



Sendas

SENDAS MÍSTICAS

Cuando un mago Despierta, su alma viaja fuera de su cuerpo a través de una grieta abierta en el Abismo hasta los Reinos Celestiales. Es guiada a través del vacío por la luz de una de las Atalayas, aquella con la que su alma comparte una mayor resonancia. La Atalaya y el Reino Celestial en la que se alza, determinan la senda del mago, y la senda determina en que tipo de mago se convertirá.

ACANTHUS



Encantadores en la Senda del Cardo, Descendientes de la Atalaya de la Espina Lunargéntea en el Reino de Arcadia, Reino del Encantamiento y Morada de las Hadas.

Un mago que camina por la senda del cardo que discurre a través del reino de Arcadia hasta la Atalaya de la Espina Lunargéntea (la espina de plata lunar). Arcadia es conocida confusamente por los Durmientes a través de leyendas acerca de hadas y ninfas y dríadas del reino de las plantas. En Arcadia todo esta encantado, provisto de un glamour mágico de intensa belleza o fealdad. Las cosas tienden a los extremos, los términos medios escasean en el reino de las hadas. El cambio es algo común y deseado, quienes eligen esta senda tienden a ser volubles y son propensos a probar cosas nuevas.

Los Acanthus son especialmente hábiles a la hora de realizar magia que afecta al destino y a la progresión fluida del tiempo. Las historias de hadas de todo el mundo reflejan el extraño modo en el que transcurre tiempo en este reino, quienes entran en lugares bajo su control y pasan una tarde en ellos, pueden volver ha aparecer tras muchos años tal como se mide el tiempo en el Mundo Caído. Asimismo una promesa o un juramento son sagrados y no pueden traicionarse sin sufrir terribles consecuencias.

Los Acanthus, también llamados Encantadores, son considerados muchas veces como los arquetípicos “locos divinos” porque parecen conseguir sus metas sin intentarlo o esperando a que las cosas les ocurran. Pero esta sobre confianza en la suerte puede jugar en su detrimento, cuando desdeñan el ser pacientes y se meten en situaciones que podrían solventarse mejor con algo de previsión y de estrategia. Son las cartas salvajes (¿comodines?) del mundo de los Despertados, odiados y queridos por ello.



MASTIGOS



Hechiceros de la Senda del Azote, Descendientes de la Atalaya del Guantelete de Hierro en el Dominio del Pandemonium, Reino de las Pesadillas y Morada de los Demonios.

Un mago que camina por la Senda del Azote a través del laberinto de pesadilla del dominio del Pandemonium, en cuyo centro se alza la Atalaya del Guantelete de Hierro. Pandemonium también es conocido como el reino de las pesadillas, porque sus ecos alcanzan mas frecuentemente a los Durmientes en sus mas terribles y aterradores sueños, cuando caen desde alturas infinitas, sin llegar a golpear jamás el suelo, o corren durante lo que parecen ser horas pero sin avanzar ni un palmo. Sus peores temores o sus emociones reprimidas se ponen de manifiesto en los lugares tocados por Pandemonium, para ser examinadas y juzgadas por extraños que se burlan de ellos y les condenan. A través de esa celosía de humillación y sumisión, un alma es azotada por sus pecados y purificada para volver a reunirse, limpia y libre, con lo divino.

Los Mastigos trabajan con un tipo de magia que afecta a la mente y al espacio a nuestro alrededor. Los rincones mas oscuros de la mente inconsciente son fácilmente visibles en los lugares bajo la influencia de Pandemonium, luciendo como si se tratasen de una insignia, mientras que las carreteras se retuercen sobre si mismas llevando al viajero a confrontaciones con sus errores y fracasos.

Mientras que los “Brujos” Mastigos son frecuentemente asociados con diabolistas e invocadores de demonios (aquellos que pactan con el Diablo) en realidad son señores de esas necesidades demoníacas, aquellos que mediante su fuerza de voluntad controlan la maldad que reside en su interior. Mientras que todos los hombres pecan, los Mastigos aprenden de las flaquezas de los mortales y las utilizan para alcanzar un poder superior.



MOROS



Nigromantes del Sendero de la Condena, Descendientes de la Atalaya de la Moneda de Plomo en el Dominio de Estigia, Reino de las Criptas y Morada de las Sombras

Un mago que camina por la Senda de la Condena, hollando los estériles paramos y los ríos negros del reino de Estigia para alcanzar la Atalaya de la Moneda de Plomo. Hay que pagar un precio por pisar aquellos lugares que se hallan bajo la influencia del reino de Estigia, y hay muchos peajes en el camino que el alma debe recorrer a través de la muerte para alcanzar de nuevo la vida. Este precio no se mide como el lucro mundano sino como el tesoro cosechado por el alma a lo largo de su vida. Si el peso es ligero, como el de los metales preciosos, el alma puede elevarse por encima de la muerte, pero si es pesado, como el plomo, el alma debe permanecer en la morada de las sombras hasta que pueda desprenderse de su codicioso abrazo a la vida.

Los magos que atraviesan el Abismo hasta Estigia ejecutan la magia de la muerte, afectando a todas las formas de materia interior, Estigia es el lugar de los caparazones - ya sean caparazones vacíos de los egos que los vestían en vida o los pesados caparazones de la codicia material. Todo aquello que es demasiado pesado, cae bajo la influencia de este reino, fantasmas anclados a un mundo que ya han dejado atrás, tesoros materiales que distraen al alma de su verdadero trabajo, e incluso la oscuridad que abruma a la luz.

A los nigromantes Moros se les estereotipa frecuentemente como personajes tenebrosos y callados, y algunos de ellos encajan en esta descripción, pero es mas bien una imagen basada en la incomprensión del resto de los magos, acerca de como deben ser aquellos magos que trabajan tan estrechamente con la muerte. Si un Moros es sombrío, lo es porque es demasiado consciente de la condena que espera a los demás, mientras que él planeará sobre la suya, transformado alquímicamente, por su estancia en ese país desconocido al que todos debemos viajar al final.



THYRSUS



Chamanes de la Senda del Éxtasis, Herederos de la Atalaya del Libro de Piedra, en el Dominio de la Naturaleza Primordial, Reino de los Tótems y Morada de las Bestias.

Un mago que camina por la Senda del Éxtasis forjando su propia senda a través del Reino de la Naturaleza Primordial para descubrir la Atalaya del Libro de Piedra. La mayoría de los rangos distintivos de la civilización, no son más que sueños aun no soñados en este reino, donde el mundo en el que nacieron los primeros humanos se muestra en toda su abundante grandeza y horror. Este lugar habla del aspecto primordial de todos los seres, provocando que se pierdan en el éxtasis de la carne o del espíritu, exaltando el mismo hecho de estar vivos. Algunos afirman que todo el vino esta bendecido con el sabor de la Naturaleza Primaria, y aquellos que se emborrachan locamente, bailan en su húmedo abrazo.

Los magos seguidores de esta senda realizan un tipo de magia que afecta a los seres vivos y al espíritu por igual. Los retumbantes tambores del corazón y de los pulmones, la agitada sangre en cada vena, los tintineantes nervios y el sudor salado – todas estas cosas forman un alfabeto de deseo, presidido por este reino. No solo la carne sino también lo efímero - los instintos tanto de los espíritus como de las bestias se labran en las junglas de la Naturaleza Primaria.

Los chamanes Tyrsus celebran el momento y la mera emoción de la existencia. Rodeados de Presencias, nunca están solos (siempre hay una pareja dispuesta a emprender de nuevo el baile). Aunque algunos de ellos son vistos por el resto de magos como salvajes rústicos, no son hippies (la Senda del Éxtasis también trata del dolor, ya que la vida esta lleno de él, solo los muertos no sienten dolor). Sea como sea, los Tyrsus suelen ser los primeros en aparecer cuando los Reinos Invisibles causan problemas.



OBRIMOS



Teúrgos de la Senda de los Poderosos, Herederos de la Atalaya de la Llave de Oro en el Dominio de Aether, Reino de las Esferas Celestiales y Morada de los Ángeles.

Un mago que camina por la Senda de los Poderosos, planeando sobre vientos celestiales a través del reino de Aether y del firmamento estrellado, hasta alcanzar la Atalaya de la Llave Dorada. Solo los elegidos pueden entrar en ella ya que las Huestes la custodian con sus espadas flamígeras. El rayo golpeará a cualquiera que acuda con falsas alas, al igual que Ícaro fue derribado por su propia hubris. Aquel que esgrima el Fuego Celestial, no debe vacilar ante la adversidad y debe abrirse a una de las muchas visiones sobre lo divino.

Los Obrimos controlan la fuerza de los mismísimos Cielos, así como la sutil esencia de donde proceden esas fuerzas. El reino de Aether bulle de energía- en ocasiones con un exceso de energía, que amenaza con quemar a aquellos que no se hayan protegidos por un propósito divino. El crudo poder de la materia prima, el Fuego de la Creación que alimenta la magia, nace aquí y es distribuido por la Providencia.

Los teúrgos Obrimos son muchas veces temidos por los otros magos por sus temperamentos y por sus actitudes juzgadoras. A pesar de ello, su fuerza es admirada por todos y son los primeros a los que se recurre en casos de extrema necesidad.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Willy Wonka

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte