



Proximus

Proximus (de 0 a 0000)

Nota: Este Mérito es una versión alternativa del propuesto en el básico de Mago: el Despertar, pensado para crónicas donde varios jugadores interpretan a personajes Proximi y/o Sonámbulos. El Narrador es libre de no permitirlo si lo cree necesario.

Requisito: Sonámbulo (●●●●)

Efecto: El legado mágico de tu personaje es más poderoso de lo normal, y su conexión con los Despertados y los Reinos Celestiales es, cuanto menos, consanguínea. Podría ser un pariente cercano de los Parris de Boston, hijo o hermano de un posible archimago, o incluso descender de la línea de sangre de los mismísimos Exarcas.

Sólo los personajes mundanos, mortales, pueden poseer este Mérito. El momento determinante de convertirse o ser convertido en un ser con habilidades sobrenaturales lo elimina. Además, este Mérito puede ser progresivo (comprando los nuevos niveles con puntos de experiencia) si el Narrador lo desea, reflejando así como la conexión del Proximus se va fortaleciendo a medida que indaga en los Misterios del Ars Magica, llegando incluso a Despertar en el proceso.

● **El Olor de la Magia:** Sus escarceos con la magia Despertada y los Reinos Celestiales han llevado al Proximus a familiarizarse íntimamente con el Ars Magica y sus efectos en el mundo, llegando a desarrollar un sentido sobrenatural parecido al de sus “primos” Despertados. A todos los efectos, el Proximus posee el Mérito Sentido Invisible aplicado a la magia Despertada.

●● **La Lengua de los Magi:** Las investigaciones y estudios del Proximus le han llegado a buen puerto, y ahora es capaz de descifrar las enigmáticas runas Atlantes. A todos los efectos, es capaz de entender y escribir la Alta Lengua, aunque alguien (posiblemente un Mago u otro Proximus) debe de haberlo enseñado y adoctrinado en los misterios de esta lengua ancestral. Puede adquirir el Mérito Alta Lengua a su coste de experiencia habitual, pero no necesita cumplir el requisito de ser un Despertado.

●●● **El Regalo de los Oráculos/Exarcas:** A este nivel, el alma del Proximus ha encontrado por fin una estrecha y débil vía con la que conectar con una de las Atalayas, pero sin llegar a Despertar completamente. En otras palabras, es capaz de usar, mínimamente, la magia Despertada. Tu personaje sabe usar un conjuro encubierto de un Arcano determinado a nivel ●. Para usarlo, debe gastar un punto de Voluntad y usar su Aplomo + Compostura como reserva de dados; en todo lo demás, el conjuro es idéntico a su homólogo Despertado. Obviamente, debe aprender este conjuro por algún método sobrenatural, ya sea leyéndolo y practicándolo mediante un Grimorio que ha encontrado (o que su mentor le ha otorgado), o mediante la ayuda y patronazgo de un mentor Despertado.

En el caso de que el Proximus Despertara, este conjuro o bien podría desaparecer de su memoria (si Despierta en una Senda en la que no es su Arcano afín) o perdurar y convertirse en su primer conjuro como Despertado (si ha Despertado en una Senda afín), pero esto siempre queda a discreción del Narrador y de su visión del Ars Magica.



●●●● **Magister Magi:** La conexión del Proximus con los Reinos Celestiales es comparable a la de un mago novato, siendo capaz de acumular y usar pequeñas cantidades de Maná imbuidas en su ser mediante el conjuro Cardinal 3 “Imbuir Maná” (un mago que conozca este conjuro debe imbuirle maná siguiendo las reglas habituales, el Proximus no aprende el conjuro, sino a usar el maná imbuido mediante éste.). El conjuro es el que determina cuánto Maná puede acumular. El Proximus puede usar esta reserva de Maná imbuido para usar su conjuro aprendido durante su estudio (ver “El regalo de los Oráculos/Exarcas”, más arriba) y para curarse siguiendo las reglas habituales para los Despertados.

●●●●● **El Clamor de las Atalayas:** El alma del Proximus ya es capaz de sentir los ecos de la llamada de las Atalayas en las profundidades más allá de la realidad. La certeza de que todo es una mentira, de que la auténtica verdad está a su alcance y le está llamando a su vera hace que su alma se fortalezca ante los intentos de doblegarla sobrenaturalmente. No se dejará vencer tan fácilmente ahora que está tan cerca de su renacer mágico, y menos con el conocimiento y poder que ha adquirido hasta el momento. El Proximus gana una puntuación de “Rasgo Sobrenatural” de 1 a la hora de resistir cualquier tipo de poder sobrenatural que permita añadir un Rasgo Sobrenatural a las tiradas enfrentadas para resisitirlo o a las penalizaciones a la tirada de activación de dicho poder.

Desventajas: La conexión del Proximus con los Reinos Celestiales, aunque leve, es suficiente para captar la atención de cualquier ser sobrenatural capaz de detectar fenómenos sobrenaturales o magia, incluidos otros Proximi. Todas las tiradas para detectar la herencia sobrenatural del Proximus o para encontrar al Proximus mediante ésta tienen un bonificador de +3.

Además, debido a que empieza a desconectar de la realidad y a segar sus anclas con el Mundo Caído, sufre una versión atenuada de la Paradoja, que se manifiesta siempre que obtenga un fallo dramático cuando use su conjuro o su Sentido Invisible; la reserva de dados de esta pseudo-Paradoja es igual a la Inteligencia del Proximus (su memoria y sentidos racionales se oponen a la nueva realidad que la magia le ha mostrado), y se considera que su “nivel de Arcana” es uno.

Tipo de Documento:
No Oficial

Autor:
Redentor

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte