



Nimbo

La Senda de un mago colorea el aura de su magia. Siempre que utiliza magia vulgar, su nimbo sale a la luz, creando sutiles efectos característicos de su Senda. El nimbo y sus efectos sólo son visibles para aquellos dotados de algún medio de percibir la magia, como la Visión Mágica. Los Durmientes no lo perciben.

Siempre que tu personaje use magia vulgar, describe cómo se manifiesta su nimbo, basándote en las sugerencias presentadas en la descripción de cada Senda. Puedes añadirle toques personales al nimbo de tu personaje para que su singularidad se refleje en su magia. Si el Narrador considera que no estás proporcionando el dramatismo adecuado para la situación, puede sugerirte un nimbo para tu personaje.

Descubrir el Nimbo

Un mago puede revelar intencionadamente su nimbo a otros, incluso a aquellos sin la Visión Mágica. Si tiene éxito en una tirada refleja de Compostura + Ocultismo, su nimbo se vuelve visible de forma sutil durante ese turno. Esta tirada puede acompañar una acción Social instantánea, como una tirada de Intimidación o de Expresión. A discreción del Narrador, los éxitos en la tirada de descubrir el nimbo podrían añadir datos a la acción instantánea conjunta, o incluso a una acción que tenga lugar en el turno siguiente. El mago puede descubrir su nimbo de este manera sólo una vez por escena. Se pueden hacer intentos sucesivos, pero cuestan un punto de Maná cada uno, tengan éxito o no en la tirada, y sufren las penalizaciones habituales por intentos sucesivos (mira la pág. 118 en el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*).

Un nimbo descubierto no es tan fuerte como el nimbo que acompaña el uso de la magia. Es sutil, no tan obviamente mágico. Podría ser cuestión de unas sombras apareciendo por un momento allí donde no debería haber ninguna (pero permaneciendo el tiempo suficiente como para potenciar una tirada de Intimidación hecha por el mago). El sol parecería surgir de entre las nubes por un momento y bañaría el mago con una luz radiante (potenciando una tirada de Persuasión o de Sociedad de su jugador). Se oírían débiles y distantes aullidos animales o gritos humanos, pareciendo proceder de la dirección del mago, pero que permanecen tan sólo un segundo o dos (estremeciendo lo suficiente a los observadores para que el mago potencie su tirada de Intimidación).



A veces, un mago no puede contener su nimbo. Podría salir a la luz tanto para impresionar como para asustar a los observadores. Siempre que un mago satisfaga su Vicio (es decir, obtiene un punto de Voluntad de su Vicio), se efectúa una tirada refleja de Compostura + Ocultismo. Si tiene éxito, el nimbo del mago se mantiene oculto. Si falla, su nimbo es visible durante un turno, que podría afectar negativamente las tiradas Sociales del mago (-1 dado) con cualquiera de los testigos durante el resto de la escena. Los ha dejado aterrados. (**Nota de Redentor:** aunque no lo especifica, no tendría sentido aplicar este penalizador a las tiradas de Intimidación, pues descubrir el nimbo de esta manera asusta a los testigos. En mi opinión, podría, incluso, convertirse en un +1 a esas tiradas si el Narrador lo considerase adecuado.) Cuando promulgue su Virtud (es decir, gana Voluntad de su Virtud), se realiza otra tirada, aunque un fallo (descubriendo el nimbo durante un turno) hará que el mago parezca santo o angelical para los testigos. (**Nota de Redentor:** Aquí no se especifica si el nimbo "virtuoso" afecta a las tiradas Sociales del mago de alguna forma, quedando a discreción del Narrador. Podría crear el efecto contrario al nimbo "vicioso", otorgando un +1 a todas las tiradas Sociales -Intimidación incluida, ya que, por muy santo que sea, un ángel intimida tanto como un demonio- o bien podría aterrar a los testigos de la misma manera que al satisfacer el Vicio si estos son muy supersticiosos o asustadizos. De nuevo, esto es un comentario personal, y el Narrador tiene la última palabra.)

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Redentor

Digitalización:
Uxas

Un Documento de:
Requiem Nocte