



Mago: Despertares

Bueno estas son reglas alternativas creadas para mago, me base en el viejo sistema ya que no leí el nuevo, pero no creo que haya diferencia en cuanto a lo cambiado. Bien de que se trata, básicamente prescindí del sistema de esferas conservando el arete, esto para hacer mas libre el sistema de magia, ya que el actual no tiene diferencia o a lo sumo es un desarrollo de un sistema basado en escuelas y no creo que se adecue con lo que un mago debiera ser, un ser capaz de cambiar la realidad que lo rodea con su sola voluntad prescindiendo de todo factor secundario.

Además en la aproximación que planteo sobre los magos, éstos a diferencia de otros seres del mundo de tinieblas, son los únicos que tienen los medios y el deseo de conocerlo todo sobre la creación. Así los cambios se dan principalmente sobre la ambientación metafísica y de manera correlativa sobre el sistema. Con respecto a la ambientación hay dos palabras claves CONCIENCIA y PATRON.

Básicamente el cosmos es potencialidad pura, así puede decirse que esta constituido de quintaesencia aunque esto es solo 1 punto de vista, para la física esta constituido por el cuanto. En el paso de esta potencialidad a “una” elección se genera la creación. Esta elección se denomina PATRON y organizado en sistemas constituye todo cuanto nos rodea y aun mas, ya que el patrón no es solo todo constructo físico, sino que también comprende todo constructo mental y emocional.

La elección que da lugar al patrón es realizada por la CONCIENCIA, quien es un ser abstracto, así el patrón no existe por si mismo sino como una extensión de la Conciencia. Un plano de existencia es producido por una Conciencia que dado el alcance de su voluntad es denominada Creador, para lograr esta hazaña creativa imbuye Conciencia en cada átomo de materia o patrón físico que crea para que este se mantenga a si mismo. Es decir la Conciencia a la que se encarga esta porción de materia la mantiene como si fuese su cuerpo.

Así la Conciencia tiene la capacidad de generar otros seres Conciencia a partir de sí y se encuentra en todo cuanto existe y lo trasciende. Los seres Conciencia tienen diferentes grados de autoconciencia o autoconocimiento, aquel que se encuentra en un átomo no es mayormente conciente de cuanto le rodea y su desarrollo como individuo recién comienza, a medida que se desarrolle podrá evolucionar a un organismo sensible el cual le permite adquirir información de cuanto le rodea y por medio de ello de si mismo.

Todo ser Conciencia desarrolla un proceso creativo; a un nivel mental y emocional continuamente genera patrones que permanecen en el tiempo. Pero para que esta capacidad sea mayor he intencional necesita alcanzar el Despertar, momento en que su autoconciencia es tal que despierta a la realidad que verdaderamente le rodea y se vuelve capaz de percibir los patrones. Estos seres iluminados son los magos y el autoconocimiento que les permite actuar de manera conciente sobre la realidad es llamado Arete.



Otros cambios en la ambientación se dan sobre la quintaesencia y la paradoja. En el caso de la quintaesencia ya que el cosmos es potencialidad pura ésta ya no es necesaria como tal y su función como limitadora de la magia es realizada por la voluntad. En el caso de la paradoja esta deja de ser la voluntad de las masas para convertirse en la voluntad del Creador, quien es un mago que supero el Gran Despertar y tiene sus propósitos y convicciones con respecto a su creación.

Hay dos despertares en el camino del mago, el Despertar mismo momento en que despierta al patrón y el Gran Despertar momento en que despierta a la Conciencia y el Creador se presenta a él. Cada plano, mundo o lo que su master decida, tiene un Creador un ser completamente despierto que lo ha creado y se encarga de mantenerlo en orden. Estos seres son solo leyenda para la mayoría y aun un mago que ha alcanzado el Gran Despertar es leyenda, ya que desaparecen llegado este punto; punto en que no necesitan cuerpo y se vuelven conciencia pura. Hay testimonios en organizaciones mágicas que relatan que algunos de sus grandes maestros han desaparecido frente a sus ojos; al parecer su patrón físico desaparecía al tiempo que aparecían patrones mentales y emocionales de felicidad y unidad.

Al obtener el Gran Despertar que el mago pueda o no permanecer en su plano depende enteramente de la voluntad del Creador y del comportamiento del mago. Pero ni siquiera un Creador puede afectar a la Conciencia con su voluntad, si bien la Conciencia con la que se permite formar un plano es la propia al individualizarse se vuelve un ser independiente. Si este ser se tornase un peligro para su creación, puede asaltarle por medio de su patrón mental o emocional. Ya que aun un mago que ha alcanzado el Gran Despertar y carece de patrón físico, posee pensamientos y sentimientos que generan un patrón.

¿Y que es lo que tu mago sabe? Al obtener el Despertar y adquirir la capacidad de percibir el patrón, el mago depende de sus propios juicios o el de su grupo para darle coherencia a lo que ocurre. Sin embargo quienes alcanzan el Despertar no son cualquier clase de individuo, son almas antiguas que han acumulado un gran autoconocimiento, presentan una marcada tendencia existencialista y la certeza de que son mas que animales, por lo que en general tendrán conocimientos metafísicos, espirituales o físicos que emplean para explicar la realidad. Así al alcanzar el Despertar el mago ya pertenece a un arquetipo mágico o no que emplea para explicar la existencia.

Los arquetipos son de una gran variedad y el jugador es libre de inventar el propio. El arquetipo podrá variar a lo largo de la historia de acuerdo al camino que siga el jugador y desaparecerá al obtener el Gran Despertar. Los siguientes son algunos ejemplos de arquetipos mágicos con sus escuelas y rangos. No daré mayor explicación de los mismos, ya que el nombre es lo suficiente explicativo de su tendencia e ideas. Además se contempla la posibilidad de que dos escuelas herméticas sigan diferentes políticas y objetivos pero a grandes rasgos serán similares.

Rango/Escuela	Hermetista	Shaman	Teatro Divino	Olímpico
Rango1	Aprendiz	Vidente	Estudiante	Bendito
Rango2	Iniciado	Curandero	Actor	Héroe
Rango3	Mago	Brujo	Director	Titán
Rango4	Archimago	Nagual	Genio Creativo	Olímpico



Sistema

A continuación se describen los rangos de arete y como se avanza en los mismos

Rangos de Arete:

Rango 1 Sentir patrones: El mago adquiere la habilidad de sentir o ser conciente de aquel patrón en que centre su atención.

Rango 2 Afectar patrones: A partir de este momento el mago es capaz de afectar básicamente un patrón fortaleciéndolo o disolviéndolo.

Rango 3 Alterar patrones: Ahora el mago es capaz de alterar un patrón a su voluntad. Aunque no puede cambiar su naturaleza (no puede transformar carne en espíritu)

Rango 4 Crear patrones: El mago es capaz de crear patrones de la nada o cambiar la naturaleza de los ya existentes.

Rango 5 Gran Despertar: El mago despierta a la Conciencia y trasciende los patrones, ahora esta mas allá del espacio tiempo y es capaz de actuar a voluntad sobre estos.

Rango 6 Creador: En este punto el mago que ya ha adquirido un completo conocimiento de si mismo como ser conciente, adquiere la capacidad de imbuir Conciencia y por consiguiente la posibilidad de crear realidades que perseveren en el tiempo.

Vamos a hablarlo todo sobre los rangos de arete. Empezare por la experiencia lo que permitirá tener una idea clara acerca de cómo es el progresar del mago. Una manera en que se puede calcular el valor de cada rango es poniendo un valor básico para el primer rango es decir el 2 (ya que todo mago comienzan con rango 1 que es el despertar mismo) y luego se duplica este valor para adquirir el siguiente nivel y así sucesivamente.

Por ejemplo:

Rango2 20pts

Rango3 40pts

Rango4 80pts

Rango5 160pts

Rango6 320pts

Este sistema permite que el jugador promedio juegue con el segundo rango he incluso el tercero mientras que el cuarto necesitara de un personaje veterano. Los puntos con que se plantea el ejemplo son solo un ejemplo, mas adelante se brinda un método para obtener los puntos justos de acuerdo a la progresión que queramos para nuestros jugadores. Téngase en cuenta que los puntos no son acumulativos y una vez obtenidos los suficientes para adquirir un nuevo rango el marcador vuelve a 0.

Una aclaración importante sobre la ambientación y experiencia es que los jugadores no necesitan realizar efectos mágicos para prosperar en su Arete, los magos poseen en todo momento conciencia de su propio patrón lo que les permite prosperar observándose a si mismos, o mas exactamente a como actúa su patrón en cada circunstancia por mundana que sea. Así al distribuir los puntos de experiencia pueden asignar hasta la mitad de los mismos a su Arete. Lo que permite que el jugador pueda interpretar la profesión o cualquier otro aspecto de la vida de su personaje y prosperar en el camino mágico.

Para que el master tenga un adecuado control sobre el avance de niveles, puede realizar el siguiente calculo: teniendo en cuenta la cantidad promedio de puntos de experiencia concedidos por partida, mas el porcentaje de dichos puntos que permitirá se asignen a Arete (recomiendo la mitad redondeando hacia arriba), sabrá alrededor de cuantas partidas necesitara el jugador para adquirir el primer rango y con esto podrá calcular las partidas necesarias para adquirir los siguientes rangos. En base a este cálculo podrá asignar el valor que considere correcto.



Cuando un mago desea realizar un efecto debe tirar:

Arete contra Dificultad base 6 + Dificultad del efecto – Arete.

La Dificultad del efecto esta constituida por el rango del efecto más los modificadores pertinentes. Si se obtiene tantos éxitos como la dificultad de efecto +1 no se producirá el gasto de un punto temporal de voluntad, gasto que se produce siempre que se emplea la voluntad para generar un efecto. Si se produce un fracaso se consume un punto adicional por fracaso (si no se tienen puntos de voluntad temporal no se podrán realizar efectos).

Mas adelante se encuentran diversos modificadores a la dificultad del efecto téngase en cuenta que estos solo afectan a la dificultad y al gasto de voluntad, no suben ni bajan el rango del efecto, otra aclaración importante es que un mago no puede realizar efectos de un rango superior a su Arete.

El patrón a afectar debe estar al alcance de los sentidos, si esto no es así puede afectarlo a distancia, sin embargo esto resulta complejo y estresante por lo que se tira con +1 a la dificultad de efecto. Para obrar este efecto el mago debe conocer o tener algo que se relacione con el patrón a afectar.

Para facilitar la realización de un efecto el mago puede ayudarse por medio de recetas y rituales, los cuales funcionan de la siguiente manera.

Receta o hechizo: Este es un efecto que se ha practicado y dominado mediante la experiencia. Para adquirirlo hay que invertir un punto de experiencia por rango de efecto. El efecto desencadenado y el patrón afectado deben ser específicos (si esto no es posible la receta no es valida). Su beneficio es que la dificultad del efecto disminuye en 1 lo que favorece su posibilidad de éxito y gasto de voluntad.

Ritual o foco: Este es un proceso laxo y meticuloso que tiene por objeto centrar la atención del mago. No es necesario comprar esta habilidad, de hecho cada mago puede tener su propia técnica de acuerdo a su estilo. El realizar un ritual requiere de una escena completa, su beneficio es el mismo que se detalla para las recetas y a diferencia de estas puede emplearse sobre cualquier efecto.

Ejemplificando estas tiradas:

Gabriel un aprendiz hermetista desea encontrar a una persona que no sabe donde se encuentra y lo único que tiene de la misma es un fresco recuerdo en su memoria. A pesar de que el efecto es de un rango que conoce, el que sea a distancia lo vuelve mas complejo por lo que decide ayudarse con un ritual. La dificultad a su tirada de Arete seria:

Dificultad 6 + (+1 (rango de efecto) +1 (efecto a distancia) – 1 (uso de ritual)) – 1 (arete).

Así la dificultad permanece en 6 y necesita 2 éxitos para no gastar voluntad, lo que resulta imposible puesto que solo dispone de 1 dado de Arete. Si no dispusiera de tiempo para realizar el ritual la dificultad aumentaría a 7 y los éxitos a 3.

Cuando se intenta obrar un efecto sobre un patrón que posee algún grado de autoconciencia este puede defenderse si mas no sea inconcientemente. Por esto al momento de ser afectado puede tirar la característica de resistencia del atributo afectado contra dificultad 6 pudiendo así mermar incluso completamente el efecto. Como en el juego original cada éxito que el mago obtenga en su efecto representa dos niveles de daño, así todo ataque ya sea al cuerpo, a la mente o a las emociones puede ser transformado en daño aplicar sobre este la resistencia del sujeto y entonces se obtiene el daño o dado el caso los éxitos que le afectaron.



La familiaridad que el mago posee con su propio patrón le da la capacidad de ser notoriamente resistente a efectos mágicos o físicos, pudiendo sumar su rango de Arete a cualquier tirada de resistencia (no solo física) de manera instantánea, así si recibe un ataque aunque sea por la espalda en el momento de recibir el más mínimo rasguño el patrón reacciona a la defensiva como si de un efecto mágico se tratase. Esta capacidad no genera pérdida de voluntad temporal y se aplica sobre todo ataque que se reciba, sin embargo consume atención por lo que no se puede obrar un efecto en el asalto en que se active.

La cantidad de puntos de experiencia necesarios para ascender de rango obligan al jugador a jugar un tiempo considerable cada uno de ellos, sin embargo esto se equilibra con la extensión de lo posible con los mismos. Como se vera cada rango es tan diferente al anterior que puede considerarse un despertar en si mismo, ya que se altera el rol del mago para con la realidad y por tanto la comprensión que tiene de la misma.

Rango1 Sentir:

Al alcanzar el despertar el mago comienza a pensar en si mismo como un ser diferente al humano, un ser que no esta sometido a sus patrones y es libre. Adquiere la capacidad de ser conciente de aquel patrón en que centre su atención y es plenamente conciente de sus patrones todo el tiempo. Los patrones a observar pueden ser físicos, mentales o emocionales, por lo que podremos saber que enfermedad posee una persona y atenderla con rapidez o meter el dedo en la llaga. Podremos saber si nos miente observando sus emociones o conocer sus pensamientos superficiales. Y si nos interesa saber mas, podemos mediante una charla lograr que traiga otros pensamientos para observarlos. Ya que puede observarse fácilmente lo superficial mientras que encontrar un recuerdo en una mente seria mas complicado (aunque no imposible el master debe fijar la cantidad de éxitos necesarios para completar una hazaña o efecto). Se puede también sentir los patrones espirituales, pero como estos pertenecen a otro plano que se toca con este, el mago deberá saber donde mirar para verlo, por lo que este conocimiento se le deberá enseñar o tendrá que buscarlo por alguna razón propia como el ser acosado por un espíritu o ser espiritista. Así con algo de imaginación el acceso a información puede no tener límites y aunque el mago no pueda realizar efectos que alteren la realidad puede alterarla siendo astuto.

Rango2 Afectar:

Al obtener este rango el mago observa algo nuevo, al fijar su atención sobre un patrón este cambia, por lo que descubre que su voluntad afecta los patrones (para plasmar en juego la falta de experiencia con respecto a un nuevo rango, se suma +1 a la dificultad base durante la aventura en que se obtenga el mismo). El mago a obtenido la capacidad de afectar a groso modo la realidad pudiendo fortalecer o debilitar los patrones que la forman, por naturaleza los patrones se generan y deshacen según un ritmo, el mago puede influir en el mismo pudiendo curar, reparar o destruir un patrón. Aunque pueda afectarse el patrón que el mago decida, por afectar un sistema específico por ejemplo un corazón no significa que 1 punto de daño y el sujeto muere, no el daño se trata como siempre pero puede dejar como consecuencia una enfermedad cardiaca ya que el corazón queda dañado. Bien esto es un ejemplo de cómo puede afectarse un patrón físico. Que podría hacerse con uno emocional, puede por ejemplo reforzarse un cariño para convertirlo en amor o debilitar el amor que se sintiera por alguien, reforzar un odio para convertirlo en algo enfermizo, etc. En cuanto al pensamiento lo mismo, incluso se puede sugerir algo y luego aplicar la voluntad sobre esta sugerencia para que se convierta en algo de peso para el sujeto afectado. Con respecto al reino espiritual es posible abrir un portal fortaleciendo la conexión entre ambos planos, método que puede utilizarse para que sea mas sencillo observarlo.



Rango3 Alterar:

A este rango la capacidad que la voluntad del mago mostraba para afectar los patrones ha evolucionado y ahora se entiende como un artesano del patrón ya que tiene la habilidad de moldearlo a gusto. Es capaz de crear grandes alteraciones en el patrón pudiendo transformar una emoción en otra manteniendo la intensidad que tenía, por lo que un gran amor puede transformarse en un gran odio, físicamente puede alterarse el propio patrón para crear un órgano que permita generar electricidad (lo que interesaría a un olímpico), sacar garras o escupir fuego (mas propio de un infernalista), regenerar un miembro, etc. Con respecto a los pensamientos pueden cambiarse al punto de crear un caos o curar un trauma, como también puede hacerse con los sentimientos. El único impedimento es que no puede transformarse un patrón en otro no puede por ejemplo transformarse la carne en espíritu, por lo que se podrá abrir un portal al reino espiritual (de hecho es una habilidad de R2) pero solo se puede ingresar físicamente. Lo que si puede hacerse es acondicionar el cuerpo para que resista el entorno. Otros usos útiles son modificar la posición de un patrón lo que permitiría abrir una cerradura, alterar la dirección de la inercia lo que permitiría volar al arrojarse de un edificio o redireccionar la fuerza de gravedad para lo mismo (o empleando un efecto R2 debilitarla para levitar).

Rango4 Crear:

Dada su gran experiencia y comprensión la capacidad del mago alcanza la cúspide conocida, ahora el patrón reacciona de manera drástica a cada uno de sus deseos. Puede crear patrones del tipo que quiera y traerlos a la existencia mediante su sola voluntad, cambiar la naturaleza de los ya existentes, pudiendo convertir la carne en espíritu o viceversa; alterar todo su cuerpo en un instante y todo tipo de proezas mágicas. Se siente un ser mas allá del patrón ya que todo mago actúa sobre patrones que son permanentes en el tiempo, mientras que para su voluntad iluminada todo patrón puede crearse y disolverse de un instante a otro. Estos magos son pocos pero reconocidos como las almas mas brillantes en este mundo.

Rango5 Gran Despertar:

En este punto toda visión o entendimiento que el mago tuviera sobre el cosmos desaparece junto con el cosmos mismo. Al descubrirse como Conciencia se produce el Gran Despertar su cuerpo físico se disuelve y se une a los seres Conciencia. Para la Conciencia no existe el tiempo ni el espacio por lo que no hay separación entre ellos siendo capaces de percibir cada pensamiento y emoción que generen. Así la capacidad de percibir el propio patrón se extiende al de todo ser y por ello a toda la creación, siendo necesaria una tirada solo cuando se intenta averiguar algo no superficial. A partir de este momento ya no puede describirse a si mismo como un mago todo arquetipo mágico toda ideología esta por debajo de quien es. El Creador del plano se presenta informándole que ya no puede morir, que ahora es comparable a un dios y que de hecho debe aprender a serlo para continuar el proceso creativo. Sin embargo cuando acontece que un mago negativo como un infernalista alcanza el Gran Despertar y no desiste en sus ideales, sino que prefiere destruir a crear, es asaltado por los seres conciencia a fin de neutralizar su accionar. Si bien la defensa de un ser Conciencia es prácticamente impenetrable sigue consumiendo un asalto, de modo que se le obliga a defenderse continuamente a fin de que se retire a un plano que lo acepte o desista en sus intenciones negativas.



Apéndice: Paradigma y Paradoja

Todo Creador establece un paradigma u orden que es el como funciona su mundo, esto es que leyes sigue. Este paradigma es lo que los durmientes entienden como lo natural o mundo natural. Si bien el paradigma puede variar en gran medida de una creación a otra, siempre que es roto se produce lo que los magos llaman una paradoja. Esta se produce con celeridad cuando hay seres inteligentes observando, por esto se entiende que la paradoja es producida de manera inconciente por los durmientes cuando se transgrede aquello en lo que creen.

Pero lo que en verdad ocurre es que cuando se produce un quiebre del paradigma el Creador actúa para restablecer el orden y genera un efecto, que es conocido como paradoja por aquellos que desconocen su existencia. La intención de éste es reparar el quiebre del paradigma, por lo que obra de modo que el durmiente pueda explicar lo ocurrido dentro de los parámetros del paradigma y contrarresta o incluso castiga a quien produjo el quiebre, pero jamás se revela ni revela nada que tenga que ver con la vida mas allá del patrón, regla que debe seguir todo mago que allá alcanzado el Gran Despertar. Ya que este accionar forma parte del paradigma establecido.

Así todo mago que conoce el accionar de la paradoja sabe que es inútil intentar efectos mundanos reiteradas veces frente a una multitud o siquiera 1 espectador, ya que no lograría ir mas allá del primer efecto y podría incluso resultar peligroso. Sin embargo hay durmientes que aunque habitan este mundo están sujetos a paradigmas muy diferentes, este es el caso de los vampiros, hombres lobo y otros seres (donde se incluyen los magos que no han obtenido el Gran Despertar) que pertenecen a paradigmas y en algunos casos creaciones completamente diferentes al mundo humano. En estos casos la paradoja se activara solo si el Creador lo considera necesario.

Así la paradoja ya no esta sujeta a reglas, sino que es la voluntad todo poderosa del Creador por lo que cada master puede decidir su obrar. Debe recordarse que el Creador esta mas allá del tiempo por lo que su obrar es basto he instantáneo. Para reflejar esto el master puede continuar el juego como si no se hubiese producido quiebre alguno y una vez decidido lo que sucedió narrarlo. Lo que debe decidir inmediatamente es que acción tomar sobre el mago, pero esta no tiene porque ser drástica si el mismo no continua quebrantando el paradigma. Recuérdese que los magos son los hijos prodigo del Creador por lo que siempre velara un poco por éstos, incluso cuando su accionar valla en contra de sus metas.

Tipo de Documento:
No Oficial

Autor:
Sebass

Digitalización:
Uxas

Un Documento de:
Requiem Nocte