

# Consunción Arcana Mejorada

Por Doug Keester

Las siguientes reglas amplía el apartado de Consunción Arcana del manual básico de CDM JdR.

**Consunción Arcana Comunal:** Si un grupo de aventureros contiene varios usuarios de magia de la misma clase, y todos los participantes están de acuerdo, el lanzador de un conjuro puede recurrir a la fuerza vital del resto de los conjuradores. Los usuarios de magia que no lanzan el conjuro escogen la cantidad de puntos sacrificados y las puntuaciones de Características afectadas, que no tienen que coincidir con las elecciones de cada uno de ellos. No obstante, las Características escogidas deben cumplir cualquier restricción que imponga el conjuro y la entidad a la que se hace el ruego. Las opciones listadas a continuación pueden aplicarse a la Consunción Arcana Comunal, excepto Definitivo Sacrificio.

**Sacrificio de puntuaciones de Características no Físicas:** Consunción Arcana es el sacrificio de parte del cuerpo o alma del usuario de magia a una entidad sobrenatural (un demonio, un semidios, un dios u otra cosa diferente). En ocasiones estas entidades no requieren un sacrificio físico y solicitan algo menos tangible. La Consunción Arcana Mejorada amplía la elección a las seis características, pero la elección deberá interpretarse adecuadamente. Por ejemplo, un Mago que sacrifique Inteligencia debería tener la sensación de que el mundo cambia a medida que su cerebro funciona y deja de funcionar. Este daño cura al mismo ritmo que en las Consunciones Arcanas normales. Se incluye una tabla de Consunción Arcana para Características no Físicas (Personalidad, Inteligencia, Suerte).

**Sacrificio de Características específicas:** A discreción del juez, algunas entidades podrían exigir que Característica debe sacrificar el usuario de magia. Algunos demonios desean que se les sacrifique Fuerza; otros prefieren Personalidad. Responder a los deseos de la entidad duplicará los efectos de la Consunción Arcana. Por ejemplo, si la entidad desea Suerte, cada punto de Suerte sacrificado otorga un +2 a la conjuración, en lugar del normal +1. Si el usuario de magia sacrifica otra Característica, recibe el +1 como es habitual.

**Entidades Avariciosas:** Algunas entidades pueden aceptar únicamente sacrificios de Características determinadas y pueden molestarse si no se cumplen sus expectativas. Las razones de estas predilecciones quedan a discreción del juez. Si el usuario de magia sacrifica únicamente Características acorde a los gustos de la entidad, recibe una bonificación de +2 por cada punto. En cambio, si en el sacrificio incluye Características que no favorece, sólo recibirá una bonificación de +1 por cada punto, ya que considerará que la ofrenda es de menor calidad. Y si el sacrificio es exclusivamente de Características que no sean del agrado de la entidad, cada punto sacrificado, sólo valdrá ½ punto de Consunción Arcana, redondeado a la baja y eso si la entidad aún está interesada y acepta el Sacrificio. Si la entidad se siente ofendida por el Sacrificio, el juez debería considerar otras consecuencias desagradables además de las listadas por el resultado de la Consunción Arcana.

**Sacrificios Permanentes:** El usuario de magia puede convertir cualquier sacrificio para Consunción Arcana en permanente. Si escoge esta opción, todos los puntos ofrecidos deben sacrificarse permanentemente, y cada uno otorgará una bonificación de +4 a la prueba de conjuro.

El sacrificio permanente de puntuaciones de Características representa un acto contra la naturaleza, y que acerca tanto al lanzador a la deidad, que recibirá automáticamente corrupción por ello. Antes de realizar la prueba de conjuro, deberá realizar una tirada en la tabla 5-3: Corrupción menor (p116) del manual básico. El acto en sí deberá dejar una secuela permanente, como amputar apéndices completos (por ejemplo, no sirve con cortarse una falange de un dedo, deberá cortarse dedos completos o incluso toda una mano), cicatrices que desfiguren, cambios mentales, etc. Deberán ser inmensamente dolorosos para el conjurador, con consecuencias negativas a largo plazo, y que deberán interpretarse adecuadamente. Cualquier daño sufrido de esta manera no puede ser eliminado; las cicatrices y la corrupción son permanentes.

**Efectos Mágicos Permanentes:** Incluso si el juez no permite sacrificios permanentes como parte de una consunción Arcana normal, si podría considerarla apropiada para la creación de efectos mágicos permanentes. Los usuarios de magia que deseen conjurar un hechizo y que sus efectos sean permanentes en el mundo, pueden sacrificar uno o más puntos de Características.

**Consunción Arcana Fallida:** Al usar las reglas de Consunción Arcana Mejorada las recompensas son grandes, por lo que los riesgos deberían crecer de igual manera. Si el usuario de magia no está realizando un Sacrificio Permanente y obtiene un 1 natural en la prueba de conjuro, se produce un fallo normal de Consunción Arcana, aunque la corrupción es más poderosa y no puede gastarse Suerte para evitarlo. Si el resultado de fallo de conjuro exige una tirada en la tabla de corrupción menor, en su lugar se tirará en la tabla de corrupción moderada. Si el fallo de conjuro resulta en una corrupción moderada, en su lugar será una corrupción mayor. Si el fallo de conjuro tiene como resultado una corrupción mayor, además de ella, también provocará una corrupción menor.

Si están permitidos los Sacrificios Permanentes, sus riesgos también son mayores. Si el usuario de magia ha realizado un Sacrificio Permanente y obtiene un 1 natural en la prueba de conjuro, sufre todos los efectos indicados en la sección de Sacrificios Permanentes, y todos los conjuros causarán un o mas resultados de corrupción que no pueden ser evitados gastando Suerte. Si el fallo de conjuro resulta en una corrupción menor, sufrirá en su lugar una corrupción mayor. Si el resultado es de una corrupción moderada, sufrirá dos corrupciones mayores. Y finalmente, si el resultado del fallo de conjuro es de una corrupción mayor, sufrirá tres corrupciones mayores.

Además, existe un 20% de posibilidades de que el conjurador sea devorado, en cuerpo y alma por la entidad a la que ha realizado el Sacrificio Permanente.

**Sacrificio Definitivo:** En situaciones de gran necesidad, o de desear obtener grandes ganancias, un usuario de magia actuando solo puede sacrificar todo su cuerpo y alma a una entidad sobrenatural para potenciar un único archivo. Con su último aliento, el conjurador recita un último hechizo que automáticamente obtiene el máximo efecto indicado en su descripción, aunque triplicados (como sea apropiado) y cualquier dado es aumentado uno en la cadena. Por ejemplo, un usuario de magia lanzando *Proyectil mágico* como un Sacrificio Definitivo invocaría  $9d5+6$  proyectiles de  $3d12+3*NL$  de daño por proyectil, en ves de lo normal,  $3d4+2$  proyectiles de  $1d10+NL$ .

Cualquier conjuro lanzado de esta manera debería alterar la realidad del lugar donde es invocado con la naturaleza del mismo. Por ejemplo, el juez puede determinar que el *Proyectil mágico* anterior, deja la zona cubierta permanentemente de humo, con cráteres mágicamente activos resultado del impacto de los proyectiles en el terreno. Si varios proyectiles impactan el mismo lugar, el cráter sería más ancho y profundo (quizás incluso destruyendo edificios o pueblos enteros). El juez debería hacer que los efectos cambien el mundo, alterando el curso de la civilización, y

dejando una reverberación mágica permanente en ese lugar. Un conjurador realizando un Sacrificio Definitivo debería ser recordado por sus actos, ya sea para bien o para mal.

### **Prácticas para la Consunción Arcana para atributos no Físicos**

Esta tabla está diseñada para ser usada de manera similar a la Table 5-1: Prácticas para la consunción arcana del manual básico (p109). Consulta la sección de “Sacrificio de puntuaciones de Características no Físicas” anterior para más información. Este daño es permanente si es como resultado de un “Sacrificio Permanente”, en otras circunstancias se cura como cualquier daño a Característica.

#### d24 Resultado

---

- 1 El mago sufre un infarto que le ocasiona un habla pastosa (-2 a todas las interacciones sociales).
- 2 El mago solo puede hablar al lanzar un conjuro. Cualquier intento de comunicarse verbalmente hará que el mago lance un conjuro al azar de su lista de conjuros al objetivo de su intento de comunicación.
- 3 El mago pronuncia un juramento a un semidios menor, que le presta su ayuda pero al mismo tiempo lo maldice con mutismo hasta que complete su voto.
- 4 El mago sufre a un infarto severo que le ocasiona una cojera (MV -5’).
- 5 El mago comienza a sufrir terrores nocturnos cada noche que le dejan siempre exhausto.
- 6 El mago se vuelve hostil y abusivo contra cualquiera que se encuentre.
- 7 El mago pronuncia un juramento a un semidios menor, que le presta su ayuda pero al mismo tiempo lo maldice con pérdida de audición hasta que complete su voto.
- 8 El mago sufre alucinaciones variadas.
- 9 El mago pierde uno de sus conjuros preparados.
- 10 La cantidad de tiempo necesaria para preparar y lanzar conjuros se dobla.
- 11 El mago entrara en un estado catatónico durante todo un día. Sólo podrá actuar para huir del peligro, a menos que una persona en la que confíe (p.e. un miembro del grupo amigo) le de instrucciones precisas. En ese caso puede escoger entre realizar la acción, huir, o permanecer inactivo.
- 12 El mago comienza a sufrir cleptomanía.
- 13 El mago comienza a sufrir agorafobia.
- 14 El mago comienza a sufrir claustrofobia.
- 15 El mago se vuelve vulnerable al poder de expulsar lo impío del clérigo.
- 16 El mago pronuncia un juramento a un semidios menor, que le presta su ayuda pero al mismo tiempo lo maldice con ceguera hasta que complete su voto.
- 17 El mago accede a enseñar su conjuro más poderoso a una entidad.

- 18 La capacidad del mago para leer su libro de conjuros es reducida. Para poder leerlo, deberá usar un espejo para reflejar el texto.
- 19 El mago accede a olvidar uno de sus del nivel más alto que conoce. Deber volver a aprender el conjuro como si fuera nuevo para poder usarlo de nuevo.
- 20 El mago accede a ser poseído por una poderosa entidad durante 1d6 horas. Durante ese periodo el mago debe ganar una prueba opuesta de Personalidad contra la criatura para realizar cualquier acción no aprobada por la entidad.
- 21 El mago accede a ser poseído por una poderosa entidad durante 1d6 días. Durante ese periodo el mago debe ganar una prueba opuesta de Personalidad contra la criatura para realizar cualquier acción no aprobada por la entidad.
- 22 El mago accede a ser poseído por una poderosa entidad durante 1d6 semanas. Durante ese periodo el mago debe ganar una prueba opuesta de Personalidad contra la criatura para realizar cualquier acción no aprobada por la entidad.
- 23 El mago accede a ser poseído por una poderosa entidad durante 1d6 meses. Durante ese periodo el mago debe ganar una prueba opuesta de Personalidad contra la criatura para realizar cualquier acción no aprobada por la entidad.
- 24 Tira de nuevo dos veces.