



ACANTHUS



Encantadores en la Senda del Cardo

Herederos de la Atalaya de la Espina Lunargentea en el Reino de Arcadia

Reino del Encantamiento y Morada de las Hadas

Los magos de la Espina Lunargétea tienen la reputación de ser los más caprichosos de los Despertados. Para sus amigos, es lo que los hace “espíritus libres”, o “un soplo de aire fresco”. Sus detractores es más adecuado aplicarles términos como “inestables”, “inmaduros” o “infantiles”. Muchos magos ven algo feérico o de otro mundo en los Acanthus, y los propios Encantadores no están en posición de negarlo.

La madurez y la estabilidad no son puntos fuertes para aquellos en la Senda del Cardo. Son visionarios con extraordinarias visiones de los eventos tanto pasados como futuros, pero no suelen darle tanta importancia a sus visiones como podrían –para disgusto de otros magos. Sus pares los acusan de ser excéntricos o incluso irracionales, pero esas alegaciones parecen no molestar lo más mínimo a los Acanthus. Se han dado muchas razones para su extraño comportamiento. Algunos han sugerido que aquellos en el Camino del Encantador están tan inundados por las interminables aguas del arroyo del tiempo que nada parece imposible y ninguna decisión parece irreversible. En su defensa, la Senda del Cardo promete realmente mucho más de lo que un mago puede abarcar hasta que llega a ser su magia.



Como mucha de su magia toma la forma de extraña buena fortuna, es posible para un Mago en la Senda del Cardo imaginarse a sí mismo simplemente como alguien extraordinariamente afortunado, y muchos muestran una tendencia hacia la superstición incluso en su magia. Por esta razón, muchos creen que los Acanthus epitomizan la carta del Tarot de “El Loco”, dependiendo de una suerte estúpida para guiarles en sus viajes. Su sentido de la maravilla y la posibilidad infinita a menudo inspira la esperanza en otros, por lo que para un Acanthus, las rarezas son inmejorables y siempre hay segundas oportunidades.

Los Acanthus se alejan de las multitudes, aunque parecen destinados a pegarse al borde de las multitudes con las que se encuentran, siendo siempre “el chico nuevo” sin importar cuánto tiempo lleven en el grupo. Sus modos encantadores siempre provocan muy buenas primeras impresiones, pero el encanto no va más lejos, sobre todo cuando las cosas se ponen duras y el Acanthus espera que los otros arreglen sus descuidos.

Órdenes: Algunas órdenes son cautas a la hora de aceptar Acanthus, ya que sienten que son demasiado mercuriales y poco enfocados para ser miembros formales. Dada la tendencia de los Encantadores a sentir que pueden abandonar cualquier cosa en cualquier momento que ellos elijan, muchas órdenes se preocupan por su nivel de compromiso.

Se dice, cuando se unen a las órdenes, que aquéllos en la Senda del Cardo muestran una especial preferencia por el Concilio Libre, donde sus ágiles mentes son libres de innovar cuando quieran, y por el Mysterium, donde son libres de probar su astucia con el conocimiento antiguo.

Los Encantadores tienen una relación de amor/odio con la Escalera de Plata. Mientras se mantienen indiferentes ante los objetivos de la orden, se sienten fascinados por su poder y la resolución que ostenta.

La Flecha Adamantina recluta Acanthus por la estrategia pura que brindan a la orden, pero la guerra no es uno de los objetivos más populares de los Encantadores. Los Guardianes del Velo también intentan conseguir atraer a más Acanthus, porque su suerte y perspicacia son de valor incalculable en la defensa de los Misterios, pero muchos Acanthus encuentran que el trabajo en la orden es aburrido.

Apariencia: Los magos en la Senda Acanthus a menudo tienen apariencias atractivas, aunque sus ojos tienen un brillo astuto que otros pueden interpretar como sospechoso o de algún modo deshonesto. A menudo parecen más jóvenes de lo que son, una impresión que se refuerza por el omnipresente brillo de sus ojos.

Sanctasanctórum: Vayan o no a buscar a los de su propia clase, los Acanthus son criaturas extraordinariamente sociales. A menudo “se ocultan a la vista”, colocan sus sanctasanctórum en sitios que suelen estar cerca de los puntos más importantes de la comunidad de una forma o de otra: teatros, óperas, bares, clubes nocturnos o templos. Más a menudo que al contrario, la suerte en estado puro del tonto mantiene a los demás lejos de encontrar estos lugares, o por lo menos hace que no se den cuenta de lo que son.



Trasfondo: La Senda Acanthus se abre muy a menudo a aquéllos que son jóvenes e inexpertos o a aquéllos que han abandonado una vida anterior a favor de un nuevo inicio o de horizontes extraños. Favorece a aquéllos que confían en la ilusión, el glamour, la suerte o las artimañas benignas para hacerse un camino, y a aquéllos que están completamente perdidos en el mundo debido a su temperamento o las circunstancias. Estudiantes, huérfanos, jugadores, magos de escenario, artistas, artistas de convenciones, modelos, actores, músicos, esquizofrénicos, “escoltas” y vagabundos son todos susceptibles al toque de Arcadia.

Creación de personaje: Generalmente encantador y bastante astuto, el Acanthus a menudo viene de trasfondos en los que han sobrevivido por su astucia, buena apariencia o agilidad mental. Consecuentemente, frecuentemente enfatizan los Atributos Sociales y Mentales, aunque no necesariamente en este orden. Los Atributos Físicos suelen ser terciarios, aunque el más desarrollado de ellos suele ser la Destreza. Las Habilidades Sociales son también siempre enfatizadas, y muchos Acanthus parecen tener un gran entendimiento de las técnicas de Fullerías.

La Esperanza es la Virtud ideal para los Encantadores, pues incluso aquéllos que no aspiran a ella como su principio guía tienden a respetar a los que lo hacen. La Pereza, en el otro extremo, es el Vicio sobre el que los mayores advierten a los jóvenes magos, pero parece que muchos siguen sucumbiendo ante ella.

El Mérito Sentido del Peligro (Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas) es especialmente apropiado para los magos de la Senda del Cardo, y cualquiera de los Méritos Sociales también son buenas elecciones.

Atributo de Resistencia Favorecido: Compostura.

Arcanos Gobernantes: Tiempo / Destino.

Arcano Inferior: Fuerzas.

Nimbus: “Feérico”. Las cosas parecen encantadas o llenas de posibilidades mágicas. En algunos casos, un brillo verdoso puede hacer brillar a los metales o superficies reflectantes, y espeluznantes cánticos estraños pueden ser oídos a lo lejos. Con magia poderosa, nieblas y brumas pueden aparecer para ocultar el suelo. El tiempo se condensa en el presente; aquello que concierne al pasado o al futuro empieza a ser menos oprimente, menos real. Parece que los corazones de todos laten sincronizados, aunque el silencio entre los latidos parece ser eterno. A veces, las cosas parecen moverse a cámara lenta, con una gracia y belleza sublimes.

Asociaciones: “Anarquía amable” es una buena descripción de los principios organizativos de los Acanthi. No ven a los otros en términos de poder o debilidad, superior o inferior, o incluso bueno o malo, sino más bien como encantador o tedioso. Aquellos que lo “consiguen” (p.e., aquellos que pueden tolerar sus caprichos e incluso llegar a soportarlos durante mucho tiempo) llegan a ser famosos. Aquellos que no pueden, deben ser eludidos de cualquier forma posible. Así como no les gusta que otros les digan lo que tienen que hacer, los Acanthi presumen no decirle nunca a otro mago lo que debe hacer, y así muchas interacciones con un Acanthus son agradables, pero también superficiales y transitorias. En las ocasiones en que estos magos están obligados a trabajar juntos, sus interacciones son a menudo sorprendentemente torpes e incómodas.



Legados: Caminante de las Brumas, Skald, Domador de Vientos.

Conceptos: Charlatán, forzador kármico, esquizofrénico, bardo contemporáneo, profeta gitano, afortunado todo-lo-hace-bien.

Esteriotipos

- **Mastigos:** Poderosos, sí, pero ellos piensan en términos de "amos" y "esclavos" y no se dan cuenta de que las cosas no encajan en sus marcos.

- **Moros:** Me dan pena. No cambiaré más mi mercurio por su latón, como no cambiaré mis ensoñaciones por una pesadilla.

- **Obrimos:** Tan rígidos, y de una forma tan agresiva y arrogante también.

- **Thyrus:** Un poco rudos en los extremos tal vez, y, sí, algunos de ellos están locos de remate, pero son buenos aliados la mayor parte del tiempo.

- **Vampiros:** Peligrosos sin duda, pero no siempre tan listos como les gusta pensar que son.

- **Hombres Lobo:** Bestias irracionales, es mejor evitarlos, porque una vez que se han enfadado no se puede razonar con ellos.

- **Durmientes:** Como pueden soportar una existencia tan banal y tediosa se escapa a mi entendimiento.

El significado de las cartas es claro . . . sufrirás pronto una tragedia .

De todas formas , hay alguien que puede desviar tu destino .

Por un precio , por supuesto . . .

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Alya

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte