



# Méritos de Magos

Los magos son mortales, por lo que carecen de las fortalezas sobrenaturales que los monstruos inhumanos poseen. Rodeados de sombras y engaños, dependen de su perspicacia sobrenatural para ver fuerzas que el resto de humanos no pueden entender ni oponerse a ellas. Los magos modernos dependen de sus talentos para sobrevivir en un mundo como ese. En términos de juego, estos talentos están definidos por los Méritos de un personaje, dotados con reglas para ayudar y proteger al mago que los posea.

Varios de estos Méritos describen la conexión de un mago con el tiempo y el cosmos. Algunos son guiados por los poderes superiores, otros lo son por las verdades profundas. Los grandes héroes responden la llamada del destino, o siguen la guía y la sabiduría de sus sueños. Para los magos que persiguen una causa superior, la fortaleza suele reposar en fuerzas cósmicas más allá de sus conocimientos, pero no más allá de su llamada. Puesto que reflejan las relaciones únicas que los magos tienen con su magia, estos Méritos sólo están disponibles para los Despertados.

Los Magos que emplean sus Méritos tienen más oportunidades de sobrevivir en un mundo dispuesto en su contra. Criaturas oscuras y poderosas deambulan por la Tierra durante la noche; Durmientes despreocupados y desconocedores se meten en sus asuntos durante el día; órdenes rivales compiten con ellos por el poder todo el tiempo. Sean quienes sean los oponentes de un mago, estos Méritos le ayudan en su comprensión, en sus acciones y en su defensa... al igual que en su viaje hacia Misterios más profundos.

## **Nuevas Tradiciones, Nuevas Innovaciones**

Muchos de los Méritos descritos aquí son más fáciles de entender si se describen como arquetipos clásicos. La idea de un hechicero enclaustrado en su sanctasanctórum, consultando tomos mustios de conocimientos bajo la guía de su mentor de barba blanca es un estereotipo fácil de imaginar. Parte del reto de jugar con un mago moderno es encontrar nuevos modos de interpretar e imaginar estas escenas. En la edad moderna, las viejas verdades han asumido nuevas formas. Al igual que los viejos métodos de magia evolucionan, los Méritos toman nuevas e inusuales formas (aunque las reglas que los describan sigan siendo las mismas).

Por ejemplo, una Biblioteca de un mago del Concilio Libre puede desafiar todas las expectativas del arte mágico: en vez de un subterráneo polvoriento lleno de tomos escritos en lenguas muertas, puede consistir en archivos copiados en redes de acceso remoto y protegidas por cortafuegos arcanos, todo ello completado con archivos comprimidos, rutinas de encriptación, y buscadores de gran poder. El mago del Concilio Libre tal vez nunca ve a su Mentor cara a cara, comunicándose con él vía mail o salas de Chat, o puede atreverse a contactar con ella mediante una webcam con alta seguridad.

No importa cual sea el estilo de vida o la filosofía de un mago, las reglas básicas de sus Méritos siguen siendo las mismas. Un hechicero no tiene porque vivir como un Merlín moderno. En vez de eso, puede disfrutar una vida de riqueza y poder recluido en un ático lujoso de Park Avenue... o bajo un puente, donde balbucea como un loco a todo aquel que le escuche.



## **Alta Lengua (•)**

**Prerrequisito:** Despertado

**Efecto:** Tu personaje conoce los rudimentos de la Alta Lengua Atlante. Puede emplearlo para hacer más poderosas sus conjuraciones (ver “*Palabras de Poder*”, p. 102), al igual que para extender la duración de un hechizo empleando Runas (ver “*Runas Atlantes*”, pp.103-104).

Si tu mago comienza a jugar como miembro de una orden, aprende este Mérito sin coste alguno. Si no pertenece a ninguna orden, debe comprar este Mérito con sus círculos iniciales de Méritos o con puntos de experiencia (suponiendo que haya alguien que pueda enseñárselo).

La Alta Lengua puede ser hablada y entendida sólo por los Despertados. Las mentes de los Durmientes no pueden procesarla. Pueden oír una frase Atlante como una serie de palabras sin sentido o incluso como silencio (la boca del hablante se mueve pero no sale ningún sonido de ella): Durmientes con una voluntad particularmente alta pueden pillar algunos fragmentos, pero incluso entonces puede sonar como una cinta emitida a muy pocas revoluciones con los graves al máximo.

## **Artefacto [Reliquia] (••• ó +)**

*Nota de Uxas:* Aunque como norma general empleamos las traducciones de La Factoría cuando están disponibles, en esta ocasión empleamos una traducción directa del término en inglés, en vez de la traducción libre de La Factoría. Ello se debe a que “Reliquia” es un término empleado en inglés para otros tipos de objetos mágicos, y emplear el mismo término para todos ellos podría crear confusión.

**Efecto:** Tu mago tiene un objeto que se originó en un Reino Superno o que ha sido directamente tocado por el poder Superno. Los Artefactos no pueden ser creados por los magos, su manufactura descansa más allá del poder de nadie en el Mundo Caído. Los poderes de un Artefacto imitan a los de los conjuros mágicos, y pueden a veces ser confundidos con Objetos Imbuidos. El coste básico en círculos de Méritos de un Artefacto es igual a dos más el nivel del Arcano cuyo poder imita más uno por cada poder adicional. Si tiene más de un poder o imita un conjuro contingente, emplea el Arcano de mayor poder simulado.

*Coste Básico:* 2 + círculos del Arcano más alto +1 por poder adicional

Los artefactos tienen las siguientes propiedades:

- **Legendario:** Cada Artefacto es único y legendario, lo que quiere decir que tiene un significado histórico o mítico que puede ser investigado, incluso si su origen o uso es misterioso y se ha olvidado en la actualidad. Unos pocos artefactos son lo suficientemente nuevos como para ser desconocidos por la mayoría de magos, pero incluso éstos aparecen a veces en sueños o profecías de otros.

Un Artefacto conocido puede otorgar a su portador un cierto renombre, ya sea bueno o malo, dependiendo de la leyenda del Artefacto. Esto puede suponer a veces un círculo en algún Mérito de Posición, aunque sólo se aplicaría cuando el Artefacto posee algún interés para la persona en la que el portador trata de influir, como algún maestro con quien solicita una audiencia. La Posición proviene del Artefacto, no del portador: si otros desean verlo, pueden concederle al mago una audiencia.

La desventaja de ser legendario es que otros pueden desear el Artefacto y tratar de arrebatárselo al mago.



- **Sólo para Despertados:** Sólo los magos pueden emplear Artefactos. Los durmientes y la mayoría de las otras criaturas sobrenaturales carecen de la conexión empática necesaria con el Mundo Superno.

- **Irrompible:** Todos los Artefactos tienen un rasgo de durabilidad dos puntos por encima de lo normal para sus materiales y su manufactura.

- **Funcionamiento:** Persistente o contingente.

Un poder *persistente* siempre está activo. El poder no tiene que ser lanzado por el usuario para que funcione, simplemente necesita sostener o ponerse el objeto imbuido. Ello incluye talismanes de protección contra espíritus, espejos que reflejan el equivalente en el Reino Umbrío de cualquier habitación en la que estén, o capas de invisibilidad, ocultando cualquier parte del portador que esté cubierta. El usuario debe emplear o ponerse el Artefacto para beneficiarse del poder, pero el poder no puede apagarse y encenderse con un interruptor o una palabra de mando. Si uno o más de los poderes del Artefacto es persistente, se añade uno a su valor total.

Un poder *contingente* necesita ser activado en cada uso. Puede ser una espada que se vuelve sobrenaturalmente afilada al probar la sangre, una alfombra que vuela cuando se pronuncian las palabras adecuadas, o incluso una pistola hecha de huesos que dispara energía debilitadora de Muerte cada vez que se aprieta el gatillo. La Duración del efecto depende de la Duración por defecto del hechizo que imita, normalmente transitorio (un turno) o prolongado (una hora/escena). Una vez el periodo de tiempo acaba, el mago puede emplear el mismo detonante para volver a emplear el poder.

Un detonante es una acción instantánea y puede definirse como cualquier cosa realizada cerca del objeto (órdenes verbales, gestos...). Cuando se activa un detonante, se tira la reserva de dados de conjuración del Artefacto. Es igual a la Gnosis de su poseedor + el mayor nivel de Arcano empleado para determinar los Círculos del Mérito (según el poder de mayor nivel).

- **Maná:** Algunos poderes requieren Maná. Emplea la descripción del hechizo imitado para determinar el posible coste. Todos los Artefactos pueden almacenar como máximo 10 puntos de maná +1 por hechizo (así, un Artefacto con 3 poderes puede almacenar hasta 13 puntos de Maná). El usuario puede emplear el Maná del Artefacto para usar los poderes de éste, en vez de gastar los suyos. Esta reserva se renueva automáticamente, a un ritmo de un punto por círculo de Mérito al día, aunque un mago puede gastar su propio Maná para restaurar los puntos más rápidamente, o emplear magia de Cardinal para transferirlos desde un Santuario o alguna otra fuente (ver el hechizo “*Canalizar Maná*”, p. 183).

El poseedor puede emplear el Maná del Artefacto para alimentar sus propios conjuros, como si lo estuviera extrayendo de su propia reserva de Maná (y está limitado por su Gnosis en cuanto a la cantidad que puede gastar por turno). No necesita emplear su Arcano Cardinal para extraerlo, pero necesita estar en contacto (físico o empático) con el Artefacto.

- **Paradoja:** Los poderes de un Artefacto pueden invocar Paradojas como los conjuros que imitan, y los efectos vulgares contemplados por Durmientes invocan Incredulidad. (ver p. 223).

Adquirir un Artefacto una vez el juego ha comenzado no cuesta círculos de Mérito. Los personajes deben adquirirlos mediante sus acciones interpretativas. Si un Artefacto se pierde, se roba o se destruye, el jugador pierde el Mérito y los puntos gastados en él.

#### **Ejemplo:**

*El Talismán del Señor de la Caverna es un Artefacto en forma de Medallón que permite al portador desarrollar garras de oso al activarlo (poder contingente). Esto imita el conjuro de Vida 3 “Autotransformación” (p. 154). Es un Mérito de 5 círculos (2 + Arcano 3 =5). Pero el quinto círculo en un Mérito vale el doble, así que en total cuesta 6 círculos.*



### **Biblioteca (• á •••••; especial)**

**Prerrequisito:** Sanctasanctórum

**Efecto:** Tu personaje guarda dentro de su Sanctasanctórum una colección de información útil, que puede ayudar tanto en investigaciones acerca de lo natural como de lo sobrenatural. Ya sea en forma de tomos ocultistas, archivos informáticos encriptados, pergaminos sagrados, arte visual o medios más extraños, esta biblioteca incluye trabajos de referencia que pueden ayudar al mago a entender el reino que lo rodea. La biblioteca también ofrece información acerca de aspectos sobrenaturales y ocultistas que los humanos no pueden comprender. En ambos campos de conocimiento (investigación mundana y conocimientos ocultistas), esta colección está relacionada con uno o más campos de especialización.

Cada círculo en este Mérito representa un campo de estudio o área de conocimiento en el que tu personaje tiene una gran cantidad de tomos, archivos informáticos o pergaminos, de los cuales puede extraer información. Si tiene Biblioteca 3, sus puntos pueden asignarse a Demonios, Criptozoología y Mitología Griega, respectivamente. Los asuntos pueden incluir saberes arcanos que la mayoría de gente la mayoría de gente desconoce su existencia o que ha sido olvidado desde la antigüedad.

La gente ordinaria también tiene bibliotecas, por supuesto, que tratan de especialidades menos exóticas. No obstante, el estudio de lo sobrenatural es diferente de la investigación ordinaria. Muchos libros ocultistas se refieren a aspectos mágicos que sólo los magos entienden, alegorías de filosofía mágica, cifras y diagramas que apenas tienen sentido para los Durmientes, o incluso incunables inescrutables que pueden ser descifrados sólo por Despertados con ciertos Arcanos. Los tomos mágicos envejecidos raramente tienen índices, palabras clave o números de página interreferenciados (son tan arcanos como los magos que los emplean).

Obtener información de una biblioteca es un trabajo de investigación, tal y como está escrito en las páginas 53-55 del "*Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*", pero el mago sólo tarda 10 minutos por tirada cuando está investigando en su biblioteca. El éxito no garantiza exactamente la información que está buscando. Las librerías no son omniscientes, y no siempre proporcionan una respuesta definitiva a una pregunta, puesto que autores diferentes pueden tener puntos de vista diferentes acerca del mismo tema. El Narrador tiene todo el derecho a decir que una biblioteca en concreto simplemente no revela nada. Cualquier mago puede otorgar a otro mago el privilegio de consultar su biblioteca, pero a no ser que el consultante haya participado con puntos en el Mérito, cada tirada representa 30 minutos de investigación sobre el tema. Una biblioteca está situada en un Sanctasanctórum, y se encuentra protegida por la seguridad de éste (consultar el Mérito **Sanctasanctórum**).

**Especial:** Los personajes que comparten un Sanctasanctórum también pueden compartir los puntos de Biblioteca, con cada uno contribuyendo en su área de conocimiento. Cada uno de ellos recibe los beneficios totales de la biblioteca, y pueden invitar a otros a usarla, siempre y cuando el resto esté de acuerdo. Puede suceder que los magos sufran una discusión interna, en cuyo caso uno o mas pueden perder sus privilegios de la biblioteca ante los otros. Aquellos que han sido vetados pierden los círculos con que contribuyeron, a no ser que haya un acuerdo para partir la Biblioteca, permitiendo a los expulsados llevarse con ellos sus áreas de conocimiento.

Las Bibliotecas compartidas deben ser marcadas con un asterisco (\*) en las fichas de personaje. Fijarse en la descripción del Mérito *Sanctasanctórum* acerca de los detalles de cómo marcar los círculos.



### **Cautivo (•••)**

**Efecto:** tu mago controla físicamente la Piedra del Alma de otro (p. 225), convirtiendo a ese otro Despertado en su cautivo. Según la tradición, tu personaje puede exigir tres favores antes de tener que devolver la Piedra. Esos favores pueden ser tan pequeños o tan sumamente grandes como él desee, aunque si son particularmente difíciles o peligrosos, el cautivo puede apelar al Consilium para una reparación.

La posesión de una Piedra Alma proporciona a tu mago una conexión empática íntima hacia su propietario, y le permite extraer el Maná del propietario sin lanzar un hechizo de Cardinal. Tira (Gnosis + Presencia – el Aplomo del creador de la Piedra) y toma 1 Maná por éxito. Este robo sólo puede hacerse una vez al día, y se considera un favor de los 3 permitidos.

El Narrador trabaja con el jugador para determinar quien es el cautivo. Cuanto más poderoso sea o mejor conectado políticamente esté el cautivo, más importantes son los favores que puede proporcionar, pero más poderoso es irritarlo. Tarde o temprano, estará libre de sus obligaciones, y aunque la tradición le impide tratar de vengarse directamente o exigir un duelo, es casi seguro que manipulará acontecimientos para que éstos efectúen la venganza en su lugar. Al contrario, si los favores de tu personaje benefician al cautivo y no violan su dignidad, puedes ganarte un respeto reticente por su parte.

Tras la compleción de los tres favores, se espera que tu personaje regrese la piedra alma a su legítimo propietario, liberando al cautivo. Si no libera al cautivo tras la compleción de los tres favores, puede ser castigado libremente por cualquier otro mago, incluyendo aquellos que no son ni de su orden ni del Consilium.

Algunos magos exigen favores apabullantes, asegurándose que sus cautivos casi nunca puedan completar los requerimientos para su libertad. Hacer tal cosa está mal visto. El cautivo puede apelar al Consilium, pero la mayoría de oficiantes dudan en intervenir a no ser que el amo del cautivo amenace sus intereses o desafíe su autoridad mediante su ostentación de la costumbre. Habitualmente, los cautivos maltratados deben depender de su propio ingenio para cambiar la relación que están sufriendo con su “amo”.

### **Criado Sonámbulo (• a •••••)**

**Efecto:** Tu personaje tiene a su servicio a un Sonámbulo que ha sido iniciado mágicamente a los secretos de la orden. Es consciente de la existencia de la magia, y tu personaje lo ha reclutado como un ayudante. Tu personaje puede practicar abiertamente la magia en su presencia sin temor a traicionar a los Misterios.

Este Mérito funciona igual que el Mérito “Criado” (p. 103 del *Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*), salvo que criado del mago es un Sonámbulo.

Para más detalles acerca de los Sonámbulos, consultar las páginas 273-274 (o descarga el documento *Méritos de Sonámbulos*).

### **Destino (• á •••••)**

**Prerrequisito:** Despertado

**Efecto:** El hilo de tu personaje destaca entre la madeja del destino. Puede ser cortado por una tragedia o una catástrofe, pero hasta entonces, tiene la habilidad de tejerla según el patrón que desee. Está destinado a grandes triunfos, y este Mérito le ayuda a lograrlos. Como cualquier verdadero héroe, el éxito para él es un poco más fácil que para los meros mortales. En un auténtico estilo heroico, también tiene un defecto fatal: no importa lo fuerte que su Patrón pueda ser, tiene una debilidad que otros pueden usar para partirlo.



En cada capítulo de la historia, tienes una reserva de “dados del destino” igual al doble del número de círculos que tu personaje tiene en este Mérito. *Por ejemplo, un personaje con dos círculos de Destino, tiene cuatro dados en su reserva del destino.*

Cada vez que emplees uno de estos dados del destino, puedes añadirlo a cualquier reserva de dados. Puedes usarlos todos en una única tirada, o dividirlos entre diferentes tiradas. De cualquier manera, han desaparecido hasta el siguiente capítulo o sesión de juego. *Por ejemplo, un personaje cuyo personaje tenga Destino 3 (lo que le otorga seis dados) puede elegir añadir dos dados a una tirada de Pelea y luego cuatro dados a una tirada de Ocultismo. En la siguiente sesión de juego, puede aplicar seis dados directamente a una única tirada de intimidación.* La bonificación puede aplicarse a tiradas Físicas, Mentales, y Sociales, o a tiradas de conjuración. Puedes incluso usar estos dados en una Habilidad en la que tu personaje no está entrenado (aunque sigue sufriendo las penalizaciones para uso de Habilidad no entrenada).

**Desventaja:** La bendición de tu personaje tiene un precio: su *maldición*. Hay un tipo de persona o situación que puede hacerle caer. Esta maldición puede ser resumida en una frase, generalmente describiendo como será su caída. El Narrador debe establecer o aprobar esta maldición durante el curso del juego. *Por ejemplo, se le puede haber predicho a un héroe que “Cuidado con la Reina de Corazones” (tal vez una referencia a una mujer que lo seducirá y destruirá), mientras que otro puede haber sido advertido sobre que “Los Lobos devorarán tu alma”.* La referencia puede ser literal o figurativa, pero nunca debería mencionar un tiempo o lugar específicos.

En el momento en que la maldición entre en juego, las reservas de dados del personaje sufren una penalización de un dado por círculo de Destino que tenga. Esto sólo se aplica a reservas directamente relacionadas con la maldición, o para resistir sus ataques, hechizos o incluso tiradas Sociales para intimidar o persuadir al personaje. *Por ejemplo, si la maldición de un personaje menciona a lobos, cada vez que se encuentre a un lobo (ya sea un verdadero hombre lobo, o un “lobo con piel de cordero”, depende de como el Narrador interprete la maldición), sus reservas de dados serán penalizadas.*

### **Familiar (••• ó ••••)**

**Prerrequisito:** Despertado

**Efecto:** Tu personaje tiene un vínculo mágico con un espíritu que le ayuda, uno que está en Crepúsculo (es decir, inmaterial e invisible) o encarnado. Los Familiares Crepusculares no tienen cuerpos: son espíritus que existen en un estado de existencia efímera llamado Crepúsculo. Los Familiares Encarnados habitan un cuerpo físico en el mundo material.

Un Familiar Crepuscular cuesta tres círculos; se trata de un espíritu originario del Mundo Umbrío, también conocido como un “invocado”. Los Familiares Crepusculares pueden manifestarse temporalmente como fantasmas (ver el documento *Fantasma*), pero sus cuerpos efímeros son en el resto de ocasiones invisibles e intangibles para el mundo físico. Un Familiar Crepuscular debe manifestarse o emplear Númenes para afectar a cualquier elemento del mundo físico, excepto al mago con quien está vinculado, a quien puede tocar a voluntad (el mago también puede ver y hablar con el familiar, incluso sin usar un conjuro que le permita ver el Crepúsculo). Los Familiares Crepusculares existen en el lado material de la Celosía, pero pueden acompañar a sus amos si estos se adentran en el Reino Umbrío, o viajar allí por su cuenta si sus Númenes se lo permiten.



Un Familiar Encarnado cuesta cuatro círculos. Toma la forma de una criatura terrenal. Muchas de las historias legendarias de hechiceros con astutos compañeros animales (gatos, ratas, murciélagos) en realidad hacen referencia a los familiares encarnados.

El mago al que está atado un familiar se considera que es su ancla en el mundo material, aunque sin límites acerca de la distancia a la que puede alejarse. El familiar no pierde Esencia por cada hora que pase en el mundo físico o en Crepúsculo. No obstante, debe seguir todas las otras reglas acerca de la Esencia, incluyendo la de gastar un punto de Esencia al día. Si su Esencia se reduce a cero, cae en sopor (ver *Esencia*, p.261), pero no regresa al Mundo Umbrío siempre y cuando el vínculo mago-familiar aún exista. Al igual que otros espíritus, puede ganar Esencia estando cerca de algo a lo que refleje, o su mago puede gastar puntos de Maná para darle Esencia.

El amo y el familiar tienen una conexión empática, y cada uno puede automáticamente sentir las emociones del otro (aunque efectos mágicos que dañan o manipulan al familiar mediante un ataque emocional no dañan ni manipulan al amo). Todos los familiares tienen una conexión empática Sensorial con el mago al que están ligados, lo que implica que los hechizos de escudriñar de un mago pueden emplear los sentidos del familiar en lugar de una ventana de escudriñamiento, sin penalización empática. Esto convierte a los familiares en magníficos espías. Pero aún más útil es que el mago puede gastar los puntos de Esencia de su familiar como puntos de Maná, sin importar la distancia que los separe (y del mismo modo, puede gastar sus propios puntos de Maná para entregar Esencia al familiar).

**Mejora:** Para mejorar un familiar, el jugador del mago debe gastar algunos puntos de experiencia de su personaje en el familiar.

### Rasgos de los Familiares

Ya sea inmaterial o encarnado, se considera que un familiar es un espíritu de rango 1 (un “paje”). El Narrador designa los rasgos del espíritu. Cada familiar comienza a jugar con al menos un círculo en cada atributo, con círculos adicionales según se indica a continuación.

Para más información acerca de las reglas acerca de los espíritus, consultar el documento *Espíritus: Reglas*.

#### Familiar Crepuscular

**Atributos:** 3/3/2 (a distribuir en cualquier orden entre Poder, Precisión y Aguante)

**Voluntad:** Poder + Aguante

**Esencia:** 10 (10 máximo)

**Iniciativa:** Precisión + Aguante

**Defensa:** El *mayor* de Poder o Precisión

**Velocidad:** Poder + Precisión + “factor de especie” (el de su contrapartida terrenal)

**Tamaño:** 5 o menos (el de su contrapartida terrenal)

**Corpus:** Aguante + Tamaño

**Influencia:** 2 círculos (elige uno)

**Númenes:** Elige uno

**Tabú:** El familiar tiene un tabú, a elegir por el Narrador

La mayoría de magos con un familiar tienen un dominio respetable del Arcano Espíritu, pues sus hechizos son útiles para influir en el familiar. Es posible tener un familiar sin conocimientos de magia de Espíritu (o incluso sin saber qué es en realidad el familiar), pero esa relación puede atormentar al mago más que ayudarlo.



Cuando un familiar se manifiesta, emplea los siguientes modificadores:

Campo: +3

Dominio: +3

Santuario: +2

Lugar asociado con la influencia del espíritu: +2

Nexo de una línea arcana: +1

Estructura construida por el hombre (puente de madera, cabaña): +1

Aparcamiento: -1

Edificio comercial moderno: -1

Edificio industrial moderno: -2

Laboratorio moderno: -3

### **Familiar Encarnado**

**Atributos:** 5/4/3

**Habilidades:** 9/6/3

**Voluntad:** Aplomo + Compostura

**Esencia:** 10 (10 máximo)

**Iniciativa:** Destreza + Compostura

**Defensa:** El *menor* de Destreza o Astucia

**Velocidad:** Fuerza + Destreza + “factor de especie” (según su tipo de animal)

**Tamaño:** 5 o menos (según su tipo de animal)

**Salud:** Resistencia + Tamaño

**Influencia:** 2 círculos (elige una)

**Númenes:** Inocuo (see below), and choose one more

**Tabú:** El familiar tiene un tabú, elegido por el Narrador.

Los Familiares Encarnados viven en el mundo material en un cuerpo físico, aunque puede tratarse de un cuerpo bien extraño. Suele tratarse de animales leales e inteligentes, como el gato negro o la rata astuta de las leyendas de hechiceros.

Todos los familiares encarnados tienen el Numen *Inocuo* (ver el documento **Númenes Espirituales**). Cualquiera salvo el mago al que está vinculado sufre una penalización de -2 en sus tiradas de percepción para percibir al familiar, a no ser que haga algo para atraer la atención sobre sí mismo.

### ***Objeto Imbuido (•• ó +)***

**Efecto:** Tu mago tiene un objeto mágico con uno o más poderes. El Arcano Cardinal fue empleado para imbuir un hechizo en el objeto, de modo que su poseedor tiene ese poder a su disposición (ver p. 186). El coste básico en círculos de Méritos de un Objeto Imbuido es igual a uno más el nivel del Arcano cuyo poder imita más uno por cada poder adicional. Si tiene más de un poder o imita un conjuro contingente, emplea el Arcano de mayor poder simulado.

*Coste Básico:* 1 + círculos del Arcano más alto +1 por poder adicional



Los objetos imbuidos tienen las siguientes propiedades:

- **Funcionamiento:** Persistente o contingente.

Un poder *persistente* siempre está activo. El poder no tiene que ser lanzado por el usuario para que funcione, simplemente necesita sostener o ponerse el objeto imbuido. Ello incluye amuletos de la suerte, armadura corporal mágica o gafas que permiten a su portador contemplar el Reino Umbrío. El usuario debe emplear o ponerse el objeto imbuido para beneficiarse del poder, pero el poder no puede apagarse y encenderse con un interruptor o una palabra de mando. Si uno o más de los poderes del Artefacto es persistente, se añade uno a su valor total.

Un poder *contingente* necesita ser activado en cada uso. El mago aprieta el gatillo de la pistola o pronuncia la palabra mágica del bastón, invocando su magia. La Duración del efecto depende de la Duración por defecto del hechizo que imita, normalmente transitorio (un turno) o prolongado (una hora/escena). Una vez el periodo de tiempo acaba, el mago puede emplear el mismo detonante para volver a emplear el poder.

Un detonante es una acción instantánea y puede definirse como cualquier cosa realizada cerca del objeto (órdenes verbales, gestos...). Cuando se activa el detonante, se tira la reserva de dados de conjuración del objeto imbuido. Es igual a la Gnosis de su poseedor + la puntuación del Arcano empleado.

- **Maná:** Si un poder contingente requiere Maná, el objeto debe o bien tener su propia reserva de Maná o el mago debe proporcionar él mismo los puntos. Algunos objetos imbuidos tienen su propia reserva de Maná. Ello cuesta un círculo de Méritos adicional y el objeto puede almacenar como máximo 10 puntos de maná +1 por hechizo (así, un Objeto Imbuido con 2 poderes puede almacenar hasta 12 puntos de Maná). El usuario puede emplear el Maná del Objeto Imbuido para usar los poderes de éste, en vez de gastar los suyos. Esta reserva no se renueva por sí misma. Una vez los puntos se han empleado, el mago debe gastar su propio Maná para restaurar los puntos del Objeto Imbuido, o emplear magia de Cardinal para transferirlos desde un Santuario o alguna otra fuente.

A diferencia de un Artefacto, los puntos de Maná de un Objeto Imbuido sólo pueden usarse para activar sus poderes, salvo que el mago use el hechizo “*Canalizar Maná*” (p. 183) para redistribuir los puntos del objeto en alguna otra parte.

- **Durmientes:** Hasta un Durmiente puede emplear un Objeto Imbuido. Si el poder es persistente, simplemente necesita sostenerlo o vestirlo. Si es contingente, sólo necesita activar el detonante adecuado. La reserva de dados es igual al mayor nivel de Arcano empleado para determinar los Círculos del Mérito (como se explica arriba), pero dado que los Durmientes no tienen Gnosis, no pueden añadirla a la reserva. No hace falta decir que los Durmientes dependen de la propia reserva de Maná del objeto para alimentar sus poderes.

- **Paradoja:** Los poderes vulgares de un Objeto Imbuido pueden invocar Paradojas como los conjuros que imitan, incluso al ser empleados por Durmientes. La reserva de dados empleada es igual a la mitad de los Círculos de Mérito del objeto. (redondeado hacia abajo). Si el objeto se crea durante el juego con el conjuro “*Imbuir Objeto*” (p. 186), la reserva de la Paradoja se basa en la Gnosis del creador del objeto. Los objetos que crean efectos vulgares contemplados por Durmientes también provocan Incredulidad. (ver p. 223). Su propia incapacidad de aceptar la magia socava la propia magia.

Un objeto puede ser tanto Imbuido como Mejorado. Simplemente suma el coste de todos los poderes imbuidos y las mejoras para determinar el valor total.

Adquirir un Objeto Imbuido una vez el juego ha comenzado no cuesta círculos de Mérito. Los personajes deben adquirirlos mediante sus acciones interpretativas. Si un objeto se pierde, se roba o se destruye, el jugador pierde el Mérito y los puntos gastados en él.



**Ejemplo:** Un anillo que permite a un mago volverse invisible de modo contingente costaría 4 círculos (1 + un conjuro de Fuerzas de 3), mientras que una espada con un poder persistente que permita cortar a través del hierro costaría cinco círculos (1 + un conjuro de Materia de 3 + 1 por Duración indefinida).

### Potencia y Objetos Imbuidos

Hay un pequeño problema con el conjuro “Imbuir Objeto”, cuyo sistema no es consistente con el este Mérito. El conjuro, tal y como está escrito, permite al creador determinar la Potencia del hechizo imbuido y del objeto mientras se Imbuje. Esto implicaría que, por ejemplo, cuando se conjura un conjuro como “Fuego Celestial”, sería posible incorporar cinco éxitos a la Potencia y hacer que el ataque *siempre* cause cinco puntos de daño. No obstante, según éste Mérito, cuando un objeto imbuido es usado, el jugador tira Gnosis + los círculos de Arcano empleado para el poder (3, en el caso hipotético de nuestro objeto con *Fuego Celestial*), lo que implicaría que la Potencia varía, como los otros conjuros.

La razón de esta discrepancia es hacer que los Objetos Imbuidos creados durante el juego sean potencialmente más peligrosos que los adquiridos como Méritos, pues los primeros comportan más trabajo para el jugador y el personaje. Si los Objetos Imbuidos adquiridos como Méritos en el momento de creación del personaje tuvieran una Potencia establecida, tendría que haber algo que lo representara (probablemente más círculos de Mérito). Además, tal y como está escrito, es difícil comenzar con un objeto especialmente poderoso.

### Objeto Mejorado (• to •••••)

**Efectos:** Tu mago tiene un objeto cuyas propiedades han sido alteradas de modo sobrenatural, ya sea incrementando su Durabilidad, Estructura, Tamaño o una bonificación de equipo, o proporcionándole alguna propiedad especial, como volver al acero transparente o flexible. Los objetos Mejorados están hechos con el Arcano de Materia. Cualquier propiedad especial que requiera el uso de otros Arcanos (como Fuerzas para hacer una espada que brille) debe lograrse imbuyendo el objeto (ver **Objeto Imbuido**).

El coste depende de las propiedades del objeto mejorado.

Propiedad	Coste en Círculos de Mérito
Durabilidad Aumentada	1 círculo para +2 a la Durabilidad
Estructura Aumentada	1 círculo para +2 a la Estructura
Tamaño Aumentado	1 círculo para +2 al Tamaño
Bonificador Mejorada de Equipo	1 círculo para +1 a un modificador de dados
Propiedad Especial	1 círculo por círculo de Arcano necesario

\* Si la bonificación mejorada del equipo es superior al doble de la bonificación de equipo normal, el objeto mejorado provoca Incredulidad cuando los Durmientes contemplan su uso.

Todos los objetos mejorados tienen los siguientes rasgos:

**-Funcionamiento:** Sólo Persistente. Un poder *persistente* está siempre activo (es decir, tiene Duración indefinida). El usuario simplemente necesita sostener o vestirse con el objeto.

- **Sin Paradoja:** Los Objetos Mejorados no invocan Paradojas, aunque pueden causar incredulidad en los Durmientes si sus propiedades son claramente imposibles.

Un objeto puede ser tanto Imbuido como Mejorado. Simplemente suma el coste de todos los poderes imbuidos y las mejoras para determinar el valor total.



Adquirir un Objeto Mejorado una vez el juego ha comenzado no cuesta círculos de Mérito. Los personajes deben adquirirlos mediante sus acciones interpretativas. Si un objeto se pierde, se roba o se destruye, el jugador pierde el Mérito y los puntos gastados en él.

**Ejemplo:** Una katana normalmente tiene una bonificación de +3, pero Zeno lleva una katana especial. Posee una bonificación de equipo adicional de +2 (para una bonificación total de +5), y un +2 a la Durabilidad (para una Durabilidad total de 6). Le cuesta un total de 3 círculos de Méritos.

### **Ocultación (• a •••)**

**Prerrequisito:** Despertado, sin Mérito de Fama.

**Efecto:** Los hechizos de un mago vienen con una estampa mística de su personalidad, de su aura. Los magos con este Mérito ocultan esta resonancia haciéndola imperceptible. Su resonancia es tan sutil que sólo un escrutinio experto o extendido pueden descubrirla. Este efecto incluso se extiende al mundo terrenal, ocultando a un mago ante la sociedad Durmiente.

Cuando un hechicero intenta leer el aura de uno de los conjuros de tu personaje, sustrae tantos dados como círculos de tu personaje en este Mérito. La misma penalización se aplica a cualquier tirada para analizar el aura de la magia de tu personaje (ver *Resonancia*, pp. 225-227).

Además, Ocultación protege a tu personaje de hechizos que intentan afectarle directamente mediante magia empática. Sus círculos de Ocultación se restan de la reserva de dados del atacante (ver *Conjuros Empáticos*, pp. 99-101). A discreción del Narrador, este Mérito puede afectar a otras habilidades sobrenaturales para encontrar el creador de un efecto mágico. Por ejemplo, un vampiro usando *Toque del Espíritu* para analizar los resultados de un hechizo, debería tener dificultades para encontrar al mago que lo lanzó. Al aplicar este rasgo, sustrae de la tirada para esa habilidad sobrenatural tantos números como la Ocultación del mago. Los magos Ocultados suelen vivir en los límites de la realidad mundana, como una anomalía o aberración. Los Durmientes tienen problemas para rastrear sus identidades y actividades.

Los registros concernientes a un mago arcano tienden a perderse, y las autoridades tienen problemas en investigar sus actividades. Dado que a la mayoría de Durmientes les cuesta reunir información acerca del mago, no saben muchos detalles sobre él. Esto hace que para los *magos* sea más difícil buscar información acerca del mago mediante fuentes mundanas. Siempre que alguien haga una tirada para reunir información sobre tu personaje, tus círculos de Ocultación se sustraen de la reserva del investigador.

**Desventaja:** Si tu personaje alguna vez se vuelve bien conocido para el público (como ser captado en una cámara y ser mostrado en televisión noche tras noche), pierde su Ocultación hasta que el público finalmente lo olvide (lo que puede suponer años, según lo famoso o notorio que se vuelva el mago). Del mismo modo, si mantiene una identidad pública entre los Durmientes, incluso simplemente teniendo muchos amigos Durmientes, no puede mantener su Ocultación. El mago debe cultivar constantemente este Mérito, esforzándose para mantenerse al margen de la atención de la sociedad Durmiente. Este Mérito no afecta su situación en la sociedad Despertada.



### **Posición (• á •••••)**

Aunque ciertos Méritos detallados en el “*Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*” se centran en el reconocimiento en la sociedad morral, hay una cierta *Posición* que se centra en las órdenes sociales de los Despertados, y representa el reconocimiento entre otros magos. La *Posición* se divide en dos aspectos: *Consilium* y *Orden*. Los jugadores deben elegir una de estas dos áreas para cada círculo de Mérito gastado.

Los Narradores emprendedores pueden incluir otros tipos de *Posición*, y los jugadores astutos pueden tener aplicaciones únicas también. De este modo, *Posición* está diseñada como una especie de Mérito “paraguas” bajo el que pueden crearse nuevos tipos.

*Posición en el Consilium* representa una responsabilidad basada en el reconocimiento en los asuntos del *Consilium* de la región. Algunos individuos ascienden a la cima de la pirámide social, a causa de sus esfuerzos ejemplares en nombre de su cábala, *Consilium* o la zona en su conjunto. Los Jerarcas, Heraldos, Centinelas y otros “oficiales” encajan en esta descripción, pero el Mérito también puede aplicarse a magos que son populares pero que rehuyen la política. Su opinión tiene peso aunque ellos no se involucren en una función concreta del *Consilium*.

La *Posición* en el *Consilium* con frecuencia se basa en los logros. Un personaje debe labrarse su camino hacia el título o la estima de sus compañero magos. Aunque esto suele implicar ser reconocido por actos meritorios, también puede ser el resultado del cotilleo y el politiquero cuidadoso. En general, los magos de otras Cábalas reconocen la posición de un mago en el *Consilium* y le respetan (aunque ello no necesariamente implica que le tengan en cuenta o le revelen sus secretos).

- “Joven promesa”; Escudero
- “Individuo competente”; Centinela
- “Reputación merecida”; Heraldos
- “Ejemplo para los Sabios”; Preboste.
- “Benefactor de los Despertados”; Jerarca o Consejero.

*La Posición en la Orden* representa el rango, los logros y la responsabilidad en una orden mágica. No es suficiente ser poderoso o un ejemplo de los ideales de la orden. Este grupo se interesa por lo que sus miembros han hecho para beneficiar su causa y combatir sus rivales.

Aquellos magos que disfrutan del mayor reconocimiento de las órdenes suelen ser los miembros principales de la orden en una región dada, aquellos que convocan cónclaves locales y alrededor de quienes los otros magos se reúnen. Estos magos instigan o median en conflictos con otras órdenes y cábalas, tratando de conseguir ciertos objetivos idealistas y para establecerse a sí mismos o a otros miembros en posiciones de influencia en el *Consilium* de su región.

Un personaje debe al menos tener un círculo de *Posición* en la Orden para adquirir sus beneficios especiales. Es decir, un personaje debe tener al menos un círculo de *Posición* en la Orden para aprender las fórmulas de su Orden (los seis círculos para fórmulas en la creación del personaje son una excepción, y presumiblemente fueron enseñadas por la orden para ganarse la lealtad del mago). Si un personaje abandona una orden tras aprender algunos de sus secretos, no pierde ninguna de las habilidades por las que pagó puntos de experiencia, como las Fórmulas o las Especialidades de Fórmula, pero no puede aprender nuevas habilidades de ese tipo sin encontrar un nuevo maestro. Además, algunas órdenes castigan a aquellos que violan sus juramentos y propagan sus secretos.

La *Posición* en la Orden no está específicamente ligada a ciertos títulos. Es más una noción de los logros de un individuo.



- El personaje es conocido por una subfacción concreta de la orden (como una red de espías)
- La mayoría de la orden en la región reconoce la cara del personaje y puede recordar sus hazañas.
- Las hazañas del personaje son conocidas por todos en la orden, incluso en regiones cercanas. Muchos miembros de otras órdenes reconocen su cara.
- El conocimiento de las hazañas del personaje se ha extendido lejos, y su nombre es conocido en ciudades de todo el país.
- El nombre del personaje y su cara son sinónimos en su orden; sus hazañas son enseñadas a los nuevos miembros de la orden.

La posición puede ser una bendición y una maldición a la vez. Aquellos que disfrutan del mayor renombre pueden ser capaces de usarlo a su favor, pero también son objetivos visibles para sus enemigos. Una elevada Posición hace que sea casi imposible pasar desapercibido, aunque puede abrir algunas puertas que de otro modo se mantendrían cerradas.

La Posición funciona como una “herramienta social”, pues se añade a las reservas de dados para interacciones Sociales entre los miembros de los subgrupos en concreto. Es decir, Posición en la Orden afecta a las reservas para interactuar con miembros de la misma orden, y Posición en el Consilium afectan a los residentes reconocidos de la región en concreto. No obstante, la Posición en el Consilium puede ser ignorada por los enemigos del Consilium. Posición no afecta a las tiradas basadas en la magia, tan sólo a las acciones sociales mundanas.

Tener Posición puede suponer una gran carga de responsabilidad para los personajes, aunque los más astutos pueden convertirlo en una ventaja. Pueden adquirir varios tipos de Posición, pues no es raro que alguien tenga Posición en el Consilium y Posición en la Orden.

Un personaje puede, en ocasiones, mantener más de un tipo de Posición en una Orden. Esto sucede casi exclusivamente en los niveles bajos, cuando un personaje suele pasar desapercibido para la mayoría de miembros de su grupo. Un personaje nunca puede tener más de tres círculos en total en Posición en la Orden entre órdenes distintas. Un doble agente, por ejemplo, puede tener dos círculos de *Posición en la Orden (Escala Plateada)* y un único círculo de *Posición en la Orden (Flecha Adamantina)*, representando su verdadera alianza a la Escala de Plata y una presencia de a pie en la Flecha Adamantina (de quienes puede proporcionar información a sus compañeros Tearcas). Un personaje puede incluso tener un círculo de Posición en la Orden en tres órdenes distintas, tal vez ha logrado algo en cada una de ellas, pero aún no ha determinado a cual de ellas ser leal. Un personaje con Posición en varias órdenes puede perfectamente acceder a los beneficios especiales de todas ellas.

Las Órdenes esperan ciertas cosas de sus miembros, y si otros magos descubren que el personaje juega a varias bandas, puede que su Posición se esfume en un simple día cuando se le reclame para responder por sus traiciones. Esta es la razón por la que la Posición en la Orden acumulada está limitada a tres círculos. Cuando un personaje obtiene una cierta Posición en una orden, destaca como un pulgar dolorido entre los miembros de otra orden. Puede haber una excepción si el personaje es un agente profundamente encubierto, u otro espía, pero estas circunstancias es mejor dejarlas a discreción del Narrador.



### **Sanctasanctórum (\* á \*\*\*\*\*; especial)**

**Efecto:** Un sanctasanctórum es la fortaleza de un mago, un lugar donde puede practicar su Arte aparte de los ojos de los Durmientes y espías. Las leyendas hablan de las torres de los magos, las cabañas de las brujas y las cuevas de los hechiceros, pero la realidad suele ser más prosaica: un apartamento en un ático, una vieja propiedad o incluso una vulgar casa de campo.

Todos los sanctasanctórum no son creados igual. Un almacén puede tener el espacio suficiente, pero puede no ser seguro contra visitantes no deseados. Una caverna secreta tiene la seguridad adecuada, pero puede ser oscura y estrecha. Se necesita gran tiempo y esfuerzo para lograr sanctasanctórum adecuados, y su valor se representa por dos factores: tamaño y seguridad. Los jugadores que elijan este Mérito deben también elegir como distribuir estos dos factores al gastar los círculos. Por ejemplo, dos círculos pueden gastarse en Tamaño del Sanctasanctórum, y un tercero en Seguridad del Sanctasanctórum.

El Tamaño del Sanctasanctórum es importante para personajes que necesitan un lugar para guardar con seguridad sus posesiones y objetos de valor. Un Sanctasanctórum sin Tamaño es suficiente para su poseedor y tal vez un único compañero, y con una capacidad de almacenamiento mínima (si es que tiene): por ejemplo, un apartamento estrecho. Si gasta puntos para aumentar el Tamaño de su Sanctasanctórum, un personaje puede tener espacio para sus objetos personales y ropas de repuesto. Los Sanctasanctórum más grandes pueden oscilar entre mansiones hasta escondites en las montañas o grandes catacumbas subterráneas. No obstante, los Sanctasanctórum de gran tamaño no son necesariamente fáciles de mantener.

- Un pequeño apartamento o cámara subterránea. 1-2 salas.
- Un apartamento mayor o una pequeña casa familiar. 3-4 salas.
- Un almacén, iglesia o una gran casa. 5-8 salas o un gran recinto.
- Una mansión abandonada o una red de túneles subterráneos. Equivalente a 9-15 salas.
- Una gran propiedad o una enorme red de túneles. Incontables salas o habitaciones.

Por supuesto, el Tamaño del Sanctasanctórum no evita intrusiones de Durmientes (policía, organizaciones criminales, trabajadores sociales). Los jugadores que deseen asegurarse la privacidad y seguridad pueden elegir gastar círculos en Seguridad del Sanctasanctórum, haciendo así más difícil que otros puedan entrar. Los Sanctasanctórum sin Seguridad pueden ser encontrados por cualquiera que los busque, y ofrecen poca protección una vez se ha entrado en ellos. Cada círculo de Seguridad resta un dado a cualquier intento de penetrar en él por parte de cualquiera que el poseedor no haya invitado. Esta mayor dificultad puede deberse a que la entrada es difícil de localizar (tras una estantería, bajo una alfombra) o simplemente a que sea difícil de entrar (tras una puerta blindada). Además, cada círculo en Seguridad ofrece un +1 a la iniciativa de aquellos en su interior contra cualquiera que trate de entrar (buenas líneas de visión, cámaras de vigilancia...).

Los personajes sin Círculos en Sanctasanctórum pueden tener sus propias habitaciones pequeñas y humildes, o tal vez comparten el espacio de un maestro de la orden. En cualquier caso, simplemente no ganan los beneficios mecánicos de aquellos que han asignado círculos de Mérito para mejorar la calidad de sus hogares.

Cada aspecto del Mérito de Sanctasanctórum tiene un límite de 5. En otras palabras, Tamaño del Sanctasanctórum y Seguridad del Sanctasanctórum no pueden pasar de 5 (para un máximo de 10 en este Mérito).



**Especial:** Es posible compartir el Mérito Sanctasanctórum entre los personajes de una cábala. Simplemente pueden tener una gran amistad mutua y deseen compartir lo que tienen, o tal vez su mutua dependencia en un individuo o confianza puede llevarles a compartir lo que tengan en común. Para compartir este Mérito, dos o más personajes simplemente tienen que desear unir sus círculos para una mayor capacidad. Un Sanctasanctórum compartido no puede superar los cinco círculos en ninguno de sus dos aspectos. Es decir, los personajes no pueden unir más de cinco círculos dedicados a, por ejemplo, Tamaño del Sanctasanctórum. Si desean dedicar más círculos de este Mérito, deben dedicarlos a Seguridad.

Los círculos compartidos en Sanctasanctórum pueden perderse. Los miembros de la Cábala o sus asociados pueden sentir que se abusa de ellos o se les maltrata, poniendo fin a las relaciones. Los miembros del grupo pueden realizar acciones que les hacen ser vistos negativamente (a ellos o a todo el grupo). El dinero puede gastarse o perderse. Si cualquier miembro del grupo hace algo para reducir el Sanctasanctórum, sus círculos se reducen para todos. Esta es la debilidad de compartir círculos en este Mérito. La cadena es tan fuerte sólo como su eslabón más débil. El Narrador decide cuando las acciones de un personaje o los acontecimientos de una historia afectan a los círculos compartidos de Sanctasanctórum.

Los personajes también pueden abandonar un sanctasanctórum compartido. Los buenos amigos pueden distanciarse. Un personaje puede ser asesinado o perderse en el Reino Umbrío, o incluso ser expulsado del sanctasanctórum por los otros. Cuando un personaje abandona una relación con Sanctasanctórum compartido, los círculos que aportó se eliminan de la reserva. Si el individuo sigue vivo, no recupera todos sus círculos, sino que obtiene uno menos de los que contribuyó originalmente. Así, si un personaje rompe con su cábala, ésta pierde sus dos círculos de Sanctasanctórum, pero él sólo recupera uno. El círculo perdido representa el coste o la mala imagen provocada por la ruptura. Si todos los miembros deciden separarse, todos ellos pierden un círculo de los contribuidos originalmente.

El Narrador decide que representan los círculos perdidos en una historia cuando un personaje abandona un Sanctasanctórum compartido. Tal vez nadie preste su misma atención en la Seguridad del Sanctasanctórum, provocando que ese aspecto disminuya. Tal vez una parte del Sanctasanctórum deja de emplearse o incluso se colapsa, provocando una caída en el Tamaño efectivo. Sea cual sea el caso, debería establecerse una explicación plausible.

Un personaje no necesita compartir todos sus círculos de Sanctasanctórum, por supuesto. Un mago puede mantener un sanctasanctórum separado aparte del comunitario (representado por los rasgos compartidos). Cualquier círculo que un personaje mantenga (o no desee compartir) significa que tiene acceso a él individualmente, al margen de sus compañeros. Por ejemplo, tres personajes comparten un sanctasanctórum y gastan un total de cinco círculos. Un personaje elige emplear otros dos círculos en un sanctasanctórum privado. Esos dos círculos representan un sanctasanctórum completamente separado del que él y sus compañeros han establecido juntos.

Para escribir un Mérito de Sanctasanctórum compartido en tu hoja de personaje, pon un asterisco al lado Mérito Sanctasanctórum, y escribe los círculos totales compartidos a los que tu personaje tiene acceso con sus compañeros. Para recordar su contribución original, ponla entre paréntesis al lado del nombre del Mérito. No importa apuntar en que aspecto del Mérito Sanctasanctórum se gastan esos puntos, pues ello permite mayor flexibilidad si un personaje decide abandonar el acuerdo comunitario. El resultado puede parecerse a esto:

*Sanctasanctórum* \* (2) 0000  
*Sanctasanctórum*        000  
*Criado*                    00

En este ejemplo, el personaje comparte un Mérito Sanctasanctórum dedicado al refugio comunal de la cábala. Él contribuye con dos círculos, y el grupo tiene un total de 4 círculos disponibles para cada miembro. El personaje también tiene su propio Sanctasanctórum a nivel 3, que mantiene por sí mismo. Y también tiene un Criado de dos círculos, como un Mérito propio.



### **Es Lo que Hay Adentro**

El tamaño y el área que ocupa un Sanctasanctórum deberían darte una idea aproximada de sus círculos de Tamaño, pero un Sanctasanctórum es más que simples metros cuadrados. El Tamaño también sirve como una guía de los recursos que hay adentro. Como guía general, un Sanctasanctórum ligeramente más pequeño que su calor de Tamaño debería tener algunos recursos extraordinarios no reflejados por otros trasfondos. Tal vez la instalación eléctrica del Sanctasanctórum depende de un generador interno que sigue funcionando en caso de apagón. Tal vez el Sanctasanctórum tiene una reserva de recursos de emergencia para circunstancias desesperadas. Los círculos de Tamaño no tienen porqué definir lo grande que es; también pueden definir que hay en su interior.

### ***Santuario (• a •••••; especial)***

**Prerrequisito:** Sanctasanctórum

**Efecto:** Un Santuario es un nexo de energía mágica, un lugar que genera Maná cada día. Tales localizaciones son vitales para los magos. Tu personaje tiene uno dentro de los límites de tu Sanctasanctórum. La seguridad del Sanctasanctórum determina lo bien que está protegido del acceso de magos no invitados.

Los Santuarios suelen estar situados en lugares elevados, normalmente donde las estrellas son visibles de noche. El maná parece fluir fácilmente allí, aunque no siempre es el caso (tales energías también se acumulan en cañadas oscuras o en depresiones ocultas bajo las frondosas ramas de los árboles o bajo los picos escarpados). No obstante, suelen ser más frecuentes en las cimas de las montañas, los montes o las terrazas de los rascacielos, dando lugar a las leyendas de los magos en sus torres.

Un Santuario genera al día tantos puntos de Maná como sus círculos. Un mago puede transferir el poder de su Santuario para reabastecerse de puntos de Maná mediante una oblación (ver p. 68). O empleando un conjuro de Cardinal 3. Cada Santuario está ligado a un momento concreto del día en que este reabastecimiento puede hacerse: los más comunes son el amanecer, la puesta de sol y medianoche. Si este Maná no se cosecha, se congela en Tass, normalmente en la forma de agua o plantas, o se imbuye en piedras u otros objetos. Algunos magos prohíben a otros cosechar Maná libre, cultivándolo en Tass que puede almacenarse y usarse más tarde ver “Tass”, p. 69).

El Maná de un Santuario comparte las cualidades de la resonancia del lugar. Una resonancia con cualidades opuestas a los Efectos de un conjuro (resonancia tranquila para un conjuro de ataque, resonancia violenta para un conjuro de curación) puede imponer una penalización de -1 o -2 en las tiradas de lanzamiento de conjuros. Por esta razón, los magos no permiten que sus Santuarios se contaminen con auras ajenas o impuras, sino que trabajan para mantener las cualidades adecuadas de resonancia.

Adicionalmente, las inmediaciones de un Santuario (cinco metros por círculo) siempre están impregnadas de poder. Este poder elimina la necesidad de gastar un punto de Maná para cualquier mago en las inmediaciones. Esencialmente, los magos no necesitan gastar ese punto incluso cuando se requiere, como lanzar un hechizo improvisado que cause daño agravado. Este ejemplo costaría 2 puntos, pero sólo cuesta 1 en las inmediaciones del Santuario. Este poder impregnado no puede absorberse hacia la reserva del mago de Maná ni hacia otra cosa mediante un hechizo de Cardinal.



**Especial:** Los personajes que comparten un Sanctasanctórum también pueden compartir círculos de Santuario, con cada uno contribuyendo a su poder. Las cábalas que hacen esto, normalmente trabajan con un horario en el que cada miembro puede acceder al Maná del lugar, asegurándose que ninguno tome demasiado. Si sufren una ruptura, a uno o más se les puede prohibir el acceso al Santuario. Quienes han sido expulsados pierden los círculos invertidos. Los Santuarios compartidos deberían marcarse con un asterisco (\*) en tu hoja de personaje. Ver la descripción de **Sanctasanctórum** para detalles acerca de cómo distribuir los puntos.

### **Sueño (• á •••••)**

**Efecto:** Tu personaje tiene una conexión con las fuerzas primordiales del mundo, antiguas verdades que pueden ser vistas y comprendidas sólo en sueños. Mediante ensueños y visiones, el mago obtiene acceso a secretos, obteniendo respuestas a preguntas que no podría obtener normalmente por medios mundanos. La causa puede ser el inconsciente colectivo, la mente universal, ensueños poéticos o un paisaje onírico ficticio. Mediante la fuerza de su voluntad, el mago incluso puede canalizar estas percepciones. Tras la mentira del auto-llamado mundo real, los sueños revelan el mundo como es realmente... desde un cierto punto de vista.

Una vez por sesión de juego, tu personaje puede emplear su habilidad de Sueño para obtener conocimientos sobrenaturales relacionados con una pregunta o tema. Activar esta habilidad requiere pasar al menos una hora en sueño, trance o una actividad exclusivamente centrada en acceder a un estado alterado de conciencia. El Narrador luego tira la Astucia + Compostura del personaje en secreto. Los resultados son los siguientes:

**Fallo Dramático:** Una pesadilla. El personaje puede interpretarlo como desee, pero ello probablemente comporte más problemas que soluciones.

**Fallo:** Imágenes sin sentido.

**Éxito:** Una o más pistas (una por Círculo de Mérito), aunque deben ser interpretadas.

**Éxito Excepcional:** Una o más pistas (una por Círculo de Mérito), y una sugestión acerca de su interpretación proporcionada por el Narrador.

La información transmitida se oculta tras alegorías, símbolos y arquetipos. Los sueños raramente responden directamente a las preguntas, normalmente basándose en alegorías, simbolismo e imaginería para transmitir la información. Un mago buscando la localización concreta de una persona no verá su dirección, sino señales cercanas que puedan indicar el camino: un río, una torre o incluso la cara de un hombre andando al anochecer. La respuesta tiene el potencial de resolver el problema. Es una herramienta para el Narrador ayudar a conducir los elementos de la historia.

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Autor:**  
Heinrich von Murnau (Uxas)

**Digitalización:**  
Uxas

**Un Documento de:**  
Requiem Nocte