

MAGIA ABISAL

DEFINIR TÉRMINOS

No hay consenso entre los magos acerca de qué es realmente el Abismo. Sus efectos parecen claros, pero su identidad no es tan fácil de discernir. Cuando un mago, ya sea personaje del Narrador o del jugador, elige ligar cualquier parte de sí mismo al Abismo, es importante saber qué es lo que ese mago cree sobre él.

Muchos aceptan que el Abismo no es nada. Es un hoyo nihilístico, cruel sólo en su falta de propósito. El Abismo está incluso más vacío incluso que la oscuridad del espacio pues es un vacío no sólo sin materia, sino sin espíritu ni alma. Otros sugieren que, pese a todo su vacío, el Abismo no está completamente carente de sustancia. Estos magos dicen que entidades inconocibles moran en ese espacio oscuro, flotando como dioses o planetas allí en el olvido. Estas personalidades arcanas se adhieren a leyes laberínticas que son prácticamente incomprensibles para la inferior mente humana; pero con la deferencia y ritual adecuados, un mago puede ganarse la atención (y así, parte del poder) de estas entidades sin tiempo.

Aún existen teorías más extrañas acerca del Abismo. ¿Acaso es una dimensión opuesta a la nuestra? Tal vez el Abismo es el alma del primer mago, desgarrada por su propio hubris y dejada hueca y hambrienta. Tal vez no hay Abismo, y es sólo la propia estupidez del mago y su odio a sí mismo lo que realmente colorea la magia y hace que el Arte sea tan difícil y peligroso.

SENDAS ABISALES

El siempre creciente vacío que existe entre el Mundo Caído y el Supremo es considerado por la mayoría o bien como un obstáculo a la magia o como un apocalipsis devorador cuyos poderes de negación crecen cada año. Uno espera que ningún mago pueda hacerse amigo del Abismo; después de todo, esa sima oscura es la razón por la que la magia es tan difícil de invocar.

Pero algunos magos, han aprendido una verdad raramente contada: pueden dejar entrar al Abismo entrar en su magia, un

poco de vez en cuando, para que modifique sus conjuros. Esto parece simple en la superficie. El mago meramente necesita concentrar su voluntad, y mientras la magia abandona lo Supremo y se dirige a lo Caído, permite que el Abismo toque el conjuro, dejando su marca y su color sobre el conjuro.

Ese toque con el Abismo tiene un número de efectos potenciales, la mayoría de los cuales ayudan a un mago a controlar sus Paradojas (o, en algunos casos redirigir los efectos de la Paradoja hacia alguna otra

parte). La razón de ello es la idea que la humanidad tiene una empatía involuntaria con el Abismo. Aunque las almas de los mortales anhelan contemplar la gloria de lo Supremo, esas almas se embarran en el vacío abisal. El Abismo toca toda la humanidad y les ayuda a mantenerse Aquiescentes. Cuando un mago realiza magia pero deja un corte en el Tapiz, la realidad no se repara sanamente a sí misma. No, las almas humanas se estremecen, y el Abismo es atraído a esa ruptura en la realidad y la parchea con ropa deshecha. Cada Durmiente, con su empatía Abisal, es un conducto para ese vacío corrupto, esa negación nihilista. Así, cuando un mago jala algo del Abismo en su magia, está creando dentro de sí mismo esa misma empatía que normalmente ayuda a desenredar la magia. Excepto que aquí, empatía significa protección. Pero esta protección siempre viene con un precio. Y éste precio nunca se puede pagar fácilmente, pese a lo que un mago crea o se le haya dicho (algunos seguramente creen que el precio es superior a la recompensa, pero otros creen que el doloroso precio inicial tiene un valor inigualable).

Lo que sigue son tres caminos de colorear (o decolorar) la propia magia con la nada del Abismo. Cada camino es un tipo de senda sobre la que un mago puede decidir andar. Algunas sendas son más fáciles de dejar que otras, pero tales sendas no otorgan la misma recompensa.

Primera Senda: La Mancha

Muchos magos comienzan a dirigirse al Abismo con la Mancha. Este es el método corto y brutal de permitir entrar al Abismo en la propia magia. Mancharse no requiere ningún vínculo a largo plazo, ni una dedicación al vacío. Así, el mago puede elegir manchar su fórmula o conjuro con el Abismo una única vez.

La fuerza de voluntad necesaria para encontrar y agarrar el Abismo lo suficiente

como para arrastrarlo a tu magia es difícil, al menos la primera vez que se intenta. El mago debe superar una tirada refleja de **Aplomo + Compostura** para lograr la concentración necesaria para atraer algo del Abismo hacia su Imago. Si tiene éxito, puede atar el Abismo a su conjuro con una sutil conexión simpática. El mago en realidad está recordando su propia Aquiescencia, de antes de su Despertar, y trayendo parte de esa sensación a su Imago. Esta tirada es necesaria tan sólo la primera vez que el personaje desea encontrar el abismo y tocar su magia con él.

Es necesario recalcar que los magos no hacen simplemente esto. Pocos magos son incluso conscientes de la posibilidad de manchar su magia así. A la mayoría se les habla (con frecuencia por otro practicante Abisal, o por un mentor como un aviso preventivo) de tal posibilidad y se les enseña como recordar su Aquiescencia. Pocos lo aprenden por sí mismos; ocasionalmente, un hechicero de baja Sabiduría se planteará esta posibilidad, pero es algo poco común.

Recompensa

Un toque rápido del Abismo es casi como un tipo de camuflaje en el Mundo Caído. Como el vacío está en contacto con tanto (incluyendo las almas de la humanidad), ocultar la propia magia en ello ayuda a su transición. Algunos magos lo ven como un peaje de una autopista: pagas el precio, y tienes libertad de conducir las carreteras principales. Lo que sigue son las ventajas obtenidas por colorear tus conjuros con el Abismo:

- **Atenuación de la Paradoja:** Si el conjuro del mago hubiera requerido una tirada de Paradoja, el Abismo les ayuda a reducir la posibilidad y los efectos de esa Paradoja. La tirada de Paradoja se beneficia de una penalización de -2. De este modo, el Abismo colabora con la magia, en vez de oponerse a ella.

- **Daño Agravado:** Si el conjuro normalmente causaría daño, el mago puede elegir que éste sea agravado, independientemente de su dominio del Arcano. Aún así, debe seguir gastando el punto de Maná habitual para el daño agravado. El Abismo es insidioso, y su vacío ayuda a magnificar las heridas normales.

- **Sensación Positiva:** Conectarse al Abismo proporciona un rápido atisbo de esta poderosa empatía. Ello deja al mago tambaleante pero sintiéndose sorprendentemente bien. Los magos experimentan diferentes “buenas sensaciones”, algunos sienten un torrente frenético, otros se sienten abrumados con poder personal. Pero esa sensación nunca es verdaderamente positiva o altruista. Nunca permite crecer a los sentimientos de amor (aunque tal vez sí a la lujuria), y ciertamente no muestra al mago el error del camino que ha seguido. Independientemente de la naturaleza exacta de esa sensación, el mago recupera un punto de Voluntad gastado (sus puntos totales no pueden superar sus círculos). Esta sensación positiva permanece durante una hora después de que se lance el conjuro.

Precio

Incluso el débil torrente con el Abismo viene con un serio coste para el mago:

- **Debilitamiento:** Una hora después del lanzamiento del conjuro, la sensación positiva (descrita arriba) expira, dejando al mago con efectos físicos nocivos. Los efectos son distintos, según el Arcano primario lanzado en ese conjuro. Espacio o Tiempo, por ejemplo, puede causar un terrible dolor de cabeza. Vida puede provocar que un mago experimente vómitos o que sangre horriblemente por la nariz. Materia y Mente pueden hacerle sentir como si el mundo estuviera cerrándose en torno a él. Durante las próximas 12 horas, el mago sufre una penalización de -1 a *todas* sus tiradas. Por supuesto, si lanza otro conjuro tocado por el

Abismo, puede librarse de esta sensación (al menos por una hora).

- **Infección:** El Abismo busca más modos de infectar al mago. Si el mago sufre cualquier tipo de daño durante las próximas 12 horas, el daño se vuelve automáticamente *Resistente* (ver “Daño Resistente,” p.107, *Mago: El Despertar*). El Abismo contamina todas las heridas sufridas durante este tiempo.

- **Adicción:** El sabor del Abismo es engañosamente dulce. Tras bajar ese olvido por primera vez, hacerlo de nuevo puede ser tentador. Cuanto más se entrega el mago a este impulso, más difícil es resistirlo la próxima vez. Durante una semana tras lanzar el conjuro tocado por el Abismo, el mago debe realizar una tirada refleja de Aplomo + Compostura la primera vez que lance un conjuro en cualquier escena (no necesita volver a tirar para cualquier otro conjuro que realice en esa escena). Fallar esta tirada implica que él debe manchar el conjuro con el vacío, obteniendo todas las recompensas de hacerlo, y pagando todos los costes. Peor aún, cada vez que se entrega a este impulso, resistirse la próxima ocasión se vuelve más difícil. Por cada vez tras la primera, el mago sufre una penalización acumulativa de -1 dado a la tirada para resistirse. No obstante, el mago puede contribuir a disminuir este impulso no realizando absolutamente *ninguna* magia: puede reducir la penalización total con -1 dado por cada 12 horas en la que no realice nada de magia. Por cada 12 horas en las que el mago no emplee nada de magia, se elimina *una* de estas penalizaciones de -1. Si en cualquier momento, la reserva de dados de Aplomo + Compostura se reduce a causa de estas penalizaciones a cero dados (convirtiéndose en un dado de oportunidad), el mago pasa automáticamente a seguir la Segunda Senda: La Unión.

¿POR QUÉ?

¿Por qué un mago se molestaría en tocar el Abismo cuando el precio es tan alto? Bien, ¿porqué los humanos toman drogas o tienen relaciones sexuales sin precauciones contra el riesgo de contraer ciertas enfermedades? ¿Por qué las criaturas sintientes son tan auto-destructivas? Por un lado, probablemente hay una mentira de por medio. Un mago Abisal raramente cuenta toda la historia cuando intenta convencer a otro de arrastrar el vacío a su magia. También, una vez un mago logra manchar su conjuro con el Abismo, la sensación inicial es una buena. Ello ayuda a convencerle de volverlo a intentar de nuevo. Finalmente, la respuesta humana suele ser “puedo dejarlo en cualquier momento”, o peor aún, “Puedo imponerme a los efectos negativos si me esfuerzo lo suficiente”. Un mago excesivamente confiado puede fácilmente ignorar el precio y ver sólo los beneficios, aunque ello se trate de una gran mentira.

Segunda Sendas: La Unión

La mayoría de magos esperan que el Abismo esté realmente vacío, engullendo luz y sombra por igual en sus fauces vacías. No es así. El vacío es reflectante de un modo extraño, ofreciendo impresiones que reflejan vagamente ambos lados del golfo, lo Caído y lo Superno. Una de las cosas reflejadas allí, como una imagen sobre un charco grasiento, son las Atalayas. Cada Atalaya tiene un reflejo Abisal, y un mago puede vincularse a la imagen Abisal de su propia Atalaya.

Este vínculo es el primer paso en el segundo camino hacia el Abismo. Un mago no elige iniciar este paso, no directamente: debe ser elegido para él. Algunos llegan a esta coyuntura porqué se han vuelto adictos a los pequeños sabores de la magia oscura y vacía. Volverse obligado sin esperanza a traer el Abismo a la propia magia eventualmente dirige al mago a este punto.

El otro camino es mediante otro mago (ya sea un mentor o un extraño), que le abra la puerta y lo conduzca a tal posibilidad.

Al mago se le ofrecen atisbos (a veces en sueños, a veces incluso mientras está despierto) de su propia Atalaya, aunque inevitablemente parece rara. Agua aceitosa puede gotear de contrafuertes ruinosos, la luz de los relámpagos de fondo puede ser de color rojo sangre en vez de blanco eléctrico y todas las cosas pueden verse con un barniz mugriento. Estos atisbos son un avance, y son la última oportunidad para que el mago pueda alejarse fácilmente. Si los rechaza, jamás se le volverá a ofrecer otro atisbo de ese reflejo Abisal; es más, nunca podrá volver a traer el Abismo a su magia. Aquellos que se han vuelto adictos y llegan a esto no sienten más adicción; la elección se ha hecho, y las posibilidades del Abismo han desaparecido. Un mago llevado a este punto por un mentor o amigo también pierde las posibilidades, aunque puede enfrentarse a un castigo en persona por el hechicero que lo llevó a este punto.

Si él acepta la visión en vez de rechazarla, esencialmente experimenta otro juego místico menor similar al que protagonizó en su Despertar. El mundo cambia y se distorsiona. El mago sufre alucinaciones. Esto culmina en una iniciación en la Atalaya. Aunque técnicamente no está re-Despertando y esto no reconfigura su alma de ningún modo patente, le pide escribir su nombre en cualquier reflejo extraño o lúgubre de la Atalaya que se le apareció en sus atisbos previos (grabar su nombre en una pared puede provocar que la pared sangre, lianas espinosas pueden enredarse alrededor de sus tobillos, el lugar puede oler raro, como flores suavemente mareantes mezcladas con vómito fresco). El lugar (que siempre parece vacío), es casi como un reflejo típico de la casa de la risa, pero de su Atalaya original.

En su iniciación original, el mago establece su empatía con lo Superno. En esta iniciación, ofrece parte de esa empatía (no toda, pues ello destruiría su magia) al Abismo. Esto algunos lo llaman “la Unión”.

Negar el Abismo

Una vez establecida la empatía oscura, el mago recibe todas las recompensas y todos los precios. Eliminar la empatía oscura una vez el mago se ha unido con el Abismo es posible, aunque no indoloro. Por un lado, rechazar al Abismo es permanente. El mago nunca puede regresar, nunca puede reconectarse con el olvido. El acto no requiere más que un único segundo, pero ese momento en el tiempo puede ser muy doloroso, lo suficientemente doloroso para matar al mago. Ello se debe a que el Abismo es realmente invasivo. Su mancha toca todos los vacíos en la mente, cuerpo y alma del mago. Esta mancha crece en él como unas raíces, y extirparla puede ser muy doloroso.

Renegar del Abismo significa que, primero, el mago sufre un punto de daño agravado. Este daño es Resistente, lo que significa que no puede curarse mediante magia, sino que debe curarse naturalmente. Además, el mago tira un número de dados igual a su Gnosis. Cada éxito causa otra herida agravada Resistente. Cuanto más "iluminado" es el mago, más en el fondo han penetrado las raíces, y cuesta más extirparlas.

El segundo problema es un poco más a largo plazo. Durante un tiempo, las Paradojas se vuelven más probables cuando el mago hace magia. A qué se debe, pocos lo entienden. Algunos especulan a que es porque el Abismo recuerda el mago y busca venganza; otros están convencidos que el vacío no es sintiente, pero que su negación categórica es como una vacuna que inyecta un poco de enfermedad con la esperanza de crear una cura permanente. Durante un mes, cualquier conjuro que normalmente requiera una tirada de Paradoja, ésta se hace con un bonificador de +1. Tras ello, la probabilidad de la Paradoja vuelve a la normalidad.

Recompensa

Lo que sigue son los beneficios ganados cuando un mago se vincula al al reflejo Abisal de su propia Atalaya.

- **Alternativas a la Paradoja:** La empatía del mago con el Abismo le ofrece nuevas opciones en lo referente a Paradojas. Si se requiere una tirada de Paradoja, el mago tiene dos opciones. Por un lado, puede aceptar una atenuación de la Paradoja, obteniendo una penalización de -2 a la tirada de paradoja, mitigando la repercusión de la realidad. Alternativamente, puede elegir hacer la tirada normal de Paradoja, y entonces tomar los éxitos obtenidos y obligarlos a aparecer en la tirada del conjuro de otro mago. No obstante, debe hacerlo en la próxima hora. Hacerlo no requiere tirada alguna, aunque debe estar en la presencia sensorial del lanzador cuando realice el conjuro. Si no puede pasar esos éxitos de Paradoja a otro en este tiempo, cuando pase la hora sufrirá un contragolpe automático igual a un punto contundente de daño Resistente por éxito. Esta segunda opción sólo puede realizarse una vez por día.

- **Daño Agravado:** Exactamente igual que la Primera Senda. Si el conjuro normalmente causaría daño, el mago puede elegir que éste sea agravado, independientemente de su dominio del Arcano. Aún así, debe seguir gastando el punto de Maná habitual para el daño agravado. El Abismo es insidioso, y su vacío ayuda a magnificar las heridas normales.

- **Empatía con los Durmientes:** Se dice que los Durmientes tienen empatías Abisales, y ahora también las tiene el mago. A causa de ello, los conjuros simpáticos lanzados sobre un objetivo durmiente no requieren el usual gasto de un punto de Maná.

Precio

La Unión no carece de un precio. Mientras parte de ese precio se paga por adelantado (la entrega es, como se ha comentado, difícil de romper), la Unión también provoca otras repercusiones:

Tercera Senda: La Ofrenda

- **Mal Nimbo:** El nimbo del mago adquiere permanentemente un aspecto perturbador. Su rostro puede aparecer como un cráneo hueco, puede parecer rodeado de sombras que revolotean como insectos, o tal vez su aura desprende un mal olor o ruidos discordantes (este nimbo es elegido preferiblemente por el Narrador). El nimbo es difícil de controlar. Las tiradas para ocultarlo y destaparlo sufren una penalización de -2. Más aún, los Durmientes pueden ver ocasionalmente el nimbo del mago, debido a la conexión Abisal. Un Durmiente testigo de un conjuro tira de modo reflejo su Astucia + Compostura, con una penalización de -3 dados; en caso de éxito, el Durmiente atisba el nimbo durante un breve instante.

- **Mente Débil:** El Abismo hace trucos en la mente de un mago. El Abismo puede darle pesadillas, puede sufrir visiones que le inquietan, puede escuchar voces que le susurran desde ninguna parte. Tras vincularse a la Atalaya Abisal, el mago adquiere un trastorno inmediato. Puede tratarse de una leve enfermedad mental, pero si ya poseía un leve, éste es automáticamente incrementado a la versión severa. El mago mantiene tal trastorno hasta el momento en que reniegue del Abismo, tal y como se describe arriba.

SABIDURÍA DEL VACÍO

Permitir que el Abismo coloree la propia magia es de cualquier modo un pecado contra la Sabiduría. Este hubris en su forma más baja probablemente requiera una tirada de degeneración. Meramente tocar el Abismo (como se muestra en la Primera Senda, la Mancha) es un acto de hubris para magos con Sabiduría de 3 o más, mientras que vincularse a una de las otras Sendas (la Unión o la Ofrenda) es un reto de degeneración para magos con Sabiduría de 2 o más. Guiar a otro hacia el Abismo también es un acto de ceguera para los magos de Sabiduría de 4 o más.

Algunos magos siguen una senda completamente separada de las otras dos. Estos magos (como los del Legado Scelesti) no aceptan que el Abismo es un verdadero vacío. Estos magos creen que existen entidades que moran en esa sima profunda (aunque esas entidades no son fáciles de encontrar). Pocos de ellos pueden ponerse de acuerdo en lo que son esos seres en realidad y, de hecho, parecen existir varias “cosas” dentro de esa oscuridad. Algunos entran en comunión con grandes señores sin rostro, otros rezan a bestias gelatinosas hechas de huesos quebradizos, carne podrida y quitina refulgente. Unos pocos incluso afirman que existen magos en el gran golfo entre los mundos, aunque la locura de tales seres huecos es difícil de considerar. El caso más extraño ha sido el de un mago que afirma que se encontró a sí mismo en el vacío (ciertamente, era un reflejo distorsionado de sí mismo, pero la identidad de ese ser era indudable).

Raramente es el mago quien descubre por sí mismo a una de estas entidades Abisales. El mago es más bien un objetivo y un peón que un intrépido explorador. Lo normal es que un ser, hambriento de tener poder en el Mundo Caído, acuda al mago con promesas de poder. Algunos magos son objetivos más fáciles que otros. Por ejemplo, aquellos que ya han estado contemplando el Abismo o que han envenenado su propia magia con el toque del vacío (como los magos de la Primera o la Segunda Senda) son excelentes peones. Una entidad puede dirigirse al mago con ofertas de verdadero poder más allá de lo que el mago ha visto. Alternativamente, muchos de estos espíritus carecen del poder para visitar personalmente al mago, por lo que envían a otros magos esclavos para convencerlo.

Seguir esta senda no proporciona los mismos beneficios o costos que los otros dos. Las sendas anteriores (la Mancha y la Unión) establecen una empatía con el Abismo. Se permite que parte de ese profundo vacío que reside en el interior de

todos los Durmientes penetre en el mago. Esos hechiceros entienden el Abismo o bien como un ser vivo (aunque tal vez no sintiente) o como un estilo de vida (un Tao oscuro o un dharma nihilista). En cambio, aquellos en la Tercera Senda no establecen empatía alguna con el Abismo, sino que se vinculan con las criaturas que moran en ese vasto espacio vacío. Los poderes ganados y los costos son diferentes según la entidad que se siga.

La mayoría de magos en esta Tercera Senda forjan sus propias almas en un Legado único o se unen a un Legado preexistente. Los Scelesti son sólo uno de estos grupos (aunque curiosamente, muchos de estos Legados son llamados Scelesti o Nefandi –“los Malditos” o “Innombrables”). Cuando se crea uno de estos Legados no hay reglas concretas, pero las siguientes guías pueden ser de ayuda:

Legados Abisales

A continuación hay unos pocos elementos que pueden ayudar a un personaje o Narrador a diseñar un Legado Abisal adecuado:

- Las entidades Abisales no se aproximan (y tal vez no pueden) a magos con una Sabiduría de 7 o superior.

- Muchos Legados son conocidos como Scelesti, pero no son específicamente el mencionado en **Mago: La Ascensión**. Pueden tener Logros absolutamente diferentes y realizar oblaciones únicas para una entidad específica. Y aún así, el término común permanece como un elemento tanto de orgullo como de desprecio.

- Las oblaciones pueden ser abiertamente malignas (dañar a niños, sacrificar humanos, torturar a cualquier ser vivo), pero muchas son muy sutiles. Un mago puede ser requerido para que extienda la desesperanza (convenciendo a un hombre sin hogar que la vida no es digna de ser vivida o ayudar a un estudiante de secundaria desesperado a cometer una masacre). El mago puede simplemente romper corazones de un modo tan ruin que deja un resto de escombros emocionales en su camino (tal vez coleccionando lágrimas y fluidos sexuales para extravagantes rituales). Alternativamente, algunos seres Abisales pueden dirigir a un mago hacia oblaciones realmente bizarras que sólo tienen sentido una vez completadas (el mago puede tener que liberar a una única abeja, que luego se dirige a picar a una mujer que fallece de un choque anafiláctico tras lo que su familia descende hacia una depresión terrible).

- Los Logros normalmente se dirigen hacia corromper, reducir o debilitar. Raramente pretenden destruir cosas abiertamente: los espíritus Abisales parecen obtener más poder por los actos que dejan que los demás se destruyan a sí mismos. Los Logros pueden ayudar a fomentar adicciones, explotar debilidades físicas, retorcer el aplomo de los espíritus existentes, extender la enfermedad o degradar la materia.

- Quienes se unan a tales Legados no son abiertamente malvados (al menos, no cuando comienzan). Pueden estar dañados psicológicamente o fuertemente entregados a sus vicios (sexo, dinero, comida, poder...). Unos pocos están tan obsesionados con su Virtud que sus intenciones pueden ser pervertidas en nombre de “hacer lo correcto”.

¿Una Cuarta Senda?

Algunos hablan de un modo singular de obtener una conexión Abisal: Despertar a una Atalaya Abisal.

No se ha descubierto ninguna evidencia de esto, pero se dice que algunos magos no resultan atraídos hacia las Atalayas Supernas, sino que son empujados al reflejo Abisal de la Atalaya concreta, otorgando a ese mago una empatía permanente con el Abismo.

Se sospecha que aquellos que Despiertan de esta manera deben de ser monstruos antes de esa iniciación: abusadores de niños, violadores, asesinos de masas... Que cualquiera de esos depredadores humanos tengan acceso a la magia es una posibilidad aterradora. Pero algunos sospechan que incluso los humanos normales y no monstruosos corren el riesgo de Despertar al Abismo, elegidos por la oscuridad para ser su soldado. Pero seguro que eso es una leyenda urbana, ¿no?

DESCRIPCIÓN DE LA MAGIA ABISAL

Conjurar magia que ha sido tocada por el Abismo trae consigo unos pocos elementos únicos. La propia magia resulta cambiada, y quienes miran lo suficientemente profundo pueden ser capaces de ver cómo.

Resonancia

Si un mago elige emplear la Práctica del Develado sobre un hechicero Abisal, el mago puede obtener un Atisbo de la mancha que posee tanto al conjurador como al conjuro. Escrutar la naturaleza de un mago puede mostrar un matiz oscuro u ofrecer un atisbo mareante de una vaciedad total. Exponer la composición de un conjuro, si tiene éxito, es aún más revelador: el conjuro aparece por un momento estar muerto y casi sin

magia. Durante un único segundo, el conjuro no muestra olor, visión o pista alguna acerca de que Arcanos se emplearon. En esta vaciedad absoluta e inexplicable se encuentra la pista del Abismo (por su aparente ausencia puede ser identificada por practicantes sabios). Dicho esto, el Abismo es astuto. Sabe como ocultarse a sí mismo bajo capas de aura. La tirada de escrutinio sufre una penalización de -2 cuando su practicante busca examinar cualquier cosa tocada por el Abismo. Además, muchos magos vinculados con el Abismo cultivan el Mérito de **Ocultación**, lo que aún aumenta más la penalización (ver "*Desvelando la Resonancia*", pp. 225-227 de **Mago: El Despertar**).

Revelación a través de la Paradoja

Un mago puede revelar inadvertidamente su empatía Abisal cuando una Paradoja lo afecta con Caos. Esto no es muy habitual, dado que esa empatía le confiere una protección especial contra la aparición de Paradojas. Pero a veces ello falla, y un Durmiente impone su propia empatía Abisal y el mago es golpeado por una Paradoja. Cuando sucede un Caos, el espicho parece estar mal de un modo tal vez poco usual para los testigos. Otros magos pueden notar que un relámpago puede estar rodeado de repente por una feroz sombra. Un mago que intenta volar puede ser abatido por un remolino de humo oscuro. Un reflejo en un espejo que pretendía adivinar el futuro sólo muestra sangre derramándose por el cristal. El Abismo es atraído, llenando los huecos y haciendo su presencia conocida para los magos testigos perceptivos. Hay que tener en cuenta que esto sólo sucede con lanzamientos de magia vulgar que van mal. Si ello sucediera en el Mundo Umbrío (afortunadamente, algo improbable), espíritus negativos serían rápidamente atraídos hacia el conjurador.

Útiles de Senda

Los magos que emplean la magia Abisal no pueden usar los útiles normales de Orden o Senda para mitigar las Paradojas. Importa poco si es un único hechizo tocado por el Abismo o todos los hechizos lanzados por un mago en la Segunda Senda. Cualquier magia tocada por el Abismo no puede ser facilitada mediante el uso de útiles normales de Orden o Senda. Eso no implica que un mago Abisal no pueda tener sus propios útiles. El truco es que puede emplear sus viejos útiles *siempre y cuando* confiera al objeto algún tipo de asociación abiertamente negativa. Un cuchillo puede derramar la sangre de un inocente. Un espejo puede resquebrajarse. Un cristal o gema preciosa pueden volverse imperfectos mediante un martillo y un pequeño cincel. De algún modo, el objeto debe ser mancillado. Una vez que se haya hecho, el mago puede volver a dedicar un útil subvertido con la tirada apropiada de Gnosis + Compostura (ver p. 78 de **Mago: El Despertar**).

NARRANDO EL ABISMO

Emplear el Abismo en una historia, ya sea como Narrador o como jugador, es delicado. Forjar una conexión con el Abismo, ya sea temporal o permanente, es un desliz hacia el lado oscuro y debe asumirse con cautela. Tal conexión puede desequilibrar la historia si no se vigila. A continuación vienen unas pocas guías para ayudar a que este aspecto de la magia sea una parte exitosa de tu historia.

Atisbar el Vacío

El Abismo representa un elemento poderoso. El Abismo no sólo es el ojo del vacío, sino que representa lo opuesto de lo que la magia realmente es. Una semilla de esta nada se encuentra en cada mortal y es lo primero que ayuda a crear Paradojas. Ofrecer al personaje del jugador el atisbo apropiado del Abismo es un buen modo de instigar el conflicto y de enseñar lo que realmente separa lo Supremo de lo Caído. *La mayoría* de personajes probablemente rechazarán el atisbo sin buscar ese poder, pues conlleva un alto coste. Pero si decidieran seguir con la Senda (sea cual sea la que esté disponible) el jugador debería ser informado de las ramificaciones. Si el Narrador se siente incómodo con ese viaje, no debería estar disponible.

Oscurecimiento de la Luz

He aquí lo importante: el Abismo no pide maldad. En realidad, *el Abismo no pide nada* (aunque sus entidades sin duda lo hacen). Los Magos de la Primera o Segunda Senda no necesitan cometer atrocidades para manchar su magia. No necesitan herir a niños o animales para obtener el poder garantizado por el Abismo. Cierto, pero esa es la trampa. Jugar con el Abismo daña el alma del mago. La sabiduría probablemente bajará. La locura se manifestará. La mancha del Abismo no exige maldad, pero sin duda le abre la puerta. Una historia en la que aparezca el Abismo puede transcurrir de un

modo seguro, pero jamás se le debería permitir existir sin consecuencias. A medida que un mago continúa cometiendo actos de ceguera y comienza a sufrir las depredaciones de la locura, la historia debería volverse más oscura. La historia no necesita tratar acerca de genocidios o de asesinatos en serie, pero la oscuridad sin duda comenzará a afectar la vida del mago. Cada vez abusa de los mortales más fácilmente con la magia, desprecia la ayuda cuando la necesita, actúa erráticamente y atrae el peligro hacia sus compañeros de cábala. Los signos de la mancha Abisal deberían volverse más y más obvias a medida que pasa el tiempo para mantener el conflicto y las consecuencias omnipresentes.

Redención

Una partida que involucra la simpatía Abismal puede convertirse fácilmente en una partida acerca de la redención. Si un mago comienza a ver claramente la Senda por la que camina, puede decidir darle la espalda y arrastrarse de regreso hacia la luz. Aunque las posibilidades de hacerlo parecen relativamente sencillas, se deben considerar otras consecuencias al narrar tal historia. El mago puede ser capaz de dejar la senda de la magia Abisal, pero probablemente habrá quedado más vacío por la experiencia. Su Sabiduría seguramente se vea dañada, quedando él afectado y manifestando uno o varios trastornos. Estas cosas deben superarse si el mago *realmente* quiere apartarse de esa senda. Toda una historia puede dedicarse al lento arrastrarse de un mago o cábala hacia la liberación y salvación. Considera también que otros magos Abisales no aprecian cuando alguno de sus corderos se apartan del camino. No sólo hay un conflicto interno con el mago y su propia alma, sino que el conflicto puede volverse externo cuando otros vengan para arrastrarlo de regreso a la oscuridad... o para destruirlo definitivamente.

DOCUMENTO:

Oficial

TRADUCCIÓN:

Heinrich von Murnau

AUTOR:

White Wolf

MAQUETACIÓN:

Uxas

FUENTES:

Tome of the Mysteries

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net