



Magia

ARCANOS

HABILIDAD MÁGICA

INICIADO

Con el primer punto en un Arcano, un iniciado puede:

- Conseguir un conocimiento y una comprensión místicas en relación a los fenómenos dentro de la esfera de influencia del Arcanum. Los Atlantes lo llaman la *Práctica del Saber*.
- Realizar una manipulación elemental de los fenómenos dentro de la esfera de influencia del Arcanum, lo suficiente para activarlos o para dotarlos de dirección. Los Atlantes lo llaman la *Práctica de Forzar*.
- Lograr una percepción sensorial dentro de la esfera de influencia del Arcanum. Los Atlantes lo conocen como la *Práctica de Desvelar*.

Un mago realiza estas prácticas con un conocimiento elemental. A medida que su conocimiento del Arcanum aumenta, gana unas facultades avanzadas en estas prácticas.

APRENDIZ

Con dos puntos en un Arcano, un aprendiz puede:

- Dar órdenes elementales y tener control sobre los fenómenos dentro de la esfera de influencia del Arcanum. Los Atlantes lo llamaban la *Práctica de Gobernar*.
- Ocultar, camuflar o esconder los fenómenos dentro de la esfera de influencia del Arcanum del escrutinio de terceros. Los Atlantes lo llamaban la *Práctica de Ocultar*.
- Proteger a un objetivo contra ataques, habitualmente otorgando puntos de armadura. Los Atlantes lo llamaban la *Práctica de la Proteger*.

Además, también pueden realizar aplicaciones de niveles avanzados de las prácticas de un punto.



DISCÍPULO

Con tres círculos en Arcano, un discípulo puede:

- Alterar las capacidades o funciones de fenomenos dentro del rango del Arcanum. Los Atlantes lo llamaban la *Práctica de la Urdimbre*.
- Herir a un objetivo. Los Atlantes lo llamaban la *Práctica de la Refriega*.
- Fortalecer, aumentar o mejorar fenomenos dentro del rango del Arcanum. Los Atlantes lo llamaban la *Práctica del Perfeccionamiento*.

Además, puede realizar aplicaciones de nivel avanzado de las prácticas del primer y segundo círculos.

ADEPTO

Con cuatro puntos en Arcano, un adepto puede:

- Transformar los fenomenos dentro del rango del Arcanum en fenomenos relacionados o figuras, o reemplazar sus capacidades o funciones por otras diferentes. Los Atlantes llamaban a esto la *Practica del Modelado*.
- Lastimar significativamente a un objetivo, degradando sus capacidades o transformandolas negativamente. Los Atlantes lo llamaban la *Practica del Desenredo*.

Ademas, puede realizar aplicaciones mas avanzadas de las practicas de los puntos primero, segundo y tercero.

MAESTRO

Con cinco puntos en un Arcano, un maestro puede:

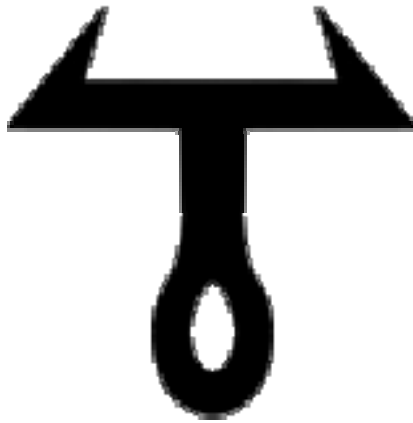
- Crear fenomenos dentro del rango del Arcanum de la nada. Los Atlantes lo llamaban la *Practica de la Creacion*.
- Destruir o mutilar un objetivo. Los Atlantes lo llamaban la *Practica del Deshacer*.

Ademas, puede realizar aplicaciones avanzadas de las practicas de los 4 puntos anteriores. Conocimiento superior esta reservado solo para archimagos.



LOS 10 ARCANOS

CARDINAL



Rango: Consagrados, ilusiones, inbuimiento magico, Mana, resonancia, tass.

Cardinal es la luz que quema sin calor, la energia que desafia la descripcion. Es el poder que recorre atraves de todas las cosas con existencai material y que sirve como esqueleto en el que todos los trabajadores de voluntad cuelgan su magia. Cardinal es un Arcanum de poder místico, llamado por la materia principal, la sustancia Divina. Por lo tanto, es comunment practicada por aquellos que buscan poseer dominio sobre la sustancia sutil e indefinible que sirve como medium a los magos.

Los Magos que se concentran en Cardinal, tienden a ser personas apasionadas, aunque a menudo se dejan llevar a fines mas altos que la mayoría de las personas: dominio de si mismo, entendimiento de la Creacion e iluminacion, por ejemplo. Estos tipos usualmente tienen un intenso impulso de entender los "porques" y los "efectos" de la realidad. Algunos tienen su curiosidad satisfecha meramente por aprender las respuestas a estas preguntas, mientras que otros capitalizan sobre el conocimiento para controlar lo que entienden. Muchos trabajadores de Cardinal tienen una particular lujuria por la vida, una energia que los obliga a siempre estar activos, moviendose hacia adelante, hacia algun objetivo (que no necesariamente es facilmente cuantificable).



DESTINO



Rango: Bendiciones, maldiciones, destino, fortuna, juramentos, probabilidad

El conocimiento del Arcanum de Destino permite a su practicante la habilidad de manipular los hilos del destino, creando buena o mala fortuna, atando juramentos, bendiciones y maldiciones.

Aquellos que estudian Destino entienden las complejidades de la fortuna, viendo con una clara percepcion la interconexion de los hilos que unen a todas las causas y efectos a la Creacion. Aquellos con destinos poderosos (o ninguno en absoluto) resaltan a las mas elementarias percepciones del Arcanum de Destino, mientras que las fortunas mas complicadas requieren un ojo mas perspicaz. Los magos que se dedican al entendimiento del Arcanum Destino son normalmente personas que prefieren saber el "porque" que el "como". Muchos de ellos disfrutan con los buenos misterios y considerar los sentimientos hacia las cosas tan importantes, si no es que mas, que los llamados "hechos innegables".

Algunas veces, los magos que desean discernir los caprichos de Destino lo hacen a traves de una fe implicita en el destino, mientras que otros lo hacen a traves de una desconfianza ostensible en esa nebulosa constante. Aquellos que se someten a la fortuna son tolerantes y despreocupados, con la confianza nacida en el conocimiento y, mas importante, la aceptacion de lo que significa ser, sera. Aquellos que van en contra de ellos son usualmente gente infeliz, demasiado preocupada en la formacion de su propio rol en el futuro para admirar las hermosas complejidades del Destino.



ESPACIO



Rango: conjuración, escrutinio, simpatía, teleportación, guardias.

Espacio es el arte de la conexión, de los lazos entre las cosas, la ilusión de la distancia y el medio por el cual uno atraviesa toda la realidad con un solo paso. Es un Arcanum para viajeros, pioneros, heraldos y todos aquellos que buscan dispersar la ignorancia y reemplazarla con conocimiento, incluso solo para su propio bien. Espacio ilustra los lazos entre las personas y las cosas, un Arcanum de simpatía, contagio, lazos emocionales, caminos y puertas.

Para el mago versado en Espacio, la extensión espacial es una ilusión-todos los puntos son uno. El mago es capaz de viajar sin moverse al navegar por la ilusión de la distancia con una perspicacia desconocida por los seres humanos mundanos. A sí mismo, el mago puede extender sus sentidos más allá del rango de lo natural, escuchando lo que pasa en un hogar a dos ciudades de distancia, observando lo que pasa en un restaurante en particular en Toyo mientras está en Cleveland. Con una combinación correcta de los otros Arcana, él puede mantener una conversación con una persona que está a 30,000 kilómetros de distancia como si estuviera sentado frente a él.

Espacio es un Arcanum difícil de entender y aprender. Mientras la mayoría de las personas pueden concebir la magia que permite conjurar llamas de la nada, entrar en la mente de otro o poner una bendición en un niño favorecido, pocos tienen alguna idea del poder que se necesita para alterar dimensiones de un edificio para que sea más grande por dentro que por fuera o para tejer un pequeño universo de los hilos del espacio. Estas cosas son providencia de la realidad más semejantes a lo que vieron M.C. Escher o H.P. Lovecraft que la magia que normalmente se atribuye a los magos de barbas blancas de la antigüedad.

Los magos que se dedican al estudio del Arcanum de Espacio son a menudo individuos curiosos, no se contentan con lo que ya saben o lo que ya se ha hecho. Ellos salen a aprender la verdad y no son disuadidos por los obstáculos que se encuentren en su camino. Los magos que se especializan en Espacio son comúnmente personas adaptables, capaces de ir alrededor, por encima o incluso a través de las barricadas que estén en el camino de sus objetivos.



ESPIRITU



Rango: Exorcismo, Reino Sombrío, recuperacion del alma, espiritus, Celosia.

Al seguir el camino del Arcanum de Espiritu, un mago busca el convertirse en un intermediario entre los reinos. Los magos del Espiritu son a menudo gente pensativa, aquellos que consideran las consecuencias de sus actos mas alla de lo inmediato y como esas acciones van a afectar al mundo a su alrededor - no solo mas alla en el tiempo, pero tambien externo, atento a las ondulaciones que sus hechos pueden causar. Muchos magos del Espiritu eran religiosos (o al menos creyentes) antes del Despertar, aunque algunos son incapaces de articular lo que sintieron y lo que aun creen otros fuertemente en nada antes de la revelacion viniera y le robara su ignorancia. Muchos de los que investigan este Arcanum estan dispuestos comodamente a admitir que hay cosas mas alla de la comprension del hombre. Ellos camina en las sombras mas alla de la luz, sabiendo perfectamente que hay cosas a las que temer alla afuera y son perfectamente felices con su entendimiento. A diferencia de los Magos del Espacio, ellos no trazan el camino para otros: el camino para tales magos es solitario, uno tomado solo por aquellos que aceptan que el mundo es mas magnifico, extraño y mas peligroso de lo que la humanidad puede siquiera comprender o vencer.



FUERZA



Rango: Electricidad, gravedad, energía cinética, luz, física, radiación, sonido, clima.

Este es el Arcanum asociado con la luz, el calor, la energía y la animación del universo, los patrones de poder que hacen que los mundos se muevan en sus órbitas, las estrellas se quemen y la cohesión que une al cosmos. Es un Arcanum poderoso y primordial, bien situado en aquellos con miradas asertivas en el mundo y confianza en su propio lugar preeminente en él. Aquellos que dominan el Arcanum de Fuerzas ordenan tormentas, sequías, mareas e incluso el poder del átomo.

Fuerzas es tal vez el Arcana de más "magia clásica" de todos. Con Fuerzas, un mago puede llamar al fuego de la punta de sus dedos, vencer el poder de la gravedad para volar, levitar objetos e incluso personas con solo el poder de su voluntad, conjurar oscuridad y luz, o causar que el mismo suelo tiemble. Aquellos que buscan controlar este Arcanum son a menudo gente inútil, energético y bulliciosa. Se ríen calurosamente, lloran abiertamente y de otra manera se expresan a sí mismos de forma honesta y con pasión en todas las cosas.



MATERIA



Rango: Alquimia, elemento aire, elemento tierra, elemento agua, formas, transmutacion

Materia es el Arcano que afecta los materiales sin vida, los componentes basicos del mundo. Atraves de el uso de este Arcanum, un mago puede ganar control sobre los elementos puros y aleaciones complejas por igual. El Arcano Materia abarca todo desde un simple carco de agu, a un pedazo de uranio, un tablo de madera, hasta las mas intrincadas estructuras de los polimeros.

Aquellos magos que intentan controlar los enigmas de Materia no son a menudo considerado por otros como persona "personas amistosas". Muchos disfrutan de la previsibilidad estatica de los materiales basicos, a diferencia del caos desenfrenado causado por las energias principales o seres vivos. Estos individuos son a menudo tan confiables como su rutina, y muchos de ellos son capaces de ver la belleza en los lugares que otros simplemente no saben ver.

Ellos aprecian la solidez, la estabilidad y la conformidad y un gran numero lamenta que los seres humanos no fueran tan facilmente flexibles como los objetos con los que trabajan (una condicion que ellos creen que hubiera hecho a todo el mundo mas sencillo y un lugar mas provechoso en el cual vivir).



MENTE



Rango: comunicacion, alucinaciones, proyeccion mental, control mental, telepatia

Este es el Arcanum que se usa para conectarse con la Consciencia Universal compartida por todos los seres que poseen pensamiento: humanos, animales, espíritus y cualquier cosa capaz de distinguir entre si mismo y el ambiente. Es un Arcanum de pensamientos, sueños, emociones, motivaciones, memorias, instintos primarios, preceptos elevados e ideas. Aquellos que buscan dominar Mente estan intentando llegar a estar mas cerca de la union del pensamiento compartido por toda vida inteligente, volviendo su voluntad mistica hacia el interior, para descubrir la simple verdad de que toda la Creacion solo existe en el ojo del que la contempla.

Mente es un Arcanum para aquellos que son introspectivos que no se pierden en el ensueño presumido, y tambien sencillos, pero no al punto de ser incapaz de una reflexion util. Los magos del Arcanum de Mente son personas interactivas, ya sea que la interaccion toma forma de tratos sociales con otros o una intensa contemplacion de una rica y vibrante forma de vida interior que es inmaterial. Sorprendentemente pocos de estos individuos ignoran el fisico a favor del cerebro, empleando una aproximacion mas balanceada, aunque hay no pocos ascetas medio locos, que niegan las necesidades y deseos de su "cruda forma terrestre". De todos los diferentes tipos de magos, aquellos que persiguen el estudio del Arcanum de Mente son los mas aptos para cambiar radicalmente mientras crecen en su entendimiento, convirtiendose en avenidas abiertas de pensamiento literalmente insondables anteriormente, mientras el tiempo continua.



MUERTE



Rango: Oscuridad, decaimiento, ectoplasma, enervacion, fantasmas, robo de almas.

Muerte es un Arcanum espantoso y terrible. Con el, un mago puede ejercer control sobre el misterio mas primario y temible. Los fantasmas y los muertos caen en el rango de accion de este Arcanum, asi como la salud del alma.

Aquellos que se desenvuelven en los Misterios de la Muerte son a menudo gente morbosa, dadas a considerables introspecciones sobre la mortalidad, el decaimiento y los finales. Muchos de estos individuos tienen muy de cerca su propia mortalidad en algun punto. Ahora, sin miedo (o desden), ellos intentan controlar esta constante metafisica, buscando el definir los limites de sus propias existencias, en lugar de estar sujetos a los caprichos de un universo frio e impersonal. Como el Arcanum que ellos siguen, estas personas tienden a ser sutiles, debiendo mucho menos a las malas peliculas de horror y a bandas escandinavas de death metal que a una vision penetrante, fria y clinica de la Creacion. Ellos ya han percivido el destino de todo y lanzado lejos su temor en el crisol que es el conocimiento de que todas las cosas deben, a su tiempo, morir.



TIEMPO



Rango: adivinacion, profecia, aceleracion/desaceleracion temporal.

Tiempo es probablemente el mas complejo de los Arcana, ya que describe un fenomeno aun no comprendido completamente por el hombre moderno. Con el, un mago puede redefinir el modo en que los otros Arcanum interactuan con una linea progresiva de eventos y con, gran maestria, comienza a desenredar los misterios de escoger la forma en la que las cosas se mueven con la marea. Magos extraordinariamente poderosos pueden ver el modo en el que un individuo participa en el Tiempo como una eleccion, en lugar de una verdad cosmica.

Aquellos que manejan el Arcanum de Tiempo son avisados para dirigir los consejos de aquellos que han venido antes. Aunque existen pocas cartillas en el sujeto (pocos que son de ucho uso para aquellos que no poseen un entendimiento avanzado en la magia del Tiempo), la mayoría de aquellos versados en las complejidades del Arcanum convienen en unos axiomas basicos. Primero y mas importante, nada dentro del tiempo es arreglado. Los eventos del pasado son mas dificiles de alterar que aquellos del presente o del futuro (solo la magia permite que el pasado pueda cambiarse), pero ningun evento parece ser verdaderamente eterno.

Los Magos devotos al Arcanum de Tiempo tienden a ser personas reflexivas, dadas a la cuidadosa contemplacion de todas las potenciales consecuencias de una accion. A menudo ellos miran tanto a los errores como a los grandes exitos del pasado y lanzan su miradas hacia el frente, hacia el futuro, con una mente para el como las cosas deberian de ser porpiamente desarrolladas. Despues de todo, tales magos, aprenden rapidamente que tipo de daño puede hacerse cuando las acciones son tomadas sin una consideracion exhaustiva, y ellos poseen la habilidad de ver como la historia los juzgara. Con tal carga sobre sus hombros, es insorpresiblemente probablemente que aquellos que buscan desenredar los misterios del Teimpo lo hacen con un sentido de reverencia, si esto se deriva de la nobleza obligatoria, respeto a los axiomas del universo o a una activa devocion al Plan Divino.



VIDA



Rango: Enfermedad, evolucion, curacion, metamorfosis, vigor.

Vida es el Arcanum de la animacion vital, esa chispa elusiva que separa la materia biologica de los materiales basicos. Encierra todo desde virus y bacterias hasta las mas complejas plantas y animales. Con el poder de Vida, un mago puede causar o curar enfermedades, repara daños graves, e incluso crear vida de la nada. Puede elevar sus propias capacidades fisicas a niveles mas alla de aquellas encontradas en la naturaleza o cambiar su apariencia (desde rasgos superficiales hasta aquellas características inherentes como la altura, peso, constitucion, edad, e incluso sexo) en cualquier forma que desee. Los proceso de vida puede ser detenidos, acelerados, revertidos o alterados.

Los magos que procuran dominar el Arcanum de Vida son alguna de dos tipos de personas. Aquellos que abrazan los diversos esplendores de el mundo viviente, que estan tan enamorados de ella que se sienten comprometidos a perseguir sus misterios y crecer con ellos. Este tipo de magos tienden a entrar tanto en lo mejor como en lo peor que tiene que ofrecer la vida con un fervor tal que solo puede compararse con los que buscan los secretos de Fuerzas. Los otros se llevan por el control, el imponer el orden en el gran azar del mundo viviente. Insatisfechos con la existencia de patrones que no puede ver, este ultimo tipo de mago desea convertirse en una especie de dios, para no necesitar otra vez estar sujeto a la casualidad imprevisible de la vida como la enfermedad o el dolor.

Tipo de Documento:
Oficial

Autores:
Loke Ithil
Willy Wonka

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte