



# Duelo Arcano

Desde tiempos inmemoriales, los magos han peleado entre sí. Hace ya mucho tiempo, las órdenes codificaron y formalizaron sus conflictos para permitir a los Despertados zanjar sus diferencias. Su sistema es conocido comúnmente como Duelo Arcano o duelo de hechiceros, una batalla mágica entre magos.

La práctica del Duelo Arcano data de los tiempos de la Atlántida, y se ha mantenido en gran medida sin cambios desde entonces. Todas las órdenes, incluso los Videntes del Trono, reconocen la validez de un desafío por parte de otro mago (aunque es más probable que las órdenes no Atlantes hagan trampa o ignoren el resultado de un duelo perdido). El propósito último del Duelo Arcano es permitir a los hechiceros testear sus poderes unos con otros sin padecer resultados fatales inmediatos.

## *El Desafío*

El duelo comienza con un desafío formal o declaración de hostilidades. El desafiante informa al desafiado de la naturaleza de la disputa y de las demandas involucradas. Puede ser una disculpa formal sobre un asunto de honor, una disputa sobre la posesión de un Santuario o Artefacto, o sobre los derechos de un territorio en particular. El mago desafiado debe ceder el punto en cuestión (terminando así el conflicto de manera pacífica) o aceptar el desafío.

El desafío debe consistir en un duelo uno contra uno, un mago versus el otro. Es posible y de hecho se conoce de grupos de magos que desafían a otro de igual número a una serie de duelos uno contra uno en simultáneo, pero la vasta mayoría de las veces el Duelo Arcano es peleado exclusivamente uno contra uno. Si un grupo de magos tuviese la audacia de desafiar a un número menor de oponentes (o inclusive a un mago solo), el desafiado no tiene obligación alguna de aceptar. Aún así, aceptar un duelo desigual puede ser preferible a la alternativa de enfrentar a un gran número de magos en combate abierto. Existen también leyendas de magos poderosos que superaron múltiples oponentes en un único Duelo Arcano.



## *Competencia de Voluntades*

Una vez el desafío es presentado y aceptado, los oponentes se preparan para la batalla. Unen entonces sus voluntades en una conexión mística, enfrentando su poder mágico directamente contra el otro. Esto es a menudo acompañado por una declaración formal del duelo, aunque no se necesita ninguna en realidad. La intención silenciosa de los magos es suficiente, y algunos duelistas simplemente se miran fijo el uno al otro a través de un campo de duelo.

El momento inicial en el que los duelistas traban voluntades suele ser acompañado tradicionalmente por una serie de mofas, alardes, amenazas y recitaciones de linajes o de logros, todo ello dirigido a acobardar al oponente. Una vez más, estos despliegues no son estrictamente necesarios; es sólo la competencia de voluntades lo que realmente importa. En realidad es sólo para ver qué mago parpadea primero.

El mago con la Iniciativa más alta efectúa una tirada de **Presencia + Intimidación** o **Manipulación + Subterfugio** (depende que táctica prefiera). La **Compostura** del oponente se resta de la tirada. Luego el defensor hace lo mismo, efectuando sus mofas o amenazas, sustrayendo de su tirada la **Compostura** del otro mago. El que saque más éxitos logra poner nervioso a su rival y gana una bonificación de +1 a todas sus tiradas subsiguientes en el duelo. Si ninguno de los magos obtiene éxitos o empatan, entonces ningún bando obtiene ventaja. Cualquiera de los magos puede optar por romper el contacto y ceder el duelo en cualquier momento. De otra forma, el duelo continúa.

## *Trazando el Círculo*

Para que el verdadero duelo comience, un aprendiz del Arcano de Cardinal (con dos puntos) debe crear el círculo de duelo, el espacio donde el Duelo Arcano tiene lugar. Hacerlo implica lanzar el conjuro “Trazar el Círculo” (**N del T: “*Squaring the Circle*”, para el que no se avispa**), descrito en la página 223. Idealmente, este mago es un observador neutral, aunque no es necesaria la imparcialidad. Una persona desafiada puede negarse a un duelo si es incapaz de crear el círculo y no hay ningún mago neutral disponible para hacerlo.

El conjuro “Trazar el Círculo” crea un lugar donde las reglas ordinarias de la realidad y la magia no se aplican enteramente. Dentro de este círculo de duelo, los contendientes se traban con el poder manifiesto de sus voluntades mágicas, esgrimiendo su propio poder mágico como espada y escudo. Cualquier mago con la Visión de Mago es capaz de contemplar los efectos dramáticos de un Duelo Arcano, tal y como se describe para cada Arcano más abajo. Los Durmientes no pueden ver la magia. Para un observador mundano, el duelo consiste en dos magos mirándose fijamente uno al otro. Uno de ellos se hunde derrotado y ambos parten por caminos separados.



## *Espada y Escudo*

Cada mago escoge dos Arcanos: uno servirá como su “espada” y el otro como su “escudo”. En algunos duelos formales, el desafiado escoge el Arcano de espada mientras que el desafiante escoge el Arcano de escudo, pero generalmente los magos son libres de escoger los Arcanos que prefieran. Un combatiente no puede usar el mismo Arcano para su espada y su escudo en un Duelo Arcano.

Los Arcanos de espada y escudo influyen la apariencia del duelo. No hay beneficios de juego particulares en escoger un Arcano sobre otro (excepto por los puntos del Arcano). Los efectos visuales de la espada y el escudo son sólo eso, puramente visuales. Algunos elementos comunes asociados con cada Arcano son:

- **Muerte:** Como espada, la Muerte ataca con cuchillos o rayos de oscuridad, con un poder marchitante que pareciera envejecer a su blanco. Una espada de Muerte se manifiesta a veces como un arma de hueso o incluso una guadaña oscura. Un escudo de Muerte causa que los ataques se descompongan en la nada, o que se vuelvan tan endebles que sean echados a un lado. El escudo de Muerte podría rodear al mago con un manto de oscuridad o con un aura fría y sombría.

- **Destino:** La espada de Destino puede volver la espada del oponente en su contra, o hacer que ocurran extraños accidentes. A veces se aparece como una red de hebras, enredando al objetivo más y más cada vez. Como escudo, el Destino aparta los ataques justo lo suficiente, u otorga un golpe de buena suerte que protege al mago en el último segundo. Un ataque exitoso puede terminar siendo menos efectivo de lo que inicialmente parecía cuando el Destino está involucrado.

- **Fuerzas:** El Arcano de Fuerzas es sumamente dinámico como espada. El mago puede azotar el aire con descargas de energía: fuego, relámpago o luz, o tal vez porte un arma hecha de fuerzas pura. Un escudo de Fuerzas es similar, rodeando al mago con un manto ardiente o un aura llameante que aparta los ataques.

- **Vida:** Los ataques Vida en un duelo pueden tomar la forma de enjambres de criaturas (particularmente insectos, arácnidos o aves), enredaderas capaces de estrangular o bestias salvajes. Pueden manifestarse también como transformaciones del cuerpo del mago, ya sea en un animal, una criatura mítica o en una bizarra máquina de matar con garras y armadura. Un escudo de Vida es típicamente un caparazón a modo de armadura, una piel endurecida o bien en la forma de heridas “aparentes” que se curan a sorprendente velocidad.

- **Materia:** Una espada de Materia puede muy bien ser una versión literal de la misma, un arma de excelente calidad del tipo que desee el mago. Podrían también tomar la forma de esquirlas o columnas de roca, oleadas de viento o agua, o incluso elementos fantásticos como chorros de metal líquido o roca derretida. Un escudo de Materia parecerá igual de sólido: paredes o barreras que surgen para proteger al mago, o puede aparecerse también como un escudo literal o una pieza de armadura impecable fortificada por el poder de la Materia.



• **Mente:** Los ataques de Mente son sutiles. Pueden tomar la forma de imágenes de pesadilla, miedos o deseos traídos a la vida, o bien memorias traumáticas afiladas como cuchillos. Para algunos, una espada de Mente será un arma iridiscente que golpea directamente a la psique del blanco. Un escudo de Mente puede ser un pensamiento confortable o feliz capaz de alejar el miedo y el odio, o una barrera o pared visualizada como protección.

• **Cardinal:** La espada y el escudo de Cardinal están a menudo formadas a partir de luz pura y ardiente, ya sea luz blanca o luz prismática con los colores del arco iris. Para algunos magos pueden tomar una forma casi-material aunque aún así rodeadas del halo puro de su fuente original.

• **Espacio:** Como espada el Espacio ataca con bizarras torsiones y enloquecedores giros sobre las distancias, abriendo portales a lugares extraños y peligrosos, e inclusive llegando a retorcer a su oponente como goma de mascar. Como escudo causa que los ataques se desvíen notoriamente de su blanco, o bien son engullidos por agujeros que dan a un vacío infinito.

• **Espíritu:** Los ataques de Espíritu se manifiestan en todo tipo de formas, desde criaturas espectrales hasta armas fantasmales en manos del mago. Los escudos de Espíritu van desde paredes y guardianes fantasmales hasta armaduras espirituales. Si el mago posee algún espíritu aliado, totémico o familiar en particular, su espada o escudo de Espíritu puede tomar alguna de dichas formas.

• **Tiempo:** La espada de Tiempo convierte todas las cosas en polvo. Es visible típicamente solo por sus efectos, o como un reflejo o distorsión en el aire. Para otros se aparece como un puñado destellante de arena, agua o mercurio. Un escudo de Tiempo es igualmente misterioso. El mago podría moverse con velocidad sobrehumana para esquivar los ataques, o los ataques podrían ralentizarse hasta la velocidad de un caracol y ser fácilmente evitados.

## *La Contienda*

Una vez que el círculo de duelo se forma y que los participantes han escogido sus Arcanos de espada y escudo, se da por comenzado formalmente el Duelo Arcano.

El mago que *perdió* la competencia de voluntades al comienzo del duelo golpea primero (o puede elegir ceder el primer golpe al otro duelista, aunque no hay beneficios directos por hacerlo). Una vez que el primer ataque es resuelto los duelistas se alternan una y otra vez entre ataque y defensa, y cada ataque requiere una acción instantánea.

Se tira Gnosis + Arcano de espada por parte del atacante, después de haber sustraído el Arcano escudo del defensor. Si el atacante tiene éxito, el defensor pierde un punto de Voluntad por éxito. El defensor puede escoger renunciar a su ataque para dedicar toda su energía a defenderse contra el ataque del oponente, en cuyo caso el Arcano de escudo del defensor se duplica antes de ser sustraído de la reserva de ataque del contrincante.



## *Resolución*

El Duelo Arcano continua hasta que alguno de los participantes se rinda o sus puntos de Voluntad sean reducidos a cero, o la duración del conjuro Trazar el Círculo se termine. El ganador — el que haya perdido la menor cantidad de puntos de Voluntad — recupera un punto de Voluntad gracias al influjo de confianza por la victoria.

Se espera que el perdedor de un Duelo Arcano ceda el punto en contención al vencedor, de quien a su vez se espera que lo acepte dignamente y permita al perdedor partir en paz, sin aprovecharse de la ventaja. Tradicionalmente, el Duelo Arcano zanja permanentemente cualquier disputa en particular. El perdedor no debería desafiar al ganador respecto al mismo asunto otra vez (aunque otros podrían hacerlo). La negativa en observar estas reglas puede resultar en una pérdida de prestigio para el mago y la posible censura o desconfianza de sus pares.

Un mago que ha perdido un Duelo Arcano se halla debilitado, usualmente sin puntos de Voluntad. Sacar ventaja de un adversario derrotado en tal estado se considera una infracción sumamente grave de la Lex Magica (ver pág. 56), digna de llamar al Consilium en ejercicio para que decida sobre el castigo a imponer (habitualmente una reparación a las partes perjudicadas o la encarcelación del agresor).

## *Duelos a Muerte*

Los magos pueden combatir en un Duelo Arcano más allá del agotamiento de sus puntos de Voluntad. Si un mago decide seguir con la pelea de todas maneras, cualquier daño adicional que surja del duelo es real (afecta la Salud), y la contienda finaliza cuando uno de los dos duelistas se rinde o muere. Los duelos a muerte son relativamente raros pero suceden, habitualmente en situaciones donde un mago prefiere morir a la alternativa de rendirse ante un enemigo acérrimo. Aún así, muchos hallan que su coraje les falla, interrumpiendo el duelo y rindiéndose antes de que el golpe de gracia tenga lugar.

## *Ejemplo del Duelo Arcano*

*Maculda, una maga Thyrsus del Mysterium, desafía a duelo a Omega, un mago Acanthus del Concilio Libre. Omega acepta. Maculda le pide a su amiga Glorianna, quien es adepta en magia de Cardinal, que lance el conjuro “Trazar el Círculo” por ella. Glorianna acepta.*

*Maculda tiene una puntuación de Gnosis de 2 y escoge el Arcano de Vida (del que tiene 2 círculos) como espada. Su Arcano de Espíritu (2 círculos) será su escudo. Su Voluntad es de 5.*



*Omega tiene una puntuación de Gnosis de 2 y usa Tiempo (3 círculos) como espada y Destino (2 círculos) como escudo. Su Voluntad es de 5.*

*Los jugadores de Maculda y Omega tiran cada uno por Iniciativa. Maculda gana.*

*Los dos magos se miran intensamente, cada uno tratando de intimidar al otro en una contienda de voluntades. Maculda, con una mayor Iniciativa, va primero: Presencia (3 círculos) + Intimidación (ningún círculo). Dado que no tiene círculos en Intimidación ella sufre una penalización de -1 a su reserva. La Compostura de Omega de 2 círculos se resta de la reserva de dados. El jugador de Maculda queda con solo con un dado de oportunidad. Tira el dado y obtiene un 10. Un éxito. Volviendo a tirar ese 10 obtiene un 3 — no más éxitos adicionales.*

*Se tira a continuación la Presencia (2 círculos) + Intimidación (1 círculo) de Omega, menos la Compostura de Maculda (3 círculos). Su jugador queda también con un dado de oportunidad, pero obtiene un 7 — ningún éxito.*

*Maculda gana la contienda de voluntades y de esa manera gana una bonificación de +1 para sus tiradas de Duelo Arcano. El perdedor sin embargo puede atacar primero, incluso a pesar de que Omega posee una menor Iniciativa (la Iniciativa de Maculda se ajusta para seguir inmediatamente después de Omega).*

*Omega ataca con su espada de Tiempo. Su jugador lo describe como un remolino de arena que transforma en polvo todo lo que toca. El jugador en cuestión tira Gnosis (2 círculos) + Tiempo (3 círculos) — el Arcano escudo de Maculda (Espíritu, 2 círculos). Obtiene un éxito — Maculda pierde un punto de Voluntad (ahora le quedan cuatro puntos) cuando el remolino de Tiempo atiza su escudo de espíritus y la hace sentir como si hubiese envejecido una década en un momento.*

*Maculda ataca a continuación con su espada de Vida. Su jugadora lo describe como una bandada de cuervos que cae sobre su oponente, picoteando sus ojos. La jugadora tira Gnosis (2 círculos) + Vida (2 círculos) — el Arcano escudo de Omega (Destino, 2 círculos). Además le suma un dado más gracias a la bonificación obtenida durante la contienda de voluntades. Obtiene dos éxitos — la Voluntad de Omega es ahora de tres puntos, y se lo ve ensangrentado por los picotazos salvajes de la bandada de cuervos.*

*En el turno siguiente Omega ataca una vez más. Obtiene dos éxitos, disminuyendo el total de Voluntad de Maculda a sólo dos. Maculda sigue con un ataque propio, ganando dos éxitos y reduciendo a Omega a un punto de Voluntad. El siguiente ataque seguramente decidirá las cosas.*

*Omega ataca y obtiene dos éxitos, dejando a Maculda sin puntos de Voluntad. Omega gana.*

*Maculda, enojada, podría decidir seguir luchando si así lo deseara, pero cualquier éxito que Omega obtuviese con sus ataques le infligiría puntos de Salud de daño. En vez de eso Maculda suspira y se rinde, eligiendo la opción más sabia de ceder el duelo. Omega, como gentil vencedor, le ofrece pagarle una taza de café.*



## *Hacer trampa*

Por supuesto, los magos pueden y a veces ignoran las reglas formales del Duelo Arcano. Pueden intentar hacer trampa para ganar ventaja en el conflicto o atraer a un enemigo a un duelo y luego hacerle caer en una trampa.

Hacer trampa en un Duelo Arcano esencialmente requiere hacer cualquier cosa excepto emplear magia para atacar o defenderse de la manera normal. Así, un mago que lanza un conjuro para dañar, debilitar o transformar a un oponente, o para alterar las condiciones del campo de batalla en cualquier manera, o quién hace algo para influenciar directa o indirectamente el resultado del conflicto pierde el derecho al honor y protección otorgados por el duelo. El otro mago por su parte queda autorizado a emplear cualquier medio necesario para zanjar el asunto a partir de ese momento. Por supuesto, *probar* que el otro mago hizo trampa puede resultar un asunto bastante más complicado. Si la trampa puede ser probada o resulta evidente para los espectadores, al agresor se le pueden levantar cargos ante el Consilium basado en el corpus de leyes que se ha acumulado alrededor del Duelo Arcano. Los castigos varían desde una reprimenda moderada hasta encarcelamiento para actos verdaderamente deshonorosos.

En general, hacer trampa requiere que el mago renuncie a su ataque en ese turno para poder lanzar otro conjuro o llevar a cabo alguna otra acción, aunque algunas trampas cuidadosamente planeadas, especialmente aquellas que involucran conjuros preparados o aliados, pueden realizarse de modo más sutil.

## *Otros Duelos Místicos*

Aunque el Duelo Arcano es el medio más común para dirimir diferencias entre los magos, de ninguna manera es el único. Existen otras competencias de poder y capacidades místicas. Cabe aclarar, sin embargo, que estos combates no involucran el mismo tipo de magia que el Duelo Arcano; son en realidad confrontaciones mágicas más directas.

**Competencias de Maldiciones:** Este es tal vez el más crudo de los “duelos” mágicos, donde los magos simplemente se arrojan conjuros dañinos uno al otro, probando sus conjuraciones y defensas. El ganador es el mago cuyos conjuros logren incapacitar primero al contendiente y de la forma más completa. Los magos modernos desdeñan estas competencias de maldiciones por considerarlas primitivas e infantiles, la clase de batallas que los primeros magos lucharon en la antigüedad. Aún así, esta clase de competencias se dan de tiempo en tiempo.



**Competencias Místicas:** Ambos bandos escogen un Arcano en particular y una tarea de acción extendida en particular, generalmente el desafiante escoge el Arcano y el desafiado la tarea a realizar. Luego cada bando intenta completar la tarea más rápidamente y mejor que el otro. El rango de tareas posibles es virtualmente infinito. Podría incluir moldear una escultura con Materia, recorrer un laberinto empleando Espacio (con los ojos vendados, por supuesto), o enfrentarse por el dominio de un elemental con Espíritu. Esencialmente, cada mago lanza una serie de conjuros. El primero en obtener el número exigido de éxitos gana. Competencias particularmente simples, diseñadas tan sólo como un “levantamiento de pesas mágico” pueden resolverse con una sola tirada: quién obtenga el mayor número de éxitos gana.

**Duelos de Cambio de Forma:** Los Adeptos de Vida a veces se enzarzan en duelos donde cambian de forma, convirtiéndose en toda serie de bestias, aves y criaturas para luchar entre sí con garras y colmillos. Todo otro uso de magia está prohibido durante el duelo; los magos recurren solo a sus capacidades físicas, su conocimiento de diferentes formas, su astucia animal y la maestría de Vida.

**Batallas Espirituales:** Esta clase de duelos son peleados mayormente por medio de intermediarios que son enfrentados entre sí. Puede ser una simple competencia de un espíritu contra otro o una batalla más compleja de ejércitos espirituales, una prueba de estrategia y liderazgo así como de maestría con el Arcano de Espíritu.

**Torcimientos del Espacio:** Los magos se enfrentan entre sí empleando el Arcano de Espacio, cada uno intentando puntuar “tocando” al otro mientras se teleportan, comban el espacio y tratan de diversas maneras de esquivarse el uno al otro. Competencias similares se llevan a cabo tratando de leer mentes (Mente) o incluso retorciendo el tiempo (Tiempo).

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Autor:**  
Zooroos

**Digitalizado por:**  
Zettai Van Ugen

**Un documento de:**  
Requiem Nocte