, **O:** Límite, Ritual.

Requisito: Auram.

Provoca una sequía en el área circundante. Solo llueve una décima parte de lo que debiera, los arroyos se secan y los ríos menguan.

(Base 5, +1 Toque, +4 Anual, +4 Límite, sin incremento por los requisitos).



Hechizos de Rego Aquam

GENERAL

CÍRCULO DE PROTECCIÓN CONTRA HADAS DEL AGUA

A: Toque, **D:** Anillo, **O:** Círculo.
Ningún hada de las aguas cuyo Poder Feérico sea igual o menor que el nivel del hechizo, podrá afectar a aquellos que sean objeto

de esta protección. Las hadas no pueden romper directa o indirectamente el círculo mágico, ni utilizar ataques a distancia o magia para afectar a aquellos que estén en su interior.

Visto desde ciertos ángulos por la noche, el anillo parece un cúpula de color azul celeste.

NIVEL 5

REVESTIMIENTO DE PLUMAS DE PATO

A: Toque, **D:** Solar, **O:** Ind.

Hace que el agua resbale sobre un objeto o criatura, protegiendo al blanco y a sus atuendos de la humedad. El hechizo se rompe si el objetivo es sumergido en el agua.

(Base 1, +1 Toque, +2 Solar, +1 por un ligero control Artificial).

NIVEL 10

ROMPER LAS OLAS

A: Per, **D:** Conc, **O:** Ind.

Rompe todas las olas o torrentes de agua (incluyendo aquellos mágicos), que estén a menos de diez metros de ti. El agua romperá contra el

y arrastre las palabras. Las tiradas de Comunicación se hacen a -3. Los hechizos hablados se penalizan con un -6 a la tirada de lanzamiento y tienen un dado extra de pifia.

(Base 2, +2 Voz, +1 Concentración).

NIVEL 10

LA LIGEREZA DE LA PLUMA

A: Toque, D: Conc, O: Ind.

Permite al objetivo flotar verticalmente hasta cualquier altura, llevando hasta veinticinco kilos, y subiendo a la velocidad del humo, o más despacio si llevas más peso. El objetivo no puede moverse horizontalmente con este hechizo.

(Base 4, +1 Toque, +1 Concentración).

NIVEL 15

EL BAILE DE SAN VITO

A: Voz, D: Conc, O: Ind.

Tu objetivo se sacudirá energicamente de un lado para otro sin caer. Aquellos afectados tendrán un -3 a todas las tiradas que requieran movimiento físico y -1 a casi todas las demás tiradas.

(Base 4, +2 Voz, +1 Concentración).

EL DON DE LAS RANAS

A: Toque, D: Mom, O: Ind.

Permite al objetivo saltar hasta cinco metros en vertical u ocho en horizontal (menos sesenta centímetros por cada punto de Carga). La persona tendrá que hacer una tirada de estrés de Destreza - Carga de 0+ para no lesionarse al aterrizar. Si falla, recibirá una Herida Leve y si pifia, una Herida Media. El objetivo solo puede saltar una vez por cada lanzamiento del hechizo y tendrá que realizar dicho salto en los diez segundos siguientes. Como con el salto de las ranas, correr antes del salto no lo mejorará.

(Base 10, +1 Toque).

LA POLEA INVISIBLE

A: Voz, D: Conc, O: Ind.

Eleva a una persona de Tamaño +1, o menos, verticalmente en el aire. Generalmente podrás hacer subir o descender al objetivo tan rápido como el humo, pero una persona más pesada sube más despacio y cae más deprisa.

(Base 4, +2 Voz, +1 Concentración).

LA RESISTENCIA DE LOS BERSERKER

A: Per, D: Conc, O: Ind.

Tu cuerpo actúa como si estuviera

ileso y sin fatiga mientras te concentres. No obstante debes apuntar los niveles reales de Fatiga que pierde tu cuerpo mientras estás en estado "berserker", pues tan pronto como se acabe el efecto mágico los perderás. Si te quedas sin niveles de Fatiga, el hechizo terminará inmediatamente y caerás inconsciente.

Un personaje bajo la influencia de este hechizo corre el riesgo de empeorar sus heridas, pero puede que no se dé cuenta de ello.

Lanzamientos consecutivos retrasan el final del hechizo (es decir, aplaza el momento en el que las heridas acumuladas surtan efecto), pero un cuerpo solo puede recibir un número de lanzamientos consecutivos igual a su Tamaño +2. Lanzar el hechizo más veces no tiene efecto.

(Base 10, +1 Concentración).

NIVEL 20

EL REGALO DEL VIGOR

A: Toque, D: Mom, O: Ind.

Transfiere tu energía corporal a cualquier objetivo que esté menos fatigado que tú. Por lo tanto, te quedarás al nivel de Fatiga actual del objetivo, y

un asalto más que un lanzamiento normal de un hechizo, o un lanzamiento rápido y un lanzamiento normal. Un magus muy veloz puede ejecutar más de un lanzamiento rápido por asalto, pero eso está fuera del alcance de la mayoría de los magi.

COMBATE MONTADO

Un personaje montado añade su puntuación en Montar a sus Totales de Ataque y Defensa, hasta un máximo de +3, debido a la posición elevada y al control de un animal grande.

COMBATE NO LETAL

Hay dos formas básicas de combate no letal: las presas y las refriegas. En una presa, un personaje intenta inmovilizar a otro, mientras que con las refriegas se intenta noquearlo. Ambos tipos de combate se basan en las reglas normales, siendo distintas únicamente en las consecuencias de las mismas.

En una refriega, los efectos de un ataque con éxito están modificados, haciendo que el oponente pierda niveles de Fatiga y reciba heridas mucho menos graves. Calcula el nivel de la herida que recibiría el defensor si fuera un combate normal, utilizando las reglas de arriba, y lee el resultado obtenido en la tabla de Efectos de la Refriega. Los niveles de Fatiga infligidos en una refriega son niveles de Fatiga Breve.

Un personaje puede enzarzarse en una refriega y no tendrá penalizaciones mientras luche desarmado o armado con una porra. Si utiliza un arma real, recibe una penalización de -3 a su Total de Ataque, que refleja la necesidad de atacar con cuidado para evitar matar a su oponente por error, y no añade el Bono de Daño del arma a su Total de Daño.

Un personaje que intente apresar a otro tiene éxito si su Ventaja de Ataque es mayor que cero. Esa Ventaja de Ataque será la Fuerza de la Presa, anótala. El personaje apresado puede realizar un ataque normal contra el que le está apresando para intentar escapar, pero no puede realizar ningún otro ataque ni realizar otras acciones que impliquen movimiento. Si el personaje apresado ataca con éxito, resta su Ventaja de Ataque a la Fuerza de la Presa. Si esto reduce la Fuerza de la Presa a cero o menos, el personaje apresado se libera, infligiendo una Herida Leve al que lo mantenía preso.

Un personaje que haya apresado puede realizar otros ataques en asaltos posteriores para reforzar su presa. Suma la Ventaja de Ataque de cada ataque a la Fuerza de la Presa. De la misma forma, el personaje apresado puede repetir sus intentos por escapar.

Ten en cuenta que la Fuerza de la Presa solo cambia si se tiene éxito en el ataque, es decir, en los que la Ventaja de Ataque es mayor de cero.

Un personaje debe utilizar la Habilidad de Pelea para apresar y debe tener las manos libres. Cualquier Habilidad de Combate de cuerpo a cuerpo, incluida la Pelea, puede utilizarse para liberarse de una presa.

EFFECTOS ESPECIALES

A veces los personajes quieren hacer algo en el combate que no sea un ataque. Esto incluiría derribar un oponente, desarmarlo o arrancarle el amuleto

Efectos de la Refriega

Niveles de Heridas	Efecto
Leve	1 Nivel de Fatiga.
Medio	2 Niveles de Fatiga.
Grave	2 Niveles de Fatiga y una Herida Leve.
Incapacitado	3 Niveles de Fatiga y una Herida Leve.
Muerto	5 Niveles de fatiga y una Herida Media.

Ejemplos de Ventajas

Acción	Ventaja Necesaria
Desarmar	9
Derribar	3
Quitar un objeto	6
Quitarle el arma que empuña tu oponente	12

que lleva en el cuello. Sigue la secuencia normal de combate y establece una Ventaja de Ataque necesaria para tener éxito. Si el "atacante" supera la Ventaja de Ataque, la maniobra tiene éxito.

La mayoría de las maniobras de ataque se basan en Pelea, ya que el atacante no está utilizando armas.

ROMPER GRUPOS

Si dos o más grupos están atacando a un único grupo defensor con más de un miembro, los atacantes pueden intentar romper ese grupo. Esto se resuelve como un ataque normal, pero si la Ventaja de Ataque es cero o mayor, los atacantes fraccionan el grupo defensor en lugar de causarle daño. Las estadísticas para los grupos defensores tienen que volver a calcularse. Bajo estas circunstancias, los grupos pueden designar nuevos líderes y vanguardias durante el combate.

Como norma general, el grupo se dividirá en partes iguales cuando se fraccione. Si dos grupos están atacando a uno solo, y uno de ellos consigue atacar para fraccionarlo, el grupo defensor se romperá en dos partes iguales. Si fueran tres grupos los que atacan y dos de ellos, o los tres, lo consiguen, el grupo se fraccionará en tercios. Si, por ejemplo, cinco grupos atacan, pero solo uno consigue fraccionar al grupo defensor, este se partirá en dos.

Los grupos solo pueden intentar fraccionar a otros en un combate cuerpo a cuerpo.

Armadura

La armadura es una parte importante del equipo de un combatiente, puesto que evita que el personaje pueda sufrir heridas durante el combate. Hay dos factores que describen la armadura que viste un personaje:

los materiales de los que está hecha y la superficie que cubre. La tabla de Armaduras muestra las estadísticas para cada tipo de armadura disponible en **Ars Magica**.

MATERIALES

Las ropas acolchadas, delgadas capas de cuero o correas de cuero envolviendo piel o tela son el tipo de armadura más básico. Utilizar cuero muy grueso o cuero endurecido mediante la aplicación de ceras o la cocción hace que las armaduras absorban mejor el daño contundente. Reforzar más el cuero mediante la aplicación de tachuelas, anillos u otras piezas de metal, también mejora las armaduras contra los tajos y cortes. Partir el cuero en un mosaico flexible de escamas permite el uso de trozos más gruesos. Sustituir las escamas de cuero por pequeñas placas de metal superpuestas vuelve a incrementar la protección y sigue manteniendo la flexibilidad, aunque el metal pesa un poco más. El culmen de la tecnología bélica en el año 1220 es la cota de malla, un traje de metal flexible hecho con eslabones de cadena.

COMPONENTES

La armadura parcial solo cubre las partes vitales y consiste generalmente en un hauberk (cota de malla que llega hasta las rodillas), que puede tener una cofia para proteger la cabeza y el cuello, y frecuentemente también un casco que deja el rostro al descubierto. La armadura completa también tiene guanteletes para proteger las manos, brazales para

los antebrazos, grebas para las piernas, un casco cerrado que protege el rostro, y también puede tener piezas adicionales para la garganta, los codos y las rodillas. A menudo, la armadura completa también incluye un gambesón (jubón acolchado que se viste bajo la coraza) y una pesada sobreveste forrada de armiños que se lleva sobre la armadura.

Las pequeñas piezas auxiliares pueden estar hechas de materiales distintos a los que lleva el pectoral; por ejemplo, una armadura completa de mallas podría tener mallas para proteger el torso y placas de cuero protegiendo los brazos y las piernas (o puede estar compuesta completamente de mallas). Para simplificar, solo el material predominante de la armadura tiene efecto en las estadísticas del juego (Protección y Peso).

en extremo, deben ser consumidos completamente durante el servicio, teniendo mucho cuidado de no derramar ni tirar nada.

SANTOS

Los santos son aquellos que sirvieron a Dios fielmente durante su vida y, una vez muertos, se han unido a la Iglesia Triunfante en el cielo. Los cristianos que no han muerto son llamados a menudo la "Iglesia Militante", ya que tienen que seguir luchando contra la tentación y las artimañas del maligno. Estrictamente hablando, los ángeles no son santos, ya que ni son humanos ni lo han sido nunca, aunque a veces los arcángeles Miguel y Gabriel son tratados como tales.

La importancia de los santos para los cristianos se debe a que están dispuestos a interceder ante Dios en nombre de los cristianos que siguen en el mundo terrenal, y, aunque no tienen poder por sí mismos, Dios está dispuesto a escucharles. El personaje santo más importante es, sin lugar a dudas, la Virgen María, la madre de Dios, y se piensa que tiene una influencia particularmente importante. Después de ella vienen los doce Apóstoles, los seguidores más cercanos a Cristo durante Su ministerio sobre la tierra, y, en especial, San Pedro, el primer Obispo de Roma y el sustrato sobre el que se construyó la Iglesia. San Pablo, llamado el "Apóstol de los gentiles", tiene prácticamente la misma importancia. Hay muchos más santos, como los del Viejo Testamento: Abraham, Moisés y David; también se encuentran entre ellos los mártires, asesinados a causa de su fe; y los testigos, quienes dieron testimonio del mensaje de Dios de manera especialmente importante.

La Iglesia, en 1220, está realizando una lista oficial

de santos reconocidos, aunque aún no se ha concluido. Más aún, la Iglesia reconoce que hay muchos santos en el cielo que no están en sus listados, ya que solo incluyen aquellos de los que la Iglesia está completamente segura, es decir, aquellos que claramente tuvieron una vida santa y cuyos milagros han sido atribuidos a su intercesión una vez fallecidos.

Los santos suelen interesarse por un aspecto de la vida o por algo en particular de una institución, reflejo de los intereses que tenían cuando aún vivían, y las peticiones dirigidas a ellos suelen ser más efectivas si coinciden con dichos intereses. Igualmente, los santos muestran particular atención a sus reliquias (aquellos objetos físicos que estuvieron íntimamente ligados a ellos cuando vivían), que suelen ser cuerpos o partes de los mismos. Los fieles realizan con frecuencia largas peregrinaciones para rezar en los santuarios que albergan las reliquias de aquellos santos importantes o apropiados para sus plegarias.

El tema de los santos puede resultar complicado, puesto que en teoría nadie debe venerar a los santos, y las peticiones de intercesión dirigidas a ellos tienen que diferenciarse de las plegarias dirigidas directamente a Dios. En la práctica, la mayoría de la gente no ve clara la diferencia. Esto no le preocupa a la Iglesia, siempre que los fieles acepten que su doctrina es la correcta, independientemente de que la comprendan bien o no. Dios no requiere que todos sus hijos sean expertos teólogos.

JERARQUÍA

El máximo representante de la Iglesia en la tierra es el Papa, el Obispo de Roma, Vicario de Cristo (un vicario es aquel que realiza un papel en nombre de alguien). En el último siglo, los Papas han

CAPÍTULO

IV