

MAGO

Kit de Iniciación

POR: DARAEXUS EL AZUL

EDITADO POR: NACHITOUS

INTRODUCCIÓN

Desde los albores de la humanidad, el hombre ha luchado por entender y confrontar el mundo que lo rodea, su imaginación ha tenido la libertad de recrear una y mil veces el universo a su imagen, cada vez encontrando ideas coherentes... hasta nuestros días, donde aquel interés intelectual, aquella curiosidad innata es reemplazada por el deseo de una comida, una cama y los programas de televisión de todos los días a la misma hora. En este mundo paradójico, gris y conformista, viven los Magos, enfrascados en su propia guerra por la humanidad, un conflicto de miles de años que deja ya en claro quienes ganaron y quienes perdieron...

LOS MAGOS...

Mitos y Leyendas resignados a las sombras, grandes hombres que han guiado a la humanidad escondidos, han visto más allá y tratan de ganarse su favor, ellos son los magos, seres tan humanos como cualquiera, pero con grandiosas habilidades, entendiendo el mundo, descubriendo realidades y enfrentándose a la oscuridad reinante del Mundo de Tinieblas, más que ilusionistas y gitanos, son verdaderos prodigios, con el poder mismo de transformar la realidad con el poder de su voluntad... aún en contra de la misma realidad.

Mago, en un juego de Rol de White Wolf, del Mundo de Tinieblas, en donde debes tomar el papel de uno de estos fantásticos personajes con poderes y vivir en medio del monocromático presente, donde ellos son los tonos disonantes, donde tu mismo forjas tu destino y tus magias para enfrentarte a los retos para luchar... o simplemente para sobrevivir entre quienes son

inferiores a ti, y escapar de quienes dicen que no deberías existir. Con este kit introductorio se quieren exponer lo necesario para jugar Mago, lo que deberías, los datos interesantes, la dinámica y la mecánica del juego, no obstante si te llama la atención, deberías leer el manual Básico de Mago: La Ascensión donde probablemente puedas entender mejor este gran juego.

[Nota del Autor (NdA): Mago se diferencia en algunos aspectos pequeños pero fundamentales de los demás juegos del Mundo de Tinieblas, aquí necesitas imaginación, astucia, elegancia, inteligencia para ejercer los poderes únicos de tu personaje, refinar la descripción, el lenguaje y el pensamiento, es bastante interesante, pero claro está, todo un reto para el jugador novato e incluso para el experimentado.

EL DESPERTAR:

NACIMIENTO DE UN MAGO

No es común que cualquier humano pueda ser un mago, de hecho, casi ninguno lo es o tiene el potencial para ser uno, y no se trata ni siquiera de pasar largas horas estudiando tomos arcanos y esotéricos, no, un Mago es un ser especial, casi elegido, que despierta y a través de sus ojos puede ver la naturaleza en su esplendor, brillar en su verdad personal, forjar el mundo a través de su voluntad, y ningún ritual de estudio y erudición podría lograr tal maravilla. Pero no es fácil de asimilar, incluso ante los cerrados ojos de cualquier persona, aunque este no lo busque, simplemente un día podría despertar con una nueva gama de percepciones, o irlo adquiriendo lentamente, asombrándose de cada cosa nueva

que aparece frente a él, Despertando definitivamente, llegando a un punto sin retorno, impulsado por su avatar a cambiar el mundo a su manera.

El Avatar del mago, la esencia que le impulsa a despertar al mundo real, también es el medio para entender la magia, un negocio de doble dirección, una simbiosis, el mago usa la magia para forjar su visión, la magia marca al mago distinguiblemente, y el Despertado jamás podrá ver ni entender las cosas del mismo modo...

EL IMPULSO DEL AVATAR: LA BÚSQUEDA

La vida del mago puede ser cualquier cosa, menos tranquila y suave, su Avatar ya jamás se quedará quieto y lo arrastrará hacia la iluminación, enfrentando al Mago a diversas situaciones, a retos personales, a la misma realidad solo para trascender la simple humanidad, para llegar más allá. Claro está, es posible reprimir este impulso a través de lo mundano, pero tarde o temprano el Mago será atraído hacia las luchas oníricas y los grandes enigmas de una forma u otra... si él no va hacia el camino, el camino podría ir hacia él en cualquier momento.

Un mago que despierta, jamás podrá volver a ser el mismo Durmiente que era antes, podrá ignorar por algún tiempo aquel llamado y las visiones, pero la enorme fuerza que reside en él encausará las cosas para que el Despertado tome conciencia de su don, pronto podría ver como empieza a ser olvidado con facilidad, a ser visto con extrañeza, dejará de encajar y él mismo sentirá un vacío mientras no acepte la realidad. La magia retuerce la simpleza de la existencia a su paso, incapacita al nuevo Mago para relacionarse del mismo modo con las masas mortales, para

adentrarlo en una guerra de creencias, de misticismos, de grandes eventos que escapan a cualquier humano común y corriente.

EL CONFLICTO: LA GUERRA DE ASCENSIÓN.

Aunque suene insistente, es un factor casi fundamental el hecho de que el Mago logra las grandes proezas por su voluntad, porque esta convencido de ello, el cree en efecto que puede, y lo hace, esa es su 'verdad mística', individuos con esta misma percepción de verdad pueden reunirse, moldear sus conciencias y efectuar verdaderos prodigios... desafortunada (o afortunadamente) las cosas nunca son tan sencillas, otros individuos podrían oponer su visión, entorpeciendo las cosas y generando un conflicto... bueno, nadie dijo que todos los magos eran una gran familia feliz.

Es por eso, que desde su aparición, los magos discuten y se enfrascan en verdaderas guerras para imponer un concepto único de su verdad mística, del camino hacia la Ascensión, se podría decir que cada mago tiene su idea de este camino... y cada mago intenta hacerla valer por sobre las otras, un conflicto para llevar a la humanidad en conjunto a su trascendencia, a la Iluminación, una guerra, La Guerra de Ascensión. Por cientos de años, siglos, la magia y la ciencia se han enfrentado en esta encarnizada lucha, dándole enormes victorias a la segunda, el pensamiento científico se expande, y el escepticismo corre de escena a los místicos, perseguidos por sus peculiares maneras de ver el mundo. La magia corre en un mundo estrangulado por constantes estáticas y la ciencia que se estanca por su propio peso... y en medio de todo, los magos tienen la esperanza de retornar la magia al universo... o desaparecer junto con esta... La guerra ha sido ganada, la Ciencia es victoriosa... pero los magos se niegan a rendirse del todo.

CONCEPTOS BÁSICOS DE MAGO

EL CONSEJO DE LAS NUEVE TRADICIONES

Los grandes maestros de las artes abandonan la tierra, dirigiéndose hacia mundos espirituales, huyendo del rígido y estático mundo, y los jóvenes empiezan a alinearse entre sus pares. Antaño, El Consejo de las Nueve Tradiciones fue unificado (según ellos mismos) por la Orden de Hermes, unidos bajo el misticismo y el deseo de mantener la magia, este se ha fragmentado varias veces, teniendo menos de los miembros iniciales, aunque recientemente, la adhesión de los Adeptos Virtuales llenó la novena silla, nuevos eventos sacudieron a los magos, una devastadora invasión acabó con sus líderes, el consenso general contra la magia mística se endureció, y muchos de los Grandes Maestros y Archimagos se desvanecieron, seguramente debiendo escapar ante la rigidez de las creencias en la tierra. Los pocos magos que quedan deben aprender a sobrevivir por ellos mismos, librando una guerra desesperada para sobrevivir.

El Consejo nunca ha sido un ente totalmente unificado, cada tradición bajo su estandarte dista de las otras en sus creencias sobre la ascensión personal (y la global), las tradiciones, la mayoría con una larga historia, son los grupos de magos con sus propios paradigmas y pensamientos, sus métodos mágicos, sus pensamientos, y son propensos a chocar varias veces; pero todas esperan tratar de restaurar la magia en el mundo, a pesar de que muchos se han resignado al punto sin retorno al que ha llegado la humanidad, algunos conservan las esperanzas y otros solo tratan de mantenerse vivos y en relativa tranquilidad mientras puedan.

La Ascensión: dentro de las tradiciones, los Magos deben llevar a la humanidad a la Ascensión a través de su ejemplo, de su Ascensión personal, sin obligarla a aceptar ningún paradigma. Llevando la realidad a su siguiente fase cuando esto suceda.

Los Durmientes: El deber del Consejo es proteger y respetar a los no-despertados, estos son libres de alcanzar su iluminación sin interferencia externa; no obstante, esto hace que los durmientes mismos se adhieran al paradigma de la Tecocracia y obliguen a los magos a adaptarse a la cada vez más rígida realidad.

Horizonte: La Capilla principal de las Tradiciones, donde cada nueve años se celebran las principales reuniones, ubicada en los mundos umbrales. Tras el ataque de jóvenes instigados por un revolucionario, estalló la guerra en los mismos pasillos de la capilla, al tiempo que la Celosía se fortalecía. Muchos consejeros perdieron la vida, y en la tierra se perdió contacto con Horizonte, dejando a los magos de las Tradiciones sin una guía sólida, muy cercanos a la Anarquía.

Está ubicada más allá de la Umbra cercana, entre Venus y Marte, la máxima creación de la imaginación de los magos, en el Espacio Umbral. Antiguamente era un jardín paradisiaco alimentado de la quintaesencia terrestre, pero con los eventos de la celosía, simplemente el flujo se hace cada vez menor, los bordes de Horizonte se deshilachan y no tardarán en colapsarse.

Rangos y Títulos: Sistema de reconocimiento entre las Tradiciones, instaurados como se conocen actualmente desde 1466, aunque no es aceptada abiertamente ahora por todas las tradiciones (que pueden darla sus propias interpretaciones) estos consisten en:

-Aprendiz/Iniciado: Mago recién despertado, con apenas un mínimo control sobre una o dos esferas de magia.

-Discípulo: Mago que ha demostrado tener más control sobre una esfera.

-*Adepto*: Siguiendo rango de acuerdo al control de las esferas.

-*Maestro*: Magos que alcanzan el mayor control sobre una esfera.

-*Archimago*: Magos legendarios que alcanzan un

refinamiento del control de la magia, sus poderes son impresionantes. Tanto estos como los Maestros, en una gran mayoría, se han retirado de la tierra debido al fortalecimiento de la celosía.

LAS NUEVE TRADICIONES MÍSTICAS

ADEPTOS VIRTUALES

Antiguos tecnócratas que aprovechan las tecnologías para fomentar el progreso, usan los ordenadores y la revolución tecnológica como medio y como fin. Aunque son vistos con algo de desconfianza, su presencia es valiosa al interior de las tradiciones ya que manejan muchos dispositivos tecnológicos que hacen frente a los de la Tecnocracia. Promueven nuevas visiones de la realidad y las ponen en práctica en el espacio virtual. En su mayoría son jóvenes que están unidos por sus ideas y se reconocen entre sí por sus logros en el campo de la informática. Para ellos la información es poder y el instrumento definitivo para lograr los objetivos del Consejo. Expertos en informática y técnicas de información y exploración de la Telaraña digital, programa software y construyen hardware con diversas utilidades, aunque la mayoría funcionan mejor en la telaraña digital, pueden ser hackers consagrados o piratas informáticos. Su iniciación también se basa en el mismo sistema de meritocracia que su estructura. Su esfera especial es Correspondencia, sus focos habituales son la Informática, Implantes cibernéticos, matemática, programación, equipamientos de vigilancia.

CORO CELESTIAL

Una tradición religiosa que no pone ningún credo por encima de otro, buscando que la humanidad venere al universo, resonando en la canción cósmica. Son dados a proteger a los durmientes y llevarlos a la ascensión a través del conocimiento del Uno, incitándolos a encontrar la canción de la armonía celeste. Su estructura jerárquica está basada en el sistema de la vieja iglesia católica, siendo bastante clara. Los coristas no necesariamente tienen que profesar una fe, basta con que crean en que hay algo más allá afuera que es mayor que ellos, es más importante alcanzar la armonía que creer un determinado dogma. A pesar de su idealismo, la multiplicidad de creencias del Coro es su principal debilidad, no hay acuerdo común y mucha desconfianza entre los credos al interior. Asumen la magia

como la voluntad del Uno, y ellos deben abrirse a ella, encausar la canción y armonizar con esta. Su esfera especial es Cardinal y sus focos el canto, la oración, símbolos sagrados, entre otros.

CUENTASUEÑOS

Espiritistas, amigos de los Animales y de la naturaleza, caminan por las fronteras entre el mundo físico y los reinos oníricos. Son los mediadores entre la humanidad y los espíritus. Chamanes desde los tiempos antiguos, adoradores de los antiguos dioses y seguidores de las tradiciones de tiempos inmemoriales, también los más desdeñados de las tradiciones al ser considerados 'salvajes', sobreviven aferrados a la protección del consejo, viendo como su magia se hace más difícil al endurecerse la celosía en las escépticas ciudades, e incluso en los lugares más místicos es bastante más complicado. Buscan el equilibrio entre ambos mundos y tratan de aferrarse para no perder el contacto con los espíritus y los sueños del otro lado de la celosía. En su mayoría son solitarios y ermitaños y ahora, con los recientes eventos, su fortaleza mágica se ha visto bastante reducida. Su esfera especial es Espíritu y sus focos habituales suelen ser cánticos, fuego, pinturas en la hierba, amuletos, hierbas...

CULTO DEL ÉXTASIS

Magos que buscan la trascendencia del mundo físico, un trance para ver más allá de la experiencia normal, traspasando los límites del pensamiento a través de una ráfaga de experiencias fuertes impulsando más allá los sentidos, usando estímulos como las drogas, el sexo, la danza, la música. Son una de las tradiciones más antiguas y que han mantenido su ideal de sobrepasar las nociones de los límites, aunque sus medios han cambiado y evolucionado con el mismo mundo. No ponen demasiada atención a la organización y trabajar algo desorganizadamente. El fondo principal es que los durmientes superen sus auto limitaciones, yendo al conocimiento a través de nuevas experiencias, obtener la conciencia cósmica es ir más allá de las ataduras del mundo normal. No imponen ninguno de sus focos, pero normalmente tratan de guiar a quienes buscan su apoyo a través de la extensión de sus sentidos. Además, tienen una facilidad para sentir el paso del tiempo, y para relacionarse con el transcurrir del mismo. Su esfera especial es Tiempo; Sus focos habituales son la música, el baile, las drogas, meditación, ayuno, sexo y ejercicio.

EUTÁNATOS

Conocen la muerte, saben que debe llegar y que llegará en algún momento, estos magos suelen traer la muerte consigo, y traen también el renacimiento. Su filosofía ha mezclado varios preceptos hindúes, y poco a poco se ha impuesto la obligación de poner a girar la rueda Eterna de la vida, acabando con los momentos en que esta se encarna, para que esta de otra vuelta y aquella existencia que acaban, reencarne y continúe el ciclo. Matan, pero no por placer ni por poder, llevan esto como una responsabilidad con la que están comprometidos, pero siguen un severo código de moralidad para evitar que esa misma responsabilidad sea su perdición. Son iniciados a través de un ritual denominado 'muerte breve' que consiste en un viaje por el mismo inframundo. Se agrupan en capillas y se reconocen por sus habilidades y su disciplina. La muerte no es el fin, es un fin, y una existencia sin propósito es inútil en el mundo, esa es la filosofía

principal de los Eutánatos. Muchos de los eutánatos cargan con la resonancia de su magia y sus acciones, el Jhor, dándoles un aspecto pálido y cadavérico y afectando sus mismos pensamientos. Su esfera especial es Entropía, sus focos son las armas, los dados, balanzas, cenizas.

HERMANDAD AKÁSHICA

Adiestrar el cuerpo para construir un templo para la mente, y elevar al alma, magos que usan instrumentos sencillos, la meditación, la práctica, el ejercicio y el estudio para llegar hasta el conocimiento. Sobreviven actualmente como una organización enfocada a la mejora del individuo, guiando a aquellos que se acercaban iluminados por su luz interior. La hermandad encarna el equilibrio entre la violencia y la paz, siendo sus raíces espirituales y subsistiendo en las renacientes artes marciales. Los hermanos son bastantes flexibles en su organización, cada discípulo estudia su manera de hallar la armonía y el equilibrio interior para canalizar el Do, para liberarse de los deseos y las cadenas del mundo. Pero aunque esta es su filosofía, es también su debilidad, el enfoque en el crecimiento e iluminación individuales, por lo que no existen guías claras, y muchas veces los jóvenes iniciados terminan abandonando frustrados la Hermandad. El Cuerpo y la Mente de la hermandad está en el Do, el Camino, el arte de entrenar la mente para alcanzar una mente en paz, el Do es la principal disciplina, moral y mística, que busca llevar al practicante más allá de sus límites, y uno de los pilares de esta tradición. Su esfera especial es Mente y sus focos habituales son campanas, meditación, armas, Do.

HIJOS DEL ÉTER

Científicos Tecnomantes que concilian la ciencia inspirada en los genios victorianos y la vanguardia de la tecnología actual, no trabajan rígidamente descartando las imposibilidades y los límites, buscan más allá y producen grandiosas creaciones. Seguidores de una visión subjetiva del universo, los Eteritas son inventores y buscadores en las teorías más extravagantes, su Ciencia va

más allá de lo metódico y lo rígido, está también basada en la creencia. Tienen una organización basada en el reconocimiento a trabajos, algunos se hacen ayudantes y aprendices de los grandes maestros de la Tradición, y mantienen un contacto a través de publicaciones donde ponen descubrimientos y teorías. Nada es imposible, no hay callejones sin salida, solo caminos que otros no han explorado. Sus invenciones y sus fórmulas son su magia, y están altamente personalizadas, variantes de antiguas invenciones o modificaciones a nuevas teorías, prácticamente cada Eterita tiene un estilo de aplicar la ciencia a sus creaciones y de generar las más fantásticas y grandes ideas. Su esfera Especial es Materia, sus focos, los anteojos de éter, ordenadores, ingeniería esquemática, y toda clase de inventos y herramientas.

ORDEN DE HERITIES

Los abuelos de la tradición, los guardianes de la misma, ha instruido grandes archimagos y maestros, ha trabajado más duro por el Consejo que cualquier otra tradición, pero así mismo, ha sufrido más de intrigas políticas y duros golpes a través de la historia, manteniéndose en pie debido a la voluntad y al trabajo duro de los miembros que quedan, luchando más fieramente que ninguna otra Tradición contra la tecnocracia y tratando de recuperar el tiempo perdido en sus luchas internas, se ve amenazada ante la desaparición de sus grandes maestros y sus secretos, muchas capillas Herméticas han caído, y los aprendices deben empezar a vérselas por ellos mismos. Su imagen podría ser la del estereotípico mago, y su enseñanza está basada en la tradición, sus miembros destacan por su conservatismo, creen en que cada mago debe trabajar la chispa de la divinidad, son los que menos se preocupan por los Durmientes, y prefieren enseñar a aquellos que tienen el 'talento'. Sus métodos son esotéricos, aritmáncicos, simbólicos, arqueólogos de lo místico y lo perdido, del simbolismo y los lenguajes mágicos, estudian en sus capillas especializándose en conocimientos arcanos y tratan de mantener una identidad mundana al

mismo tiempo. Su esfera especial es Fuerzas y sus focos son cánticos en Lenguajes arcanos, pentagramas, sellos, báculos, varitas, espadas.

VERBENA

Brujos primordiales, chamanes cambiaformas, seguidores de la magia primitiva. Pequeños magos que se reúnen en cofradías, adoradores de los antiguos dioses paganos de la naturaleza, y creyentes del poder de la misma, conservan bastante de sus elementos originales y se basan en el herborismo, la aromaterapia, los sacrificios y rituales simbólicos. Protectores y amantes de la vida, entendedores de sus secretos, y es el desarrollo del patrón vital de cada ser el que permite crecer y alcanzar la ascensión. De cualquier forma sus ritos son perturbadores y podrían ser demasiado para los jóvenes iniciados, y les ha ganado una reputación de arcaicos y primitivos. Celebran la nueva vida, la fertilidad, son guardianes de los hilos místicos, de la magia natural. Su esfera especial es Vida y sus focos habituales son altares, sangre, runas, sacrificios, hierbas, incienso y cosas por el estilo.

SERES HUECOS

Nihilistas y asociales, disfrutan de la decadencia del mundo, no son funcionalmente una tradición y por lo tanto no ocupan ningún lugar en la tradición. Son casi un producto de la edad moderna, sin una estructura funcional, suelen reunirse en pequeños grupos sociales, su imagen más cercana sería la de magos y jóvenes góticos. Sus intereses difieren también, parecen estar más motivados por disfrutar del placer del final, de lo último que pueda darles el mundo y menos inclinados a llevar sus teorías para la iluminación global. Son versátiles y se especializan individualmente en los conceptos que consideran necesarios, aunque tienen poca convicción y unidad, normalmente están más guiados por su sentir que por su deber. No tienen ninguna esfera especial, y casi cualquier cosa puede ser un foco para su magia.

LOS OTROS

LA UNIÓN TECNOCRÁTICA.

Es indiscutible que es la Unión la que tiene el control de cuerpo, alma y mente de los Durmientes, a través de programas, han logrado trivializar las mentes de la humanidad, han acabado con las Tradiciones, y ahora son los arquitectos del Mundo que han construido, y son los mismos que reaccionan sistemáticamente ante cualquier amenaza su poder.

Pero la construcción de la Tecnocracia se hunde desde sus cimientos, mientras llevan nuevos descubrimientos a la humanidad, la protegen de los peligrosos y expenden el conocimiento, la creatividad se hunde ante la monotonía del paradigma que ha creado la tecnocracia, la torpeza humana se agrava, y los agentes tecnocráticos están ocupados cazando místicos, reconstruyendo tecnologías fallidas y peleando contra la disidencia de la Unión. Antaño era una institución noble, hoy se levanta imponente y corrompida desde sus entrañas.

Para la Unión, ciencia y tecnología es magia, fundamentada en la protección de la realidad, la Tecnocracia trabaja para producir tecnologías que sirvan a la humanidad dentro de las leyes naturales, bajo la premisa de que no están supeditados a creencias o paradigmas, sino a rígidos procesos experimentales, y desdeñan la magia y sus conceptos, sus creaciones funcionan no por su voluntad, sino por su trabajo, su estudio y su mente brillante.

La Tecnocracia opera desde el círculo interno, dividiéndose en diferentes convenciones (las convenciones serían a la Tecnocracia lo que las tradiciones al Concilio), pero la Unión no es un grupo de genios brillantes, muchos son simples durmientes con entrenamiento especial. Aún así, desarrollan un inmenso plan para la humanidad, desde cada convención, buscando la seguridad de

la tierra, la educación, combatiendo enfermedades, mejorando a los humanos, haciendo planes de colonización espacial y tratando de dejar la magia como un mal recuerdo en un mundo en el que ellos tienen ahora el mando.

MERODEADORES:

Unos pocos magos sencillamente enloquecen al despertar o en algún punto posterior al despertar, adquieren una demencia al ver al mundo diferente, y pueden surgir de cualquier facción, en cualquier momento. Son considerados peligrosos, además de que sus avatares retorcidos los protegen del mismo paradoja, haciéndolos prácticamente inmunes a la paradoja, aunque el afectar de manera tan descuidada el mundo podría atraerla sobre los que estén cercanos al Merodeador...

NEFANDOS:

Peligrosos magos enemigos de la misma realidad, sirvientes del olvido y de las fuerzas del caos, contrarios a la Ascensión por completo. Son odiados, perseguidos y temidos, de aspecto siniestro, invierten su avatar y su destino, convirtiéndose en entes de destrucción, asimismo, atrayendo con ferocidad tanto a tradiciones como a convenciones para su pronta destrucción.

LOS PERDIDOS

Algunos magos deciden no unirse a ninguno de los grupos anteriores y se ponen al margen de todo esto, otros despiertan y aprenden las artes por su cuenta, y llegan a fundar nuevas comunidades culturales con su propia idea de ascensión, la mayoría de estos despertados que termina convirtiéndose en autodidactas reciben el nombre de *huérfanos*, o *dispareos*.

EL COSMOS Y LA UMBRA CERCANA

La Teluria: El conjunto de la realidad donde confluye la verdad y la posibilidad, la existencia solo limitada por lo que cada cual sea capaz de imaginar y darle forma.

El Tapiz: Los humanos a través de sus creencias y pensamientos, crean un orden fijo sobre la Teluria, este orden es el que recibe el nombre de Tapiz, los despertados obran sobre las hebras del tapiz, destejiéndolas y retejiéndolas a voluntad para lograr sus efectos, cambiar los patrones del tejido. No obstante manipular así el Tapiz es peligroso, el mago podría destejer algunos hilos, perderse en una maraña o ser rechazado por el mismo patrón, manipular el tapiz es un trabajo que requiere cuidado.

BREVE RECUEÑO SOBRE LA UMBRA CERCANA

Hay una gran parte de la teluria que permanece oculta a la vista de los humanos, una sombra, la Umbra. Solo los Magos y otras criaturas sobrenaturales pueden observarla, aunque el acceso a estos reinos espirituales es cada vez más difícil.

[NdA: Aunque en mago, la Umbra también tiene un papel significativo, los eventos en los que se endurecen la celosía hacen que en La Ascensión no sea tan fácil jugar allí. De todas formas, para tener mayor información, lo mejor es remitirse a Hombre Lobo: El Apocalipsis, o el suplemento Umbra: Sombra de Terciopelo, inclusive, al ser un elemento más persistente en la Edad Oscura, Mago: La Cruzada ofrece un vistazo un poco más profundo y detallado.]

La Celosía: Es una barrera de dos sentidos que separa la Umbra del Mundo Humano, impide a estos cruzar hacia el otro lado y al tiempo impide

que cosas malas salgan de allí a la tierra a causar destrozos. En el pasado era relativamente sencillo atravesar la celosía y caminar por los mundos espirituales, pero recientes eventos endurecieron la celosía, haciendo sumamente doloroso y casi imposible atravesarla, en cualquiera de los dos sentidos. *[NdA: Una breve aclaración: este evento solo afecta a los Magos en esta forma, otras criaturas que caminan de lado no se ven afectados de la misma manera por esto.]*

La Penumbra: Es una sombra del mundo físico, similar pero ligeramente más oscuro, una cuasi-Tierra que existe más allá de la percepción, muy cercana a los deseos del corazón.

La Umbra Astral: También llamado por los magos más viejos la Umbra alta, aquí se esconden secretos de la realidad, se retuercen pensamientos más profundas y muchas respuestas a preguntas del mundo, que solo pueden contestarse a través de búsquedas espirituales.

La Umbra Oscura: Aquí es la morada de los muertos, infestada de caos y entropía, lúgubre y oscura, representa la podredumbre universal, todo al borde del colapso y la destrucción. Andar por estos lugares no es precisamente seguro para un mago.

Dominios y Reinos: Más allá de estos reinos cercanos, se alcanzan reinos espirituales asombrosos y algunos artificiales creados por los mismos magos, que expresan la divinidad de los más grandes magos. Aquí, las reglas funcionan de forma muy diferente.

⊕TROS ⊕CONCEPTOS ⊕IMPORTANTES

Acólito: Servidor de un mago, que no puede realizar magia, pero cree en el poder de su señor.

Areté: Nivel de entendimiento Místico y conexión a la Teluria de un Mago.

Cábala: Grupo de Magos reunidos por un propósito Común.

Capilla: Una Fortaleza de Magos. Son refugios creados o adaptados por los magos, protegidos y libres para experimentar a salvo. En su mayoría están ocultas a los mortales (y enemigos) camufladas, pueden ir desde una camioneta vieja, hasta una mansión en ruinas.

Armagedón, El: El fin de la realidad como se conoce, según una de las leyendas más divulgadas (y obviamente conocidas solo entre los más viejos), en su creación, la esencia primordial del universo se fragmentó dejándolo herido fatalmente, estos pedazos son los avatares de hoy. Se cree que el no sanar estas heridas (a través de la Ascensión) provocaría el fin del mundo, la desaparición de la magia. Incluso algunos son más optimistas y ven el Armagedón como la batalla final entre las fuerzas mágicas destruyendo el mundo conocido.

Esfera: Elemento particular de la realidad que puede ser codificado y manipulado mediante la magia.

Familiar: Espíritu dotado de carne (o algo como cuerpo), al servicio de un mago que le proporciona sustento.

Foco: Objeto, acto, frase, gesto o artificio similar requerido para la realización de la magia. A Través del foco, el mago concentra su creencia y voluntad, haciendo que la magia se produzca.

Iniciación: Prueba por la que un mago joven abandona el aprendizaje y se convierte un miembro en pleno derecho de la tradición.

Magia Coincidente: Magia enmascarada por las circunstancias. Sus resultados podrían deberse a una suma de coincidencias.

Magia Vulgar: Magia que rompe las leyes de la realidad, como lanzar fuego por la boca, volar o transformarse.

Maravilla: Artefacto de Poder Mágico. Pueden ser desde pequeños y poseer una pequeña cantidad de quintaesencia, sus efectos no serían nada grandiosos, hasta objetos legendarios y muy poderosos.

Nodo: Nudos o lugares en el tapiz de la realidad donde es más fácil para un mago manipular las hebras del tapiz, resuenan con la magia que se ha depositado en ellos.

Oráculo: Un Mago legendario cuyo entendimiento ha superado ampliamente el de otros magos, quizás hasta conducirlo a la ascensión.

Paradoja: La defensa y oposición de la realidad al cambio. Puede desencadenarse directamente sobre el mago, o acumularse lentamente.

Quintaesencia: La energía de la magia a partir de la cual todas las cosas son creadas y eventualmente terminan por regresar a ella.

Trinidad Metafísica: La triada de las fuerzas fundamentales de la inmovilidad, el Dinamismo y la Entropía.

Umbrole: Cada una de las criaturas y espíritus de los reinos espirituales.

ESFERAS

El término esfera resulta ser un mero "formalismo" para nombrar las afinidades de cada arte mágica, un trabajo realizado por el antiguo concilio de las nueve tradiciones mágicas (y según rumores por la orden de la razón). Cada esfera representa un aspecto de la magia, un campo específico y normalmente cada tradición se ha especializado tanto en una, que es la base de sus estudios, sus estilos y hasta de sus conceptos. A diferencia de otros juegos, aquí no existe poderes predeterminados, el límite es la voluntad del propio mago, combinando las esferas puede lograr toda gama de efectos, claro está con el apropiado conocimiento, así que cada nivel representa un grado de profundidad, y una forma de ver estos cinco niveles se puede resumir de la siguiente forma:

Para sentir algo: Nivel Uno.

Para darle un empujón: Nivel Dos

Para afectarlo de forma Duradera: Nivel Tres

Para hacer algo grande con ello: Nivel Cuatro

Para hacer algo realmente grande: Nivel Cinco

A continuación, las nueve esferas y sus niveles.

[NDA: Me tomo aquí la libertad de no traducir los nombres de los niveles, puesto que son solo niveles y no poderes, pero para quienes quieran el nombre, saben donde buscarlos...]

CARDINAL

Especialidades: Artificio, Encantamientos, Canalización, Creación, Destrucción, Percepciones, Efectos Resonantes.

La primera y más alta de las esferas, el estudio de la quintaesencia, la manipulación de la teluria, cada cosa está alimentada de energía Cardinal, por la naturaleza fluyen multitud de canales y este es el origen de la magia. Cardinal resulta ser la base de los logros más poderosos y permanentes de cualquier Tradición y cualquier Esfera.

● Nivel 1

Los iniciados aprenden a "percibir" las hebras de energía, de acuerdo al estilo del mago, puede sentir de forma diferente esta energía, captar la resonancia. Así mismo, un mago puede absorber más allá de la puntuación de su Avatar, variando la cantidad de acuerdo con la fuente.

●● Nivel 2

El mago puede canalizar la Energía De Cardinal e imbuirla en encantamientos y objetos, crear cosas o lanzar descargas de energía odílica, puede conjurar y hacer más poderosos sus urdimbres.

●●● Nivel 3

El mago ya versado, puede refinar la Quintaesencia libre a partir del Tass, puede llevarla a seres vivos o transferirla a patrones más sólidos que con el nivel anterior, puede valerse de esta energía para fortalecer rituales. Aún es necesario tener una fuente de Quintaesencia o Quintaesencia libre.

●●●● Nivel 4

El mago puede aumentar el poder de objetos o desvanecerlos, dándoles cualidades extra simplemente debilitándolo y consumiéndolo, puede drenar la quintaesencia de cualquier parte sin estar cerca de un nodo o una fuente. Aún no puede afectar a seres vivos con estos efectos de la misma manera como puede afectar objetos inanimados.

●●●●● Nivel 5

El maestro de Cardinal, puede aquí canalizar quintaesencia desde cualquier patrón de otra criatura (fantasmas, vampiros, humanos) para alimentar su avatar. De la misma forma, el mago puede negar paradoja usando a su favor la energía odílica o incluso crear nodos en cualquier lugar y colorear con su resonancia la nueva fuente quintaesencial.

⊕CORRESPONDENCIA

Especialidades: Distorsión, Espionaje, Conjuración, Guardia, Portales. Teletransportación,

Correspondencia es la representación del conocimiento del Espacio en el mundo, el mago simplemente comprende la conexión entre lugares y objetos por todo el mundo, las distancias dejan de ser un problema, los estudiosos de esta esfera, aprenden a expandir sus sentidos, a tener consciencia de más allá de las limitaciones físicas, y pronto a moverse entre objetos que guardan relaciones o incluso aislados por completo.

● Nivel 1

El mago empieza a comprender y a percibir el espacio, a comprender sus medidas y las distancias con rapidez, y en combinación con otras esferas, a percibir "la lejanía o cercanía" de otros seres, objetos, o nodos de quintaesencia, incluso de efectos coincidentes.

●● Nivel 2

El mago puede extender sus sentidos a la distancia, incluso entrar en contacto con ellos, observar, oler, tocar, sentir, incluso con las esferas adecuadas, lograr efectos de transporte, no obstante, estas urdimbres dejan su huella, detectable con Correspondencia 1.

●●● Nivel 3

El adepto de Correspondencia puede crear portales a locaciones conocidas o desconocidas, puede reforzar el espacio y sellar portales, incluso afectar patrones lejanamente, incluso puede abrir varios portales y percibir varios lugares distintos al mismo tiempo, con todas las consecuencias que esto acarrea.

●●●● Nivel 4

Aquí el hechicero es capaz de rasgar el espacio y crear "agujeros de gusano" por donde no solo él puede pasar, el control de Correspondencia a este nivel permite toda gama de efectos bizarros, el mago podría estar en dos sitios al tiempo, claro

está, que sin el adecuado control de Mente o vida, esta experiencia podría ser confusa y estremecedora.

●●●●● Nivel 5

El maestro de Correspondencia puede manipular el espacio a su antojo, modificar dimensiones, transportar elementos, y lograr imposibles como hacer que varias cosas estén en el mismo lugar al mismo tiempo, puede distorsionar distancias y duplicar patrones externos.

ENTROPÍA

Especialidades: Caos, Disolución, Destino, Azar, Orden, Nigromancia.

El profundo conocimiento del azar, la fortuna, el caos y el destino, un estudioso de entropía logra sentir el fluir de las probabilidades, afectar las cosas y lograr convenientes casualidades a su favor, o en contra de otros. Sus practicantes creen que mantienen cierto equilibrio y son los custodios del arte del cambio. No obstante, solo hasta el nivel 4 se pueden lograr urdimbres que dañen directamente a otros patrones vivos.

● Nivel 1

El mago puede "sentir" el destino y la probabilidad, aunque se trate de información poco precisa, resulta ser fiable, así, el aprendiz podría percibir relaciones entre eventos pocos probables, la fortuna de patrones expertos, o debilidades en otros patrones (heridas, grietas, puntos débiles).

●● Nivel 2

A este nivel el mago ya puede afectar la probabilidad a su favor, puede invocar conjuros sobre acontecimientos para obtener "un poco de suerte", aunque entre más complejo e improbable, más difícil será lograr lo deseado, incluso, con otros conocimientos el mago podría anticiparse a eventos o propiciar que pasen en determinados momentos.

●●● Nivel 3

El mago es capaz de afectar patrones sencillos (objetos inanimados) e invocar el caos a través de sus urdimbres, es capaz de dañar cosas, provocar averías y fallas en sistemas o artefactos, o por el contrario, fortalecer objetos y hacerlos durar más allá, no obstante, estos efectos no son permanentes y suelen desvanecerse tras algún tiempo.

●●●●Nivel 4

El hechicero es capaz de afectar patrones vitales, de bendecir o maldecir a los seres vivos, invocando el caos a su favor, podría hacer que su objetivo enferme, o que sea muy afortunado, saludable y resistente, los efectos poderosos llegan a ser realmente duraderos.

●●●●Nivel 5

El maestro de Entropía es capaz de afectar ideas y conceptos, puede fortalecer o debilitar pensamientos, percibe y es capaz de desviar las tendencias y el fluir de percepciones y puntos de vista, con los estudios adecuados, podría derribar conceptos y establecer los propios.

ESPÍRITU

Especialidades: Manipulación de la Celosía, Naturalismo, Nigromancia, Posesión, Viaje Umbral.

Esta esfera coordina la materia efímera entre la quintaesencia pura y lo material: La Umbra, la sombra del mundo real, en donde residen los espíritus y diversas manifestaciones de la realidad, un lugar estudiado por chamanes, hechiceros y tecnomantes, para los primeros, una tierra mágica inherentemente, para los segundos, Una dimensión alterna (y su esfera se llama ciencia Dimensional). Gracias a espíritu es posible atravesar la capa que separa ambos mundos y entrar en la Umbra, aunque antaño fuese tarea sencilla, en los últimos tiempos se convirtió en una tarea peligrosa, incluso los maestros de este arte la practican con precaución. Además, siempre es útil tener aliados invisibles.

●Nivel 1

El aprendiz puede extender sus sentidos para ver a través de la Celosía, será capaz de percibir fantasmas, espectros y demás espíritus que estén cercanos, incluso detectar fetiches, con una combinación adecuada de poderes, debería ser capaz de percibir más allá, o incluso de determinar la relación de un objeto en el mundo material con el mundo espiritual.

●●Nivel 2

El mago ahora puede afectar físicamente y por un momento elementos en la umbra, podría golpear o mover cosas, podría atraer espíritus o extender su visión más allá de la penumbra (con las adecuadas esferas), incluso podría reforzar o debilitar la celosía o transmitir a otra criatura la visión de la Umbra espejo (o Penumbra) tal como en el nivel 1.

●●●Nivel 3

A este nivel el mago es capaz de "caminar de lado" (atravesar la celosía), si es lo suficientemente arriesgado como para atravesar la Celosía, en cualquier caso, resulta ser una tarea peligrosa y llena de peligros. Una vez allí, puede interactuar con Umbrales y espíritus, podría despertar o dormir a los mismos, con sus respectivas consecuencias en el mundo material, puede viajar a través de los reinos espirituales, no obstante muy pocos emprenden el camino sin un mapa confiable, e incluso con otras esferas, podría forjar temporalmente elementos espirituales que bien puede usar mientras esté en la Umbra.

●●●●Nivel 4

El adepto de Espíritu, puede no solo transportarse sino transportar a otros más allá de la Umbra, su control es tal, que es capaz de desgarrar por completo la celosía o reforzarla de manera que sea imposible cruzarla, con las consecuencias adecuadas, incluso de crear portales para cruzar hacia el mundo espiritual. También tiene mayor poder e influencia sobre los espíritus, pudiéndolos atar o forjar con ellos fetiches para su uso.

●●●●●Nivel 5

Este es el nivel de maestría en Espíritu, un mago puede moldear ahora de acuerdo con su voluntad la materia espiritual, puede reformar o curar a los espíritus (lo cual puede ser muy bueno o muy malo), e incluso con una gran fuente de quintaesencia podría forjar reinos de Horizonte, dominios personales del mago, que claramente, corresponde a una labor titánica. Asimismo el mago puede ver los avatares del mundo físico, es con este nivel que se puede realizar el siempre vulgar y peligroso ritual del Gilgul, la destrucción del avatar de un mago. Algunos chamanes simplemente optan por usar este gran poder para viajar más allá de la Umbra cercana, internándose en las tierras espirituales y desapareciendo.

FUERZAS:

Especialidades: Elementos, Física, Tecnología, Clima.

El más poderoso control elemental, un mago que se entrene en esta esfera, será capaz de usar las fuerzas de la naturaleza a su alrededor, de crear poderosos conjuros e invocar efectos de gran magnitud, desde su propia visión de las fuerzas en el universo, el mago puede manipularlas y usarlas a su favor, convocar truenos, provocar huracanes, rodearse de llamas, todos estos son las posibilidades que abre esta esfera, no obstante, sus practicantes se ven envueltos en resonancias poderosas y perceptibles aún para los mortales, tanto poder es difícil de manejar, y muchos de los Hechiceros de Fuerzas, terminan tarde o temprano atrayendo a la paradoja con conjuros vulgares, después de todo, es la naturaleza en acción la que controla el mago, ni más, ni menos.

●Nivel 1

El aprendiz, logra percibir las fluctuaciones y corrientes de las fuerzas elementales de la naturaleza, determinar su interacción e incluso percibir de donde provienen, puede usar este conocimiento para lograr proezas como observar

en la oscuridad. Incluso en conjunto con otras artes, podría rastrear la fuente de las fuerzas o determinar la quintaesencia que porta cada una.

●●Nivel 2

El mago puede desviar las fuerzas en la medida que interactúen con él o alrededor de él, no obstante solo puede influenciar fuerzas concretas y no demasiado grandes, un mago con este nivel de Fuerzas podría hacer bailar pequeñas llamas, o hacerse invisible, incluso usando otras artes, podría extender sus efectos a objetos o a las mismas fuerzas.

●●●Nivel 3

Ahora el mago puede afectar y transmutar las fuerzas, aunque aún no puede lograr efectos poderosos, es posible que cree de la nada estallidos elementales (imbuyendo cardinal), que cambie las propiedades elementales o incluso transformando las mismas energías (haciendo el fuego hielo, o la oscuridad luz), y en combinación con las artes de Materia, realizando transmutaciones de los objetos en fuerzas elementales o viceversa.

●●●●Nivel 4

El mago puede extender el control y el desvío a fuerzas ahora mayores, aunque aún no puede generarlas de la nada, es capaz de producir efectos asombrosos, el adepto podría ser capaz de desvanecer toda la luz de un lugar, hacer invisible un edificio, incendiar un bosque o derretir enormes áreas nevadas, aunque la mayoría de estos efectos son inherentemente vulgares.

●●●●●Nivel 5

Un maestro de fuerzas es un mago realmente temible, a partir de tal control de la esfera, es capaz de producir enormes estallidos de energía, conjurar fuerzas de la nada (con cardinal aún), crear enormes tormentas elementales, o invocar cataclismos. Un mago con este nivel de maestría es de temer, y al mismo tiempo es un imán de paradoja.

MATERIA:

Especialidades: Alquimia, Conjuración, Transmutación, Forja, Creación.

El arte del moldeador, a través de esta esfera es posible darle forma a cualquier elemento que rodea la Teluria, con herramientas o simplemente con sus manos, el mago puede dar vida a todo tipo de creaciones sólidas, cambiar sus características o incluso dar rienda suelta a un sentido artístico, en los niveles más avanzados es posible realizar grandes proezas que sobrepasan la línea entre la materia y la energía.

●Nivel 1

El mago puede discernir y reconocer los elementos que componen los objetos y las estructuras, sería capaz de entender sus propiedades e incluso de entender su forma (y hallar si esconde algo), incluso, junto con otras artes, podría extender su visión a otros lugares o patrones.

●●Nivel 2

En este punto se es capaz de realizar transmutaciones básicas, de composición más no de forma o estado, aunque al practicante le es imposible obrar para conseguir elementos complejos (radioactivos o no fáciles de conseguir), puede cambiar la naturaleza de las cosas, convertir el plomo en oro, el agua en vino, o la cerveza en agua. Con Cardinal podría crear objetos básicos, casi siempre estáticos, con otras esferas podría buscar donde conseguir determinado material, o moldear a los deseos de un espíritu un contendor físico.

●●●Nivel 3

El mago se convierte en un modelador, es capaz de reformar la materia a su gusto, darle la forma deseada, o modificando las propiedades de los mismos, reparar o separar cualquier objeto, incluso con los conocimientos necesarios, podría fundir patrones vivos con patrones sólidos, o hacer que la misma materia se amolde a sus deseos.

●●●●Nivel 4

El adepto de Materia es capaz de reconstruir o conjurar patrones más complejos, objetos y maquinarias con partes móviles, realizar aleaciones difíciles. Con otras esferas, podría hacer aparecer comida, fundir patrones vivos, o incluso transformar criaturas o fuerzas en materia sólida.

●●●●●Nivel 5

El Maestro tiene el control de la materia al punto que puede obrar para construir elementos completamente nuevos, otorgarle las propiedades a su antojo (peso, densidad, punto de ebullición) e incluso alterar drásticamente las propiedades de cualquier material, incluso en combinación con otros patrones, darle efectos inesperados y sumamente bizarros. El mago es capaz de dar forma a creaciones y efectos inimaginados.

MENTE:

Especialidades: Comunicación, Viaje Astral, Sueños, Potenciación de las facultades, Ilusiones.

Una de las artes basadas en la meditación y la búsqueda interior, un mago experto versado en la esfera de mente es capaz de comprender el pensamiento más allá de las palabras y las ideas, las puertas de la filosofía y el entendimiento se abren para él, es capaz de manipular pensamientos, de provocar sueños, implantar ideas, o simplemente de dejar las limitaciones de su cuerpo y realizar verdaderos viajes astrales. Las artes de Mente son casuales muchas veces, discretas y aunque no tan especializadas en hacer daño, siempre útiles y respetadas.

●Nivel 1

El iniciado es capaz de percibir emociones intensas asociadas a personas u objetos, aunque no se trate de información específica, podrá rastrear el rastro emocional en la misma. El mago puede blindar su mente a ataques mentales,

enmascarar su aura levemente ó aumentar su concentración o mejorar sus habilidades mentales.

●●Nivel 2

El mago puede percibir pensamientos más superficiales de otras personas, percibir con más fuerza y especificidad las impresiones sobre objetos, determinar resonancias, lanzar impulsos e impresiones emocionales, de una manera discreta, redibujar por completo su aura, e incluso alterar la percepción que otros podrían obtener al intentar leer su mente.

●●●Nivel 3

El mago es capaz de potenciar sus capacidades y su entendimiento, la comunicación mental ya no es un obstáculo, puede proyectar sus pensamientos nítidos en otras mentes, leer la memoria, comprender motivaciones y experiencias; incluso, es capaz de extender su consciencia durante los sueños, entrar en los ajenos o dejar su cuerpo y adentrarse en el Ensueño.

●●●●Nivel 4

A este nivel el adepto es capaz de invadir pensamientos y voluntades, ningún secreto está lejos de él, puede hacerse con la voluntad de otros y obligarlos a actuar de acuerdo a sus intereses, modificar recuerdos. Puede blindar su mente y la de otros, y con gran maestría, separarse temporalmente de su cuerpo y viajar por la Umbra Astral, lleno de ideas, pensamientos y todo tipo de sorpresas.

●●●●●Nivel 5

Un maestro de Mente adquiere tal control sobre esta esfera, que es capaz de inyectar ideas, sentimientos, pensamientos, recuerdos de una manera natural, puede rehacer y crear consciencias e insuflarlas sobre patrones vivos o materiales, incluso puede viajar más allá de la Umbra cercana e internarse sin cuerpo en los reinos profundos de la umbra.

TIERIPI⊕:

Especialidades: Profecía, adivinación, viaje temporal.

Una de las artes más esotéricas, que manipula uno de los elementos más cotidianos, el arte del tiempo ha sido desde tiempos inmemorables objeto de estudio, quienes comprenden el flujo temporal, sus fluctuaciones, sus ciclos, sus dilataciones y contracciones. un mago con el control del tiempo, puede retorcerlo e influenciarlo a su favor, aunque manipularlo cuando ha afectado su propia perspectiva es más difícil, sigue siendo una ventaja considerable; además, combinar la esfera de tiempo con otras esferas le permite hacerse con efectos verdaderamente inesperados.

●Nivel 1

El iniciado aprende a percibir las interrupciones en el fluir del tiempo, sentir con exactitud las horas, minutos y segundos, su percepción le permitiría determinar cuando se ha puesto en acción un efecto de tiempo.

●●Nivel 2

El mago es capaz de escudriñar desde su posición, el fluir de pasado y futuro, aunque entre más lejos intente otear, más inexacta será la visión. Puede usar correspondencia para mirar en otras locaciones, o materia para determinar la historia de un objeto, incluso puede reforzar el tiempo a su alrededor para evitar que sea afectado por otro hechicero.

●●●Nivel 3

Un mago versado en esta esfera, es capaz de afectar de manera importante el tiempo, puede hacer que fluya de manera más rápida o más lenta para sí mismo o para otro, pudiendo protegerse del exterior congelado en el tiempo, o realizar acciones de manera veloz. Incluso, con mucho esfuerzo y riesgo, es capaz de provocar pequeños ciclos en el tiempo para cambiar el curso de eventos muy recientes.

●●●●Nivel 4

El mago es capaz de detener por completo el tiempo, o encerrar en burbujas donde el tiempo se mueva diferente por completo, se puede lograr que determinados efectos se disparen ante un evento determinado (con el adecuado uso de Entropía).

●●●●● Nivel 5

El maestro de tiempo es capaz aquí de crear poderosos efectos, usando todo su conocimiento en las esfera, y con un ancla, puede realizar viajes por líneas temporales, al pasado o al futuro, o permanentemente, incluso catapultar a otros permanentemente en el tiempo, o efectos más pequeños como cambiar de lugar objetos en líneas temporales diferentes.

VIDA

Especialidades: Clonación, Creación, Curación, Evolución, Cambio de Forma.

Los maestros de vida, son los grandes sanadores y entendedores de los lazos de todas las criaturas con la quintaesencia, mientras se mueven en la teluria, absorbiendo la energía primordial, fortaleciéndose, debilitándose, creciendo, envejeciendo, un mago de Vida, es capaz de curar, o de dañar con la misma facilidad, y de combatir las magias dañinas, normalmente un maestro de vida viene rodeado de un aura de salud y esperanza.

● Nivel 1

Un mago puede sentir la vitalidad, determinar género, edad, presencia de los seres vivos que se encuentren cercanos, con otras esferas es posible determinar si se sufrirán enfermedades (o cuales se sufren), e incluso la conexión de patrones vivos con flujos de quintaesencia.

●● Nivel 2

Un novicio de Vida puede afectar patrones vitales sencillos, insectos, invertebrados, plantas y

reformularlos a voluntad, dándoles nuevas características, puede así mismo producir efectos sobre sí mismo, curar sus propias heridas, y enfermedades, o incluso crear efectos que se disparen cuando sea herido, incluso podría aumentar su fortaleza y resistencia ante determinados objetos o fuerzas.

●●● Nivel 3

El mago es capaz de afectar su propio patrón vital de varias formas, podría dotarse de garras, agallas, cambios menores que le otorguen ventajas (aunque será propenso a hemorragias de patrón), a este nivel puede afectar de manera más notoria patrones un poco más complejos, alterar procesos vitales o con ayuda de Cardinal, crear criaturas simples de la nada, aunque sin inteligencia.

●●●● Nivel 4

El adepto adquiere gran conocimiento sobre patrones vitales, pudiendo alterar de manera considerable el suyo y el de otros, él mismo puede transformarse en otras criaturas (de aproximadamente misma masa y tamaño) con todas las consecuencias que esto puede acarrear, ante sus manos, ninguna criatura puede oponerse, puede moldear a otros seres, curarlos o dañarlos, incluso con otras artes, provocar efectos poderosos y otorgarse características inverosímiles.

●●●●● Nivel 5

Un verdadero maestro no tiene limitaciones para alterar su patrón vital, puede adquirir la forma que desee sin preocuparse por perder su identidad, puede cambiar otros patrones con gran facilidad, moldear nuevas criaturas (aunque estas no tendrán consciencia). Con Quintaesencia, el mago podría retrasar su envejecimiento, reencarnar o insuflarse de vitalidad, para resistir daños.

REGLAS DE CREACIÓN DE UN MAGO

(CORTESÍA DE FENRISS)

CONCEPTO

El Concepto es la noción básica de tu personaje. No tiene que ser más que una idea general (salvaje, matón escurridizo, ladrón de guante blanco, defensor de la justicia, etc), pero debe bastar para poner en marcha tu imaginación. Más adelante comenzarás a elaborar los detalles de su vida y a elaborar su trasfondo, pero el Concepto es la chispa, ese pequeño aliento de vida que se le da a tu personaje para comenzar a existir.

Esta idea hace referencia a lo que el personaje era antes de convertirse en una criatura sobrenatural. Muchas criaturas se aferran desesperados a cualquier aspecto que hayan podido salvar de su vida anterior (la imagen que tenían de sí mismos, su profesión, el modo en que vivían, etc). En su nuevo modo de vida los ecos de su antigua existencia es todo lo que se interpone entre ellos y la locura.

El concepto es importante porque ayuda a tu criatura a relacionarse con el universo. No se trata de un Rasgo numérico, y apenas tiene efectos mecánicos en el juego. Su ventaja es que te permite formular una personalidad para tu personaje y proporciona un ancla para cualquier criatura que desee preservar lo que le queda de su antiguo yo... o luchar contra él.

FACCIÓN

Todas las criaturas de Mundo de Tinieblas se dividen en grupos o facciones. Para el caso particular de Mago, las facciones son Tradiciones. La facción de un personaje es su "familia" sobrenatural. En algunos juegos es elección de la criatura pertenecer a una facción, mientras que en otros juegos la facción le viene por herencia. Los magos deciden el grupo en base a su forma de pensar y actuar.

Si un jugador lo desea no tiene porqué elegir facción, aunque lo normal es que todos

pertenezcan a una (nuevamente, el Narrador puede prohibir esto). En casi todos los juegos hay una "facción" despreciada y ridiculizada (Seres Huecos en Mago). Son las criaturas sin facción, destinadas a vagar solitarias y sin apoyo durante el resto de su vida y que se les llama colectivamente de esa forma, aunque realmente no son una facción.

HISTORIA

El pasado de una persona es el cimiento sobre el que se construye su personalidad, motivo por el que deberías tener alguna idea de cómo fue la vida de tu criatura antes de entrar en el mundo sobrenatural para comprender quién es. La historia sirve como elemento narrativo que puede ayudar a detallar la existencia mortal y la personalidad del personaje hasta el momento del comienzo de la crónica. Las relaciones románticas, la escuela, el trabajo, la familia, las amenazas externas son el tipo de cosas que podrías abordar en la historia. Cuando la hayas terminado comprenderás perfectamente la historia de tu criatura y descubrirás algunos elementos del pasado que incluso tú mismo ignorabas cuando comenzaste la creación del personaje.

La historia ofrece durante la crónica un marco de referencia para todo lo que sucede al personaje y para el modo en el que reacciona a los acontecimientos. Sin la historia el personaje no podrá estar completo. Se trata de algo no muy simple, pero tampoco extensamente elaborado, parecido a la página en la que el novelista presenta a grandes rasgos la historia de un personaje que acaba de aparecer. Es imprescindible para comprender sus motivaciones, pero no debe ser más extenso de lo necesario. Es posible que tus primeros personajes tengan historias reducidas, no más de una cara en una hoja. Sin embargo, a medida que adquieras la costumbre de elaborar las historias comenzarás a crear historias más profundas y

elaboradas, parándote incluso en detalles de la vida de tu personaje como su marca de cigarrillos favorita, la asiduidad con la que va al cine y otras descripciones de mínimo impacto en la crónica.

Las siguientes preguntas sirven como trampolín para descubrir la historia del personaje. Si no te encuentras creativo para escribir tu propia historia siempre puedes intentar responder a estas preguntas. Cuanto más sepas de tu personaje más real parecerá cuando empiece el juego.

¿Qué edad tienes?

¿Cuándo naciste? ¿Qué edad tenías cuando dejaste de ser un humano norma (Despertaste como mago...)? ¿Qué edad aparentas? ¿Eres más maduro de lo que pareces, menos?

¿Qué tuvo de especial tu infancia?

¿Cómo fue tu niñez? ¿Cómo se forjaron tus motivaciones y actitudes básicas? ¿A qué escuela fuiste? ¿Quiénes eran tus familiares inmediatos? ¿Eran importantes o personas sencillas? ¿Fuiste al instituto? ¿Vivías en un pueblo o estabas siempre viajando de un lugar a otro? ¿Fuiste a la universidad? ¿Huiste de casa? ¿Practicabas algún deporte? ¿Duró alguna de tus amistades infantiles hasta la madurez?

¿Qué tipo de persona eras?

¿Eras alguien decente o te portabas como un completo idiota? ¿Tenías familia? ¿Cómo te ganabas la vida? ¿Tenías verdaderos amigos? ¿Qué motivaciones y metas tenías en la vida? ¿Te echará alguien de menos?

¿Cuál fue tu primer contacto con lo sobrenatural?

¿Cuándo comprendiste que te seguían? ¿Creías en lo oculto antes del cambio? ¿Cuándo conociste a tu primera criatura sobrenatural? ¿Sentiste miedo? ¿Incredulidad? ¿Furia? ¿Qué era lo que más te asustaba?

¿Cómo te cambió convertirte en una criatura sobrenatural?

¿Cómo te capturaron? ¿Dónde sucedió? ¿Lo vieron los demás? ¿Qué efectos produjo en los testigos? ¿Fue terrorífico? ¿Emocionante? ¿Aceptas tu nueva condición sobrenatural? ¿Te adaptas bien o te cuesta asumirlo?

¿Cuándo conociste a los demás miembros del grupo (cábala)?

¿Te llevas bien con los demás personajes? ¿Hace cuánto tiempo que los conoces? ¿Os unísteis por azar o por designio? ¿Compartís los mismos objetivos? ¿Cuánto tiempo lleváis juntos?

¿Dónde vives ahora?

¿Tienes alguna casa permanente? ¿Sigues en el lugar donde vivías como mortal? ¿Vives en un apartamento urbano? ¿En un edificio abandonado? ¿En una cabaña en el campo? ¿Saben los demás donde encontrarte?

¿Sigues llevando una vida normal?

¿Sigues teniendo contactos con la gente que conocías cuando no eras una criatura sobrenatural? ¿Se te da por muerto? ¿Sigues vigilando a tus seres queridos desde la distancia? ¿Alguno de tus amigos sabe que eres una criatura sobrenatural?

¿Qué te motiva?

¿Qué guía tu vida como criatura sobrenatural? ¿Buscas venganza? ¿Añoras tu vida anterior? ¿Tienes alguna ambición dentro de tu sociedad sobrenatural? ¿Si se te concediera un deseo, cuál sería?

A un personaje sin motivación más le valdría no haber sobrevivido a su conversión en criatura sobrenatural. Conocer lo que mueve a tu personaje es vital para comprenderlo. Los valores de una criatura suelen ser muy diferentes de los de los humanos normales, ya que su nueva condición puede cambiar por completo la personalidad. Piensa en dónde ha estado el personaje y dónde te gustaría verlo ir (o dónde le gustaría ir a él). Cuando tengas una idea de las metas del personaje estarás un paso más cerca de convertirlo en una personalidad propia y completa.

NATURALEZA Y CONDUCTA (ARQUETIPOS)

Después de elegir el concepto y elaborar su historia ya debes tener una idea mucho más clara de cómo es tu personaje. Ahora debes elegir una Naturaleza y Conducta para tu personaje. Estos Rasgos psicológicos, conocidos como *Arquetipos*, ayudan a comprender qué tipo de persona es la criatura. No se trata de elementos imprescindibles para jugar, pero a veces ayudan a los jugadores a formarse una idea más clara de cómo deben interpretar a sus personajes.

La Conducta es el modo en el que la criatura se presenta al mundo exterior, la "máscara" que viste para proteger su verdadero ser. La Conducta suele ser diferente de la Naturaleza, aunque no siempre es el caso. Este Rasgo se refiere también a la actitud que el personaje adopta con más frecuencia: la gente cambia de Conducta tan a menudo como de idea. No tiene efecto alguno sobre las reglas.

La Naturaleza es el yo "real" del personaje, lo que es en lo más íntimo. El Arquetipo elegido por el jugador refleja el verdadero concepto que el vampiro tiene de sí mismo, de los demás y del mundo. La Naturaleza no tiene por qué ser el único aspecto de la personalidad del personaje, sólo el más dominante. También se emplea para determinar la capacidad del personaje para recuperar Fuerza de Voluntad.

SELECCIONAR ATRIBUTOS

Ahora es el momento de asignar números. El primer paso en la determinación de los Rasgos numéricos es ordenar por preferencias los *Atributos*, las habilidades naturales de las que dispone el personaje. ¿Qué fuerza tiene? ¿Es atractivo? ¿Se mueve rápido? ¿Es listo? Los *Atributos* responden a estas preguntas y a muchas más. Todos los personajes de Mundo de Tinieblas disponen de nueve *Atributos* divididos en tres categorías: Físicos (Fuerza, Destreza, Resistencia), Sociales (Carisma, Manipulación,

Apariencia) y Mentales (Percepción, Inteligencia, Astucia).

El jugador debe decidir qué grupo de *Atributos* será el que su personaje tenga más desarrollado (primario) y después aquel en el que sea normal (secundario). Por último se designa el restante como el punto débil del personaje (terciario). ¿Es la criatura poderosa pero poco sociable, o tan atractivo como estúpida? La historia tiene mucho que ver en la distribución, ya que durante la historia quedan definidas las cualidades destacables del personaje. Si la historia de la criatura muestra a un veterano de guerra, seguramente tiene como primarios los *Atributos* Físicos, mientras que un magnate de los negocios debería tener como primarios los *Atributos* Sociales.

Todos los personajes comienzan con un círculo en cada *Atributo*, lo que refleja las capacidades mínimas que un humano medio puede tener. Las prioridades del personaje determinan cuántos círculos se pueden asignar a cada grupo de *Atributos*. El jugador puede distribuir siete entre su grupo primario, cinco entre el secundario y tres en el terciario. Por ejemplo, el veterano de guerra antes mencionado asignaría siete círculos a la categoría Física, mientras que el magnate de los negocios los asignará en sus *Atributos* Sociales. Recuerda que la distribución de puntos debe ir en consonancia con la historia que habías creado.

SELECCIONAR HABILIDADES

Las *Habilidades* también se dividen en tres categorías: Talentos, Técnicas y Conocimientos. Los *Talentos* son *Habilidades* intuitivas heredadas o aprendidas "en el campo". Las *Técnicas* han sido adquiridas mediante riguroso entrenamiento o una gran determinación. Podrían aprenderse con una práctica cuidadosa, pero también gracias a un intenso entrenamiento. Los *Conocimientos* son precisamente eso. Se trata de capacidades típicamente intelectuales que pueden estudiarse por medio de clases y libros.

Como los Atributos, durante el proceso de creación hay que ordenar estos tres grupos de Habilidades como primario, secundario y terciario. El primer grupo recibe trece círculos, el segundo nueve y el tercero cinco. Hay que señalar que, al contrario que los Atributos, los personajes no empiezan con círculos en ninguna Habilidad. También hay que tener en cuenta que en este paso no se pueden comprar más de tres círculos en ninguna Habilidad. Podrás superar este límite con los puntos gratuitos, pero eso vendrá más tarde. También en este paso se tiene que tener muy en cuenta la historia del personaje, que es la que define qué Habilidades habrá aprendido a lo largo de su vida. El veterano de guerra puede que tenga extensos conocimientos sobre el manejo de armas, la intimidación, control de sus emociones y aptitudes de mando. Por otra parte, el magnate de los negocios tendrá habilidades que apoyen su historia, como Habilidades que le ayuden a manejar sus empresas, manejar sus inversiones y tratar con otras personas.

Las Habilidades no tienen porqué coincidir con los Atributos en la elección de prioridades. Un personaje puede tener como primario los Atributos Mentales y los Talentos. La distribución de las tres columnas no implica que se relacionen cada grupo de Atributos con las Habilidades que se encuentran debajo.

ÉLEGIR VENTAJAS

Ahora llega la parte de la generación del personaje durante la que la criatura se hace verdaderamente único. Las *Ventajas* son Rasgos que convierten al personaje en un aspirante a la jerarquía de su especie. Aquí no hay que asignar prioridades, ya que se dispone de un número fijo de círculos (que puede aumentarse más tarde mediante puntos gratuitos) para cada categoría. Cada tipo de criatura sobrenatural tiene sus propias Ventajas que la hacen diferente de las demás. Los vampiros tienen sus Disciplinas, que engloban poderes similares dentro de ellas. Los hombres lobo tienen los Dones, que son poderes concedidos por los Espíritus. Los magos utilizan

las Esferas, que es la forma en la que realizan proezas mágicas. Además de los poderes, cada criatura tiene sus propios Rasgos distintivos (Reserva de Sangre, Rabia, Areté) y es por esto por lo que las ventajas se explicarán en un apartado independiente para cada criatura, junto con un esquema global de todo el proceso para que sea más sencillo de visualizar.

ESENCIA

Aunque los magos guían sus poderes mediante la voluntad y la creencia iluminada, están influidos por los patrones del universo que resuenan en sus propias almas. Cada Avatar Despertado concede a su mago el don del poder místico, pero también da forma a la aproximación que ese mago toma hacia sus capacidades. Por tanto, la Esencia es un aspecto interpretativo que determina la dirección del yo mágico interno. Esta Esencia afecta a la senda que el mago tomará hacia la Ascensión. Elige de una lista en el libro básico y fíjate en que las Esencias siguen categorías fijas. Es más fácil elegir una de las indicadas que tratar de inventar una propia.

TRASFONDOS

Un personaje inicial tiene siete círculos en *Trasfondos* que el jugador puede distribuir como desee. Estos Rasgos deben concordar con el concepto del personaje y sobre todo con su historia, por lo que el Narrador puede prohibir o aconsejar determinados Trasfondos.

Los magos tienen acceso a ciertos trasfondos adicionales además de los básicos que todo humano puede tener. Estos Trasfondos son los siguientes:

Arcano: Una capacidad mística para moverte invisible a las masas

Avatar: La fuerza del alma mística.

Biblioteca: Acceso a conocimiento metafísico.

Destino: Un propósito superior que mueve al mago.

Maravilla: Un objeto mágico.

Nodo: Un lugar de poder mágico.

Sueño: Un vínculo con el subconsciente primordial.

Puedes encontrar más detalle sobre estos Trasfondos en el libro básico.

FOCO

Cada mago tiene un modo distinto de observar y obrar la magia. La elección de los focos (herramientas y técnicas empleadas para hacer magia)

es un paso bastante importante. El foco es el método u objeto con el que el mago se sentirá cómodo y tranquilo al invocar una esfera mágica. Por tanto, tendrás un objeto diferente para cada Esfera, pero todos ellos deben encajar de algún modo con las creencias de tu Tradición.

ESFERA

Todos los magos comienzan con un círculo en una "Esfera especializada", que es la que mejor comprenden y con la que tienen mayor afinidad. Esta especialidad queda determinada por la Tradición del mago. Además, podrás gastar cinco círculos adicionales para mejorar las Esferas de tu personaje pero ninguna Esfera puede superar la puntuación de Areté del mago, de modo que primero deberás aumentar con puntos gratuitos la puntuación de Areté del mago antes de subir las Esferas de nivel.

ARETÉ

Todos los magos comienzan con un círculo en Areté que refleja su condición Despertada. Podrás comprar niveles adicionales con puntos gratuitos con la limitación de que no podrás elevar el Areté por encima de tres mediante el gasto de puntos gratuitos.

FUERZA DE VOLUNTAD

La puntuación inicial de Fuerza de Voluntad del mago es cinco. La Fuerza de Voluntad tiene una relación directa con la historia del personaje, por lo que según la vida que haya tenido el personaje, la Fuerza de Voluntad podría ser aumentada en mayor o menor medida con los puntos gratuitos. Consulta a tu Narrador para saber cuántos puntos gratuitos puedes invertir.

QUINTAESENCIA Y PARADOJA

Tu personaje comienza con una puntuación de Quintaesencia igual a la puntuación de su Trasfondo *Avatar*, y sin puntos de Paradoja.

RESONANCIA

Escoge un Rasgo para un tipo de Resonancia y asígnale un círculo. Esta puntuación refleja la clase de emociones y motivaciones que afectan a la magia de tu personaje. Cada Rasgo necesita concordar con la clase apropiada de Resonancia. Consulta la descripción de Esencia y elige después Rasgos para un estilo de resonancia adecuado.

PUNTOS GRATUITOS

El jugador puede ahora gastar 15 *puntos gratuitos* para comprar círculos adicionales en sus Rasgos. Estos puntos pueden emplearse como desee el jugador. Cada círculo tiene un coste variable dependiendo del Rasgo de que se trate.

ESQUEMA DE CREACIÓN DE MAGOS

Paso 1: Concepto e Historia

Elige un concepto y una tradición. Crea la historia y selecciona Naturaleza y Conducta.

Paso 2: Selecciona Atributos

- Ordena las tres categorías (Físicas, Sociales, Mentales) en prioridades.

- Reparte 7 círculos para los Atributos primarios.
- Reparte 5 círculos para los Atributos secundarios.
- Reparte 3 círculos para los Atributos terciarios.

Paso 3: Selecciona Habilidades

- Ordena las tres categorías (Talentos, Técnicas, Conocimientos) en prioridades.
 - Reparte 13 círculos para los Atributos primarios.
 - Reparte 9 círculos para los Atributos secundarios.
 - Reparte 5 círculos para los Atributos terciarios.
- En este paso ninguna de tus habilidades puede ser superior a 3 círculos.

Paso 4: Selecciona Ventajas

- Elige Trasfondos (7 círculos).

Paso 5: Toques Finales

- Apunta el Areté (1 círculo), la Fuerza de Voluntad (5) y la Quintaesencia (igual al Trasfondo Avatar).

- Gasta 15 puntos gratuitos para representar mejor la historia de la criatura en la hoja de personaje.

- Elige Esferas (5 círculos, más uno adicional de especialidad de la Tradición)

- Elige los Rasgos de Resonancia: Dinámica, Entrópica, Estática.

Puntos Gratuitos

Atributo: 5 puntos por círculo.

Habilidad: 2 puntos por círculo

Esfera: 7 puntos por círculo

Trasfondo: 1 punto por círculo

Areté: 4 puntos por círculo (máximo total: 3 círculos)

Quintaesencia: 1 por cuatro cuadros

Fuerza de Voluntad: 1 por círculo

REGLAS Y SISTEMAS DE MÁGICO: LA ASCENSIÓN

ARETÉ

El areté mide el poder mágico puro, todas las acciones mágicas requieren que se tire Areté.

Cada punto de Areté por encima de seis, permite al mago no depender de un foco para lograr efectos en dos esferas específicas.

Ninguna Esfera puede superar la puntuación de Areté.

La puntuación de Areté no puede superar la puntuación de Fuerza de Voluntad Permanente del Mago.

FUERZA DE VOLUNTAD (USOS EXCLUSIVOS PARA UN MÁGICO):

Se puede tirar Fuerza de Voluntad para resistir el efecto de magia de Mente, a dificultad 6, cada éxito resta uno de la tirada de quien hace el efecto. Obviamente debería haber algo de conciencia de que se está siendo mentalmente atacado.

El gasto de un punto de Fuerza de Voluntad puede alejar un Gantrago o finalizar un episodio de silencio, al tiempo que se tira la puntuación.

QUINTAESENCIA:

Un mago no puede canalizar más quintaesencia en un turno que su puntuación de Avatar, lo mismo para lograr efectos con magia cardinal, contramagia, recarga de patrón o creaciones.

Un punto de quintaesencia canalizado para un efecto mágico reduce en un punto la dificultad hasta un mínimo de 3.

La quintaesencia puede ser absorbida por el patrón del mago, absorberla de un Nodo requeriría el nivel uno de la esfera Cardinal, y refinar Tas al menos el nivel 3, absorberla de la reserva universal requeriría el nivel 5 de Cardinal. Se considera un efecto vulgar.

Criaturas con Consciencia 1 o superior pueden notar el movimiento de quintaesencia que produzca un mago.

Un efecto que utilice 5 o más puntos de quintaesencia en un turno resulta vulgar y evidente por manifestaciones fantásticas.

Un mago puede tener una reserva de quintaesencia personal limitada por su puntuación de avatar, que puede recargar meditando (Percepción + Meditación dif 7) cerca de un nodo.

Magia Vulgar: La magia dinámica que fuerza a la realidad a acomodarse a la percepción del mago, haciendo que surjan rayos de sus dedos o que pueda volar, para los durmientes no existen explicaciones lógicas para la magia vulgar, por lo cual es considerada como imposible, esto hace que ante un efecto 'fatuo' o vulgar, la realidad se resienta y castigue al mago con paradoja o resonancia.

Magia Coincidente: Cuando el mago actúa delante de durmientes, conseguir que los efectos mágicos que produzca sean atribuidos a acontecimientos casuales. No obstante abusar de las casualidades aumenta la tensión de la realidad, y puede llegar a generar un efecto dominó. Un mago inteligente sabe como lograr efectos casuales sin forzar demasiado las cosas.

LA PARADOJA

La paradoja no es una fuerza sintiente, malévola o benévola, solo es una fuerza que existe para defender el equilibrio de la realidad y se manifiesta cuando las acciones de un mago sean capaces de perturbar el tapiz, sea a través de magia vulgar o de un fallo en algún efecto coincidente, y solo afecta a los despertados, y entre mayor sea la cantidad de energía y voluntad que emplea, mayor es la reacción de la Paradoja.

A efectos de juego, el sistema de acumulación de paradoja es el siguiente:

- Un efecto coincidente exitoso no acumula paradoja.
- Un efecto vulgar realizado sin testigos genera un punto de paradoja por nivel de la esfera más alta utilizada (Ej: si un mago emplea Cardenal 2 y Fuerzas 3 para un efecto fatuo, acumulas 3 puntos de Paradoja)
- Un efecto vulgar realizado con testigos genera un punto de paradoja por nivel de la esfera más alta utilizada mas uno (Ej: en el caso anterior acumularía 4 puntos de paradoja)
- Un fracaso coincidente otorga tantos puntos de Paradoja como nivel de la esfera más alta utilizada)
- Un fracaso vulgar sin testigos genera un punto de paradoja por nivel de la esfera más alta utilizada mas uno (Ej: en el ejemplo acumularía también 4 puntos de paradoja)
- Un fracaso vulgar con testigos genera dos punto de paradoja por nivel de la esfera más alta utilizada más dos (Ej: el pobre diablo del ejemplo tendría 8 puntos de Paradoja).

Los puntos de Paradoja acumulados por fracaso normalmente se liberan en el momento en el que se obtienen, los otros suelen acumularse durante unos cuantos turnos más antes de caer sobre el mago. El Mago puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para demorar los efectos hasta el final de la escena, acumulando mientras los puntos ganados y los que obtenga posteriormente, para liberarse en una gran reacción.

La paradoja suele reaccionar para causar daño al mago, según los puntos liberados, se puede hacer más grave:

Hasta cinco Puntos de Paradoja: Se hace una tirada de daño contundente con tantos dados como puntos de paradoja se hayan liberado (dif 6) que

puede ser resistido. Es posible que el mago gane un defecto de paradoja menor.

Seis a Diez puntos: Se hace una tirada de daño contundente con tantos dados como puntos de paradoja se hayan liberado, además el mago sufre un efecto secundario negativo, pudiendo aumentar de 1 a 3 la dificultad de todas sus acciones durante un número de turnos igual al número de puntos de paradoja liberados. El daño puede ser resistido.

Once a Quince Puntos: Se hace una tirada de daño letal con tantos dados como puntos de paradoja se hayan liberado menos 10, además podría sufrir un defecto de paradoja moderado.

Dieciséis a Veinte Puntos: Se hace una tirada de daño letal con tantos dados como puntos de paradoja se hayan liberado menos 10, y podría sufrir algún defecto que lo deje incapacitado.

Veintiún puntos o más: Se hace una tirada de daño agravado con tantos dados como puntos de paradoja se hayan liberado menos 20, este daño no se puede resistir y podría dejar secuelas permanentes, ganar puntos de paradoja permanente o atraer a los espíritus de la paradoja.

Los defectos de paradoja son aquellas secuelas que deja la paradoja sobre el mago, que pueden ser desde triviales alteraciones hasta efectos verdaderamente graves, los defectos triviales son acontecimientos no muy graves (se erizan los cabellos del mago, el reloj se detiene), los defectos menores suponen cosas que entorpezcan al mago (alguna prenda se hace cenizas, estornuda incontrolablemente, un ataque de hipo), los defectos moderados ya pueden llegar a ser peligrosos y considerables y pueden resultar dañinos (obtiene quemaduras, oye ruidos ensordecedores, las cosas empiezan a temblar), los defectos drásticos son las formas mas desagradables de secuelas de la paradoja que podrían provocar efectos permanentes (podría crecerle flores al mago en la cabeza, lanzar ataques mágicos sin control, o perder habilidades o atributos permanentemente).

Existen también los espíritus de la paradoja, esbirros que rondan por subreinos espirituales atentos a cualquier mago que desoiga la paradoja, cuando un mago llame la atención de estos espíritus, se materializaran, para atacarle o para llevarle a uno de los reinos de la paradoja, más allá de Horizonte, y encerrarle en prisiones espirituales hasta que aprenda su lección, o hasta que enloquezca...

RESONANCIA:

La resonancia es el color que da forma a la magia del despertado, impregnándola y dándole un toque personal, la resonancia refleja en los efectos las intenciones y emociones del mago, transmitiéndolas y manifestándose en un efecto de acuerdo a la intensidad y al estado del mago, un mago que lance una bola de fuego furioso podría ver que las llamas se descontrolan y crecen en un rojo intenso, un mago en contacto con las fuerzas de la entropía por el contrario, podría ver que genera un fuego negro y frío. La resonancia no siempre se manifiesta, pero es perceptible en algunos momentos, llega a ser la tarjeta de presentación de un mago.

SILENCIO:

Algunas veces la paradoja, los fracasos en la magia, los ataques psíquicos, pueden llegar a afectar al mago de otras maneras insospechadas, induciéndole a un estado de ensimismamiento, y de demencia, convirtiendo al Despertado en un arma capaz de moldear la realidad para ajustarla a sus pesadillas, así, la cantidad de Paradoja afecta al mago directamente (entre más paradoja, peores los silencios) y la resonancia determina el tipo de silencio al que el mago cae. Un episodio de silencio puede llegar de golpe obligando al mago a refugiarse en su psique y su resonancia, no suele aparecer progresivamente. Los episodios más comunes de silencio son:

Demencia: La locura dinámica afecta al mago, encarcelándolo en un estado entre realidad y fantasía, sin poder discernir entre lo que es verdadero y lo que es producto de la fantasía. Los

magos con resonancia dinámica pueden entrar en la demencia, y sus efectos colorearse extravagantemente. Pequeñas cantidades de paradoja (1 a 3 pts.) en un episodio de estos podrían generar alucinaciones menores, entre 4 y 6 generaría alucinaciones y cambios de humor, de 7 a 10, alucinaciones más salvajes y sobrecarga sensorial, y más de 11 podría pintar un paisaje mental y llamar el caos alrededor del mago.

Claridad: Los magos con resonancia estática, al entrar en silencio, no sufren de alucinaciones, pero se acercan hacia la obsesividad, la persecución de objetivos y la estratificación de procesos, convirtiéndose pronto en zánganos sin mente al servicio de algún ideal estático. Pequeñas cantidades de paradoja (1 a 3 pts.) en un episodio de estos generan fijaciones menores, entre 4 y 6 aparecen patrones de comportamiento inusuales, de 7 a 10, obsesiones fuertes e incapacidad de asumir los cambios, y más de 11 convierte al mago en un completo holgazán.

Jhor: Los magos que entran en episodios de silencio y tienen una resonancia entrópica, la misma que emana el inframundo, los que se relacionan demasiado con las tierras de los muertos, adquiere el Jhor. El Jhor es degenerativo y poco a poco va arrastrando al mago hacia la perdición, a medida que avanza, este se vuelve más siniestro, empieza a tener atracción hacia estas energías, hasta terminar convertido en un asesino mágico. Pequeñas cantidades de paradoja (1 a 3 pts.) inducen fijaciones menores con la muerte, entre 4 y 6 provoca palidez y morbilidad, de 7 a 10, otorgan un comportamiento amoral, y más de 11 convierte al mago en un asesino psicópata.

Resistir un episodio de Silencio requiere, primero que todo, que el mago sea conciente de que sufre uno, luego puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad, tirar Percepción+Conciencia (dif 7) contra el rasgo de resonancia afin, un éxito permite resistir el episodio una escena y alivia un punto de paradoja, un fallo otorga sufrimiento al mago y un fracaso podría acabar llamando a un

Grantrasgo.

Grantrasgo: Criaturas y objetos que se materializan de la mente del mago durante episodios severos de silencio, son entes 'reales' que pueden interactuar con el mundo (aunque no todos puedan verle) y podría venir acompañado de alucinaciones. Los Grantrasgos son más comunes para episodios de demencia, pero en Claridad o en Jhor pueden aparecer

manifestaciones similares con el mismo fin: Atormentar al mago.

Paisajes de la Mente: Un mago durante un episodio grave de Silencio, puede verse arrojado hacia su propia mente, entra en un estado catatónico, en coma durante algunos días y debe luchar y sobrevivir al interior de sus pensamientos, es casi como una búsqueda y supone varios riesgos y secuelas si este viaje no resulta exitoso.

REGLAS DE MAGIA:

Focos y Estilos: Las creencias de la mayoría de los magos se ven influenciados por su cultura, asimismo su magia su magia emanará de aquellos elementos que encarnan sus convicciones y sus creencias, y tomará la forma de sus deseos, esto determina que dos magos criados en condiciones similares no tengan la misma 'forma' de magia y efectos, variando y adecuándose a la personalidad misma del despertado. Los Focos son ayudas concentradas, objetos o rituales que permiten al mago liberar su voluntad sobre el tapiz y canalizar su poder. Las tradiciones tienen una lista de focos habituales, pero en general cada mago elegirá los que se adecuen a sus creencias, a su educación mágica y a su estilo de magia. Los focos pueden ser estándares, personales y únicos:

Focos estándar: Son focos comunes, que el mago puede emplear para liberar los efectos de su magia, son objetos u acciones que no tienen nada especial.

Focos Personales: Son herramientas con las que el mago trabaja mejor para lograr ciertos efectos, con las que es más hábil, normalmente se elige uno por esfera, el uso de este foco para un efecto, disminuye en uno la dificultad.

Focos Únicos: Son objetos únicos que el mago fabrica para lograr los efectos de la magia, disminuyen en uno al dificultad también, y son irremplazables, solo funcionan de esta manera para el mago creador. Si se pierde un foco único fabricado para un efecto específico (o una esfera), la magia se realiza como si se intentara prescindir de focos.

Los magos en situaciones desesperadas pueden prescindir de los focos, esto supone un enorme esfuerzo y concentrarse completamente, requiere gastar un punto de fuerza de voluntad y al dificultad del efecto aumentará en 3. Los tecnócratas y tecnomantes (Adeptos Virtuales e Hijos del Éter) son demasiado dependientes y no pueden prescindir de sus focos. Como ya se mencionó, todo mago con areté por encima de 6

puede abandonar los focos para dos de sus esferas por cada nivel de areté por encima de esta puntuación.

REGLAS DE EFECTOS MÁGICOS

¿Qué quiere hacer y como?

Estas son las preguntas a hacer en la descripción:

¿Qué efecto piensa conseguir y como lo conseguirá?

¿Qué hace el personaje de acuerdo a su paradigma para lograr el efecto deseado?

¿Cómo se manifiesta el efecto?

¿Cuánto tiempo dura?

¿Sabe como hacerlo?

¿Posee el mago el conocimiento adecuado en las esferas implicadas?

¿Necesita el mago alguna habilidad mundana para ayudar al efecto?

¿Tolera el paradigma del mago la forma del efecto?

¿Ha tenido éxito?

Se realiza una tirada de Areté con la dificultad apropiada:

Magia coincidente: Mayor esfera + 3

Vulgar sin testigos: Mayor esfera + 4

Vulgar con Testigos: Mayor esfera + 5

Se añaden y sustraen modificadores permanentes (máximo + o - 3)

Se gasta Quintaesencia y Fuerza de Voluntad si se desea

Se anotan éxitos

Se eliminan éxitos en función de umbrales

-Se repite el proceso en caso de efectos prolongados

¿Qué ha ocurrido?

-¿Cuanto efecto ha tenido la magia?
-¿Ha resistido el objetivo el efecto? Se eliminan éxitos de acuerdo a tiradas de resistencia.

-¿Ha tenido éxito? Apunta la paradoja que el efecto pudiese dar

-¿Ha fallado? Observa como el efecto se desvanece. Apunta la paradoja respectiva.

-¿Ha fracasado? Se anota la paradoja respectiva

-¿Ha obtenido mas de 5 puntos de paradoja? El narrador hace una tirada de reacción.

DIFICULTADES DE MAGIA

(Máximo modificador en 3, no puede superar 9 o se añade a los umbrales)

Investigaciones sobre el objetivo antes de usar la magia -1 a -3

Posesión de un objeto resonante con la esencia del objetivo -1 a -3

Cerca de un Nodo -1 a -3

Uso de un foco especializado -1

Uso de un foco único -1

Uso de un foco cuando no es necesario -1

Gasto extra de turnos en cada etapa de realización del efecto -1

Gasto de Quintaesencia -1 hasta máx -1

Resonancia apropiada (personal o Tas) -1

Resonancia opuesta (personal o Tas) +1

Objeto distante o Escondido +1

Distracción +1 a +3

Mago en conflicto con su avatar +1 a +3

Efecto Dominó +1 a +3

Acción Extravagante o superior +1 a +3

Prescindir de un foco necesario +3

Acciones Mágicas

(Acción contra éxitos necesarios)

Acción simple: 1

(Encender una vela al contacto, agudizar sentidos)

Acción Estándar: 2

(Crear fuego a distancia)

Acción Difícil: 3

(Transformarse, afectar a alguien mentalmente)

Acción Impresionante: 4

(Lanzar un rayo, controlar a alguien)

Acción Poderosa: 5-10

(Desplomar una pared, convocar una criatura fantástica viviente)

Acción Extravagante: 10-20

(Hacer estallar un coche, convertir en objetos una multitud)

Acción Cuasi-Divina: 20 y más y más y más

(Destruir un edificio, hacer dormir a toda una ciudad)

DAÑO Y DURACIÓN

(Para magias con estos fines)

Daño: Cada éxito causa dos niveles de daño, al usar Mente es daño contundente, en las otras esferas es letal, al cargarse con quintaesencia es

Agravado. Ataques con esfera de fuerzas es agravado.

Duración: El primer éxito extiende la duración un turno, el siguiente una escena, dos adicionales un día, tres una historia, y más de cuatro (o el doble de los requeridos) permanentemente a discreción del narrador.

Área: Afectar a un patrón diferente del mago, requiere un éxito adicional, cada patrón adicional requiere un éxito adicional. Afectar un área requiere tantos éxitos adicionales como lo considere el narrador.

REGLAS DE UMBRALES

Algunas veces las dificultades por los modificadores subirán por encima de 10, no obstante y de acuerdo al sistema, sería imposible lograr una tirada con algún dado que supere estas cantidades, entonces se dice que "se agrega un umbral a la tirada", es decir, la dificultad se mantiene en el máximo, pero se restarán tantos éxitos como umbrales tenga la tirada. Por Ejemplo, si Tenemos una tirada a dificultad 9, y un modificador +3 a la dificultad, tendríamos realmente una tirada de dificultad 10 con dos umbrales; luego, para lograr justo un efecto, tendríamos que sacar un mínimo de 3 éxitos (ya que los dos primeros se invalidan con los umbrales). No cumplir con algún umbral (o con ninguno) se considera un fallo a menos que se saque un 1 en el dado y ningún éxito.