



Reinos Astrales

Camino Astral

El camino astral no es exactamente un reino astral, sino, como su propio nombre indica, un camino que conecta cada uno de los diferentes reinos astrales. La forma que toma el camino astral es muy variada, dependiendo de la Senda y el Legado del mago que la recorre. Por ejemplo, un Moros con Muerte como Arcano preferido podría recorrer un enorme cementerio, mientras que un Caminante de las Nieblas podría avanzar por un bosque cubierto de niebla. Para llegar al camino astral, el mago debe entrar en meditación.

Hay tres secciones importantes en el camino astral.

La primera sección es la frontera que separa el sueño lúcido de la entrada a los reinos astrales. Normalmente toma la apariencia de un obstáculo difícil de traspasar, por lo que el mago debe realizar un esfuerzo y convencerse a si mismo de que debe seguir adelante. Por ejemplo, el Moros antes mencionado tendría que abrir las pesadas puertas del cementerio, que estarían hechas de huesos astillados que se clavarían en su carne, mientras que el Caminante de las Nieblas tendría que atravesar un seto de espinos. A partir de esta sección, aparece una bifurcación. El camino toma dos direcciones: una, la que el mago estaba previamente recorriendo, y otra que lleva al Oneiros del mago (una tumba abierta para el Moros, o un hueco en un árbol del bosque que recorre el Caminante de las Nieblas).

Si el mago sigue adelante, se encuentra con la segunda sección, que separa el Oneiros del Temenos. Aquí se produce un extraña desorientación, y el mago tiene la sensación de que está recorriendo el camino equivocado. El Moros podría encontrarse con una horda de almas que surgen desde las puertas de un mausoleo y que le envuelven, echándolo hacia atrás, y el Caminante de las Nieblas entrar en una zona donde la niebla es tan espesa que no ve ni el suelo que pisa. Esto no es más que una defensa del Temenos para evitar visitas indeseadas, pero los magos acaban acostumbrándose a ello y siguen adelante. Lo que encuentran a continuación es otra bifurcación. El mago puede seguir su recorrido inicial o tomar un desvío para entrar en el Temenos (el Moros entra en el mausoleo y se encuentra con que hay un camino que lo atraviesa en línea recta y otro que conduce a las criptas subterráneas; si toma el segundo, aparecerá en el Temenos, probablemente en el Reino de la Muerte).

Si el mago sigue adelante, finalmente se encuentra en un punto muerto; quizás sea un obstáculo imposible de traspasar, o simplemente el camino desaparece. Esto se debe al Abismo que separa el Mundo Caído de los Reinos Celestiales; si el mago pudiese seguir adelante, seguramente llegase a los Reinos Celestiales. En este punto muerto, algunos magos intuyen una luz en la lejanía, que muchos aventuran que se trata de la luz de su Atalaya. En este punto muerto también hay una bifurcación que conduce al Anima Mundi (el Moros sale del mausoleo y llega a los pies de lo que parece una inmensa montaña de huesos astillados; en lo alto de la montaña cree ver una luz grisácea, pero no puede escalarla; al lado de la montaña hay una tumba abierta con una lápida que dice "Aquí comienza el fin". Si se mete en la tumba, llega al Anima Mundi).



Oneiros

El Oneiros es el mundo de la mente del viajero astral. Sus sueños, esperanzas, recuerdos, vicios, pesadillas y locuras se encuentran en él. Viajando por el Oneiros, un mago puede aprender mucho de si mismo, recuperar recuerdos olvidados, enterrar recuerdos desagradables, e incluso enfrentarse a sus miedos. El Oneiros del mago está compuesto por varias secciones.

La primera es el **Vestíbulo**, que es a donde llegan todos los viajeros astrales cuando se meten en su Oneiros. El Vestíbulo son los pensamientos conscientes del propietario del Oneiros (como la mayoría de los magos que entran en su Oneiros están meditando, el vestíbulo suele ser un lugar bastante tranquilo y ordenado). Puede tomar muchas formas dependiendo de la personalidad del mago, pero siempre tiene varias puertas; si el mago sale por la puerta por la que ha entrado, vuelve al camino astral. Si sale por cualquiera de las otras puertas, llega a su subconsciente.

El **subconsciente** es un entramado de escenas que recrean situaciones pasadas y pensamientos subyacentes del propietario del Oneiros. Estas escenas se reproducen continuamente, y empiezan en el justo momento en el que alguien entra en ellas. Casi siempre suele haber una serie de actores astrales que desempeñan los papeles que tienen asignados en la escena; estos actores no son seres conscientes, sino autómatas que desempeñan un rol específico. Si se les mata, volverán completamente reformados en cuanto alguien vuelva a entrar a la escena.

El viajero astral puede vivir las escenas en tercera persona, o en primera persona. En estas situaciones, lo que haga el viajero influye la respuesta de los actores, y según lo que haga puede recibir diferentes pistas sobre el dueño del Oneiros.

Las escenas tienen varias entradas y salidas, y están interconectadas entre si. Es habitual que determinadas puertas lleven a escenas que, de alguna manera, estén relacionadas con la puerta que el viajero ha abierto para pasar de una escena a otra. Por ejemplo, el viajero está asistiendo a una escena que representa una paliza que el propietario del Oneiros dio a un compañero de clase en el instituto, y hay tres puertas: la de los servicios, la de clase y la del patio.

Si entra a los servicios, se reproducirá una escena que representa al dueño del Oneiros pillado por un profesor mientras fumaba a escondidas (lo que le provocó un rechazo inmediato al tabaco). Si entra a clase, verán la escena correspondiente al primer amor del dueño (con una compañera de clase), y si sale fuera, se encontrará en una avenida con muchas más puertas que conectarán a escenas cada vez más profundas. Siguiendo conexiones específicas entre escenas, se puede llegar a otras secciones más profundas y relevantes del dueño del Oneiros.

La primera de ellas, y una de las más peligrosas, es el reino del **Vicio**. Este lugar, que normalmente refleja de alguna forma el vicio predominante del dueño (una licorería para un alcohólico, un prostíbulo para un mujeriego, una oficina impecable para un empresario prepotente...), está habitado por diferentes vicios e impulsos inmorales del dueño (el deseo lascivo de mantener sexo con una compañera de trabajo, el odio al padre, el impulso de pegarle un puñetazo al chivato de la oficina, un incesto reprimido...) que normalmente toman el aspecto del dueño del Oneiros pero alterado de alguna forma, pero siempre visiblemente más satisfecho (el deseo de cruzarle la cara al chivato podría tener el aspecto del dueño con los puños ligeramente manchados de sangre y visiblemente contento). El líder de este lugar es el Vicio encarnado del dueño, un demonio muy poderoso con gran capacidad para influir los pensamientos de aquellos que se encuentran con él (este es el demonio que los Claviculares y los mago goéticos buscan someter y utilizar en su propio beneficio). Aunque puede ser derrotado, el Vicio siempre se regenera al cabo de una semana. Al reino del vicio normalmente se llega siguiendo las escenas que retraten lo peor del dueño del Oneiros.



Otro reino es el de las **Pesadillas**, que es donde habitan los miedos del dueño. Lo habitual es que la gente solo tenga un reino de las pesadillas, pero hay gente que puede tener varios. Las criaturas que habitan aquí suelen ser miedos menores del dueño (miedo a llegar tarde al trabajo, que se manifiesta en un conductor lento delante del viajero, o miedo a hacer el ridículo en mitad de la calle, representado por el propio dueño andando en ropa interior por la calle). Siempre hay una o dos pesadillas más poderosas de lo habitual, que representan los peores miedos del dueño (por ejemplo, miedo a un violador que recientemente ha aparecido por el barrio, que se representa en la forma de un hombre vestido de negro cuyo único rasgo característico es una mirada lasciva). Los miedos también pueden ser derrotados y librar al dueño del Oneiros de ellos.

El reino de la **Locura** es el lugar más peligroso de la mente de una persona. Aquí se manifiestan las locuras del dueño, y todo aquel que sufra el trastorno mental que representa el reino puede quedar atrapado en él. El reino de un esquizofrénico podría ser un infierno constante de sonidos e imágenes ilusorias que dicen cosas sin sentido, y el de un paranoico, una extensa avenida repleta de gente que mira de reojo al viajero. El reino puede ser de alguna forma destruido o desconectado de la psique del dueño y así sanarlo, pero es una tarea muy difícil.

Por último, está la **Bóveda de la Memoria**. Este lugar normalmente toma la forma de una biblioteca, un archivo o incluso una habitación vacía con un ordenador. En este lugar, el viajero puede acceder libremente a los recuerdos no reprimidos y a los conocimientos del dueño, buscando la información en libros y ficheros. Los recuerdos reprimidos normalmente se encuentran protegidos por algún tipo de bloqueo (tras una puerta cerrada con llave en una sección de la biblioteca, o un archivo protegido por contraseña).

Ya se ha dicho que la mayoría de los habitantes del Oneiros no son más que actores autómatas con poca personalidad; luego además están los vicios y miedos del mago, pero queda un importante habitante: el daimon. El daimon es la introspección del dueño del Oneiros, normalmente manifestada con el propio aspecto físico del dueño (aunque puede tomar la forma que le plazca). Este "espíritu guía" no se suele presentar a los extraños, pero sí ante el propio dueño para guiarle por el Oneiros (sería algo así como el coyote que se aparece a Homer cuando se pega un atracón de chili). El daimon normalmente hace ver al dueño del Oneiros sus propios fallos, y le guía para superarlos. Se puede decir que el daimon es el deseo de superación del dueño del Oneiros, y no hace falta decir que no se lleva nada bien con el demonio del Vicio.

El Oneiros de una persona afecta en cierta manera a la magia. En los Oneiros de magos no hay paradojas, y se ven fortalecidos los hechizos de los Arcanos correspondientes a la Senda del mago. En los Oneiros de durmientes se provocan paradojas. Hay ciertas secciones de los Oneiros que pueden influir en la magia también; por ejemplo, el reducto de escepticismo de un científico racional podría obstaculizar la magia de los Arcanos Fuerzas y Materia, mientras que la voluntad de un médico por curar a gente enferma podría potenciar el Arcano Vida.



Temenos

El Temenos es el inconsciente colectivo de la humanidad. Todo aquello creado, imaginado o recordado por un número considerable de seres humanos tiene su representación en el Temenos. Desde eternos campos de batalla de la Segunda Guerra Mundial a la Tierra Media, pasando por reinos habitados exclusivamente por personajes de dibujos animados, todo existe en el Temenos. En el podemos encontrar panteones de dioses olvidados hace mucho tiempo, representaciones arquetípicas de ciudades y países e incluso paisajes alienígenas imaginados por el ser humano. Todo lo que existe en el Temenos fue alguna vez soñado, conocido o creado por seres humanos, y en el se puede encontrar conocimiento datado de hace miles de años.

Los reinos del Temenos se conectan entre ellos de forma similar a las escenas del Oneiros; buscando una conexión, podemos pasar de un reino a otro. Por ejemplo, adentrándonos en la parte más cruenta de una batalla de la Segunda Guerra Mundial podemos llegar al Reino de la Muerte, lugar donde se encuentran representados los distintos Inframundos de cada una de las muchas religiones practicadas por el ser humano, los cuales están guardados por los correspondientes dioses (Anubis en el inframundo egipcio, Hades en el inframundo griego, etc... y por encima de ellos, la encarnación de la Muerte misma).

Los habitantes del Temenos son, en su mayoría, actores que representan un papel determinado, como piquetes en una manifestación o gente que hace cola en la entrada de un cine. También hay personajes que tienen algo más de personalidad y pensamiento propios, pero que no son muy importantes. Los habitantes más poderosos del Temenos son los arquetipos, encarnaciones vivientes de ideas, conceptos, creencias e incluso personajes de ficción. Cuanto más fuerte sea la presencia de un arquetipo en la mente de la humanidad, más poderoso es (por ejemplo, la representación en el Temenos del Dios cristiano es mucho más poderosa que la representación de Zeus, el dios supremo griego).

En el Temenos es posible alterar la forma de pensar de la humanidad, destruyendo arquetipos y cerrando conexiones entre reinos; no obstante, es extremadamente complicado y puede traer serios problemas a los viajeros astrales que lo intenten.

Anima Mundi

El **Anima Mundi**, o **Tiempo Onírico**, es el alma del mundo; un plano extraño y alienígena en el que se encuentran representados los sueños de no solo el ser humano, sino de animales, plantas, ríos y mares. En este lugar, los viajeros oníricos corren el riesgo de ser arrastrados por el poder del alma del mundo, haciéndoles perder su personalidad y volviéndolos parte de un todo. Este fenómeno se conoce como Viento Estático, y cuanto más profundo sea el lugar del Anima Mundi (y, por tanto, más alienígena), más fuerte es. Afortunadamente, los magos pueden crear mediante su propia fuerza de voluntad una esfera protectora contra este Viento Estático, un escudo de personalidad llamado Amnios. El Anima Mundi se divide en varios estratos.



Omphalos

El primero es el Omphalos. Se dice que, después de construir la Escalera Celestial, los magos bloquearon la entrada al Anima Mundi con una enorme piedra, para evitar que las criaturas del Anima Mundi invadieran el Temenos. Esta piedra es el Omphalos, la frontera entre el Anima Mundi y el Temenos, que protege al inconsciente colectivo de las depredaciones de las incomprensibles criaturas del Tiempo Onírico. Tiene el aspecto de una gigantesca montaña enterrada en el suelo, cuya cima no es visible. Hay quien dice que el titán Prometeo está encadenado en lo alto del Omphalos.

Para atravesar la frontera, el viajero tiene que entrar en el interior del Omphalos a través de una puerta. Luego tiene que seguir los caminos del interior de la montaña, que lo conducen cada vez a mayor profundidad. Cuando finalmente alcanzan el fondo, llegan a los Reductos Antrópicos. Se dice que en corazón del Omphalos habita Mimir, o Cabeza Muerta, la cabeza decapitada de un antiguo mago muy poderoso que conoce la respuesta a todas las preguntas. Este ser, que solo habla en la vieja lengua de Atlantis, responderá a cualquier pregunta que se le haga, pero exigiendo a cambio parte del interrogador: un brazo, una pierna, un ojo, el corazón... Cuanto más importante sea la respuesta, más vital es el órgano que exigirá Mimir. Se dice que una vez, una maga ofreció "lo que fuera" a cambio de saber como derrotar a los Exarcas. La cabeza se lo dijo, pero a cambio reclamó su cerebro y todo su sistema nervioso.

Los Reductos Antrópicos

Estas dos torres son el último vestigio de humanidad en el Anima Mundi. Ascenden hacia lo alto, y penetran en el corazón del Anima Mundi, por lo que se puede decir que son la entrada. Estas dos torres son el Axis Mundi y la Franja.

El *Axis Mundi* es el eje sobre el que una vez se alzó la Escalera Celestial. Antiguamente, era una torre que unía el mundo material con los reinos astrales y el Anima Mundi, y los magos de Atlantis la usaron como cimientos para construir la Escalera Celestial que llegaría a los Reinos Celestiales. Cuando la Escalera Celestial cayó, parte del Axis Mundi fue arrancada con ella y quedó cortada justo por el punto en el que conectaba con el Anima Mundi.

El Axis Mundi sirve hoy día como prisión de magos que se perdieron en el Anima Mundi. Estos magos habitan en los Jardines de los Ancestros, que ha sido modificados según su gusto personal. Pueden ofrecer conocimiento y consejo a aquellos viajeros que entren en sus Jardines, pero siempre lo harán a cambio de algo.

A pesar de que es un punto de conexión muy poderoso, llegará un día en que el Axis Mundi deje de ser una puerta al Anima Mundi, ya que está siendo destruido poco a poco por las Tifónides. Al parecer, se trata de una medida tomada por el Reino Celestial de Estigia para evitar que los magos vuelvan a blasfemar contra los Reinos Celestiales como lo hicieron en el pasado.

La *Franja* es una torre construida con los logros del ser humano sobre la naturaleza: tecnología, manipulación genética, etc... No se convirtió en un punto de conexión hasta el día en que cayó la bomba nuclear sobre Hiroshima; en ese instante, el ingenio humano perturbó gravemente los sueños de la naturaleza y la Franja abrió una brecha en el Anima Mundi. Mientras que el Axis Mundi es devorado lentamente por las Tifónides, la Franja crece cada vez más, y amenaza con invadir el alma del mundo.



Tierras Oníricas

El siguiente estrato del Anima Mundi son las Tierras Oníricas, representaciones de los sueños de la naturaleza. Las Tierras Oníricas se dividen a su vez en cuatro reinos elementales (agua, aire, tierra y fuego). Están habitadas por criaturas arquetípicas de diverso poder. La primera es Gaia, la propia encarnación de la Naturaleza, una diosa increíblemente poderosa que tiene la capacidad de alterar las Tierras Oníricas a su gusto. Le siguen los Nacidos del Sueño, dioses adorados por el Legado de los Cuentasueños y de los que se dice que crearon el mundo. Los Natura son encarnaciones vivientes de ecosistemas enteros, como por ejemplo los Pirineos o el valle del Nilo. Le siguen los arquetipos elementales, encarnaciones de los elementos, como silfos, salamandras de fuego y ondinas, y por último los animales arquetípicos, representaciones perfectas de animales, tanto aquellos que encontramos hoy día en el mundo como muchos que se extinguieron hace eones.

La Espira

La Espira es la parte más profunda y alienígena del Anima Mundi, y el Viento Estático es muy potente. Se compone de las Ruinas Estelares, de las Ciudadelas Eónicas y del Océano Oroboros.

Las **Ruinas Estelares** son un lugar casi vacío que representa los sueños de estrellas y planetas. El tiempo en este lugar discurre de forma aleatoria, y lo que solo es un momento en el mundo real pueden ser milenios aquí. Los viajeros astrales pueden ir a cualquier planeta del Sistema Solar, e incluso más allá, a otras galaxias y regiones del espacio, aunque pueden tardar miles de años en el proceso (que solo serían segundos en el mundo real), algo que resulta inevitablemente desquiciante.

Abriendo una brecha en las Ruinas Estelares, los viajeros llegan a las **Ciudadelas Eónicas**. Estos son los últimos reductos de los Reinos Celestiales en el Mundo Caído, y, según se dice, la antesala a las Atalayas. Hay una Ciudadela por cada Senda, y cada una está habitada por dos reyes (salvo la de los Mastigos, que solo tiene un rey con dos cabezas de dragón). Cada uno de esos Reyes es un maestro en uno de los Arcanos de la Senda que representan, y los magos puede viajar a las Ciudadelas Eónicas para postrarse ante estos reyes a cambio de conocimiento en el Arcano que elijan. Por ejemplo, si un Obrimos desea más poder sobre el Arcano Cardinal, tendrá que entrar en la Ciudadela Eónica de Aether y postrarse ante Lilith, la Reina Cardinal, mientras que si lo quiere sobre el Arcano Fuerzas tendrá que hacerlo ante Azazel, el Rey de las Fuerzas. Otros reyes son: Equidna (Materia), Tifón (Muerte), Serpiente (Espíritu), Cabra (Vida), Mordred (Destino), Gloriana (Tiempo) y Rhaman (Mente y Espacio). Existe también una sexta ciudadela, la Ciudadela del Abismo. En ella habita el Otro, y todo el que entra en esta ciudadela sale habiendo jurado eterno servicio al Abismo.

Mas allá de las Ciudadelas Eónicas se halla el **Océano Oroboros**. Antiguamente, se dice que era el cuerpo de un gigantesco dragón que separaba el mundo material de los Reinos Celestiales, y que la Escalera Celestial lo atravesó de un lado a otro cuando fue construida. La sangre del dragón, oscura como la noche, acabó inundándolo todo y se formo el Océano Oroboros. Aquí, todo termina. Todo lo que entra en contacto con sus aguas desaparece. Se dice que al otro lado se encuentran los Reinos Celestiales, pero hasta la fecha nada ha podido surcar el Océano Oroboros. A todos los efectos, ese océano es el Abismo, el final de todo.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Cassius von Drakenhof

Digitalización:
Uxas

Un Documento de:
Requiem Nocte